

DAFTAR REFERENSI

- Agustina, S. 2017. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Android terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika*, 3(2), 49-60.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Akyuz, H. I., Yetik, S. S., dan Keser, H. 2012. Preservice Teachers Perceptions About Their
- Alimuddin, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 30-38.
- Anderman, E. M., & Midgley, C. (2004). "Changes in achievement goal orientations, perceived academic competence, and grades across the transition to middle-level schools." *Contemporary Educational Psychology*, 29(2), 138-163.
- Ani Cahyadi, M. P. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang. Laksita Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rieneka cipta
- Arifin, Z. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1-12.
- Astuti, E. P. 2015. JPSE: Kemandirian Belajar Matematika Siswa SMP/ Mts di Kecamatan Prembun 65. *JPSE*, 65–75
- Badjeber, Rafiq. 2020. *Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains Kemandirian Belajar Mahasiswa Tadris Matematika Ftik Iain Palu Selama Masa Pembelajaran Daring*.
- Baharun, H. 2016. Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui modal assure. *Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*.
- Brookfield, S. D. 2000. *Understanding and Facilitating Adult Learning*. Sanfransisco: Josey-bass Publiser.
- Carifio, J., & Perla, R. J. 2008. *Ten Common Misunderstandings, Misconceptions, Persistent Myths and Urban Legends about Likert Scales and Likert*

- Response Formats and their Antidotes. Journal of Social Sciences*, 4(3), 106-116.
- Djaali. 2017. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Efendi, M. 2018. Model Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Pendidikan Anak Usia Dini di Lingkungan Masyarakat Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 17-27.
- Fillmore H Stanford, 2017. Human Resource Management Fourteenth Edition Magraw Hill, New York
- Gagné, R. 1985. The conditions of learning and theory of instruction. 4th edition, Holt, Rinehart and Winston, Inc., Florida-ABD.
- Hamidah, S., & Maftuhah, H. 2019. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi. *Bioedu: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(1), 45-50.
- Hamiyah, S., & Jauhar, M. 2014. Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis dengan Model Problem Based Learning pada Siswa SMP. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 166-179.
- Hasibuan, M. 2003. Organisasi dan Motivasi Dasar Peningkatan Produktivitas. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasan Muhammad, Milawati, dkk. 2021. Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group, h.85
- Heltaria Siagian dkk, 2020. Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri Padang Tahun Pelajaran 2020/2021. (<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/528> diakses 1 Juni 2022)
- Herryance., Handrizal., & Siti, D. F. (2017). Analisis Algoritma Rabin-Karp Pada Kamus Umum Berbasis Android. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)*. 2 (1): 64-74.
- Heruman. 2017. Model Pembelajaran Matematika. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismail Nurdin dan Sri Hartati, Metodologi Penelitian Sosial. Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019, h. 92.

- Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani. 2018. "Manfaat Media Pembelajaran" Jurnal: Pendidikan dan Matematika Vol.07, o.1, 94–95
- Kurniawan, Asep. 2018. Metodologi Penelitian Pendidikan. Pertama. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kusuma N. R., Mustami M. K., & Jumadi O. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas. Eprints Jurnal Universitas Negeri Makasar
- Leo, Yohanes, and Anggia Dasa Putri. "Game Edukasi Pengenalan Peta Buta Benua Asia Berbasis Android" 05, no. 02 (2020): 30–36.
- Lestari, Hanisa Sismaya, 2015. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil belajar Keterampilan Mengetik Mahasiswa Pendidikan Manajemen Perkantoran Universitas Pendidikan Indonesia. (<http://repository.upi.edu/20883/> diakses 1 Juni 2022)
- Munir, M. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 22, Nomor 2, Oktober 2014, 7. Dipetik Mei 4, 2023 dari <https://ejournal.unib.ac.id/diadi/article/download/21393/9896>
- Nahdi, D. S. 2017. Implementasi Model Pembelajaran *Collaborative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas. 3 (1). hal. 20-29
- Nazruddin Safaat H. 2012 (Edisi Revisi). Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika. Bandung.
- Nurjanah, W. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SMP. Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 1(1), 7-14
- Oktaviani, Ratri. 2021 Pengembangan Media Mading 3d Untuk Literasi Budaya Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno. Other Thesis, Stkip Pgri Pacitan.
- Pakpahan, Andrew Fernando dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran, Yayasan Kita Menulis.

- Polya, G. 1971. *How To Solve It: A New Aspect of Mathematical Method*. USA. New Jersey: Princeton University Press. *Problem Solving Skills in the Scenario Based Blended Learning Environment*. *Turkish Online Journal of Distance Education*. 13 (2): Article 7.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto. 2017. Model pembelajaran matematika SD yang efektif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(9), 1244-1252.
- Putra, N. (2015). Research and Development (R&D). *Research and Development (R&D)*.
- Riyani. 2014. Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar. *Kependidikan*, 44(22), 168–174.
- Riyowati & Fadlilah. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Batik Indonesia Berbasis Android*. Jakarta: LPPM Universitas Bina Sarana Informatika
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, Hal. 179
- Sardiman A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: C.V. Rajawali
- Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Shelly, Cashman, Verman. 2009. *Discovering Computers*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudrajat, A. A., & Noviyanti, R. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Matematika di SMP. *Jurnal Edukatif Matematika*, 6(1), 39-50.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2015. *Metodologi Penelitian Bisnis Dan Ekonomi*, 33. Yogyakarta: Pustaka Baru Press

- Sukajati. 2008. Penelitian Tindakan Kelas di SD. Yogyakarta: Depdiknas Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Suryaningsih, S., & Azhar, S. 2019. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Android terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi pembelajaran sistem gerak manusia di SMA Negeri 1 Tanah Grogot. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(2), 33-42
- Setiawan. 2018. Penerapan metode pembelajaran matematika yang efektif di SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(6), 787-796.
- Setiawan, Metodius Ady. 2016. Pengembangan Media Ular Tangga Tematik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Subtema Perkembangbiakan Tumbuhan. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan dan Bahasa Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya
- Siregar, R. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis, Keterampilan Sosial, Keterampilan Komunikasi dan Keterampilan TIK Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(2), 127-138. <https://doi.org/10.21831/jptk.v26i2.27697>
- Soemarmo, U., & Hendriana, H. (2019). *Penilaian Pembelajaran Matematika* (Nurul Falah Atif (ed.); Cetakan Ke). PT. Refika Aditama.
- Suhendri, Huri dan Mardalena, Tuti. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Formatif*, 3(2): 105-114.
- Sunarti. (2016). "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(1), 31-40.
- Suyanto. 2017. Implementasi pembelajaran matematika yang efektif di SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(11), 1456-1465.
- Syarifudin, N. A. 2020. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 8(2), 33-42.

- Uno, Hamzah B. 2007. Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H.B. (2017). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahadyo, Agus dan S, Sudarma. 2012. Tip Trik Android untuk Pengguna Tablet & Handphone. Jakarta: Penerbit Mediakita
- Wibowo, A. 2020. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa, 6(1), 18-28.
- Widyawati, Carenina. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial." Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2022.
- Winkel.WS. 2005. Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan. Yogyakarta: Media Abadi.
- Zulkarnain Ilham, 2019. Pengaruh Pemahaman Konsep Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika, Vol. 6, No. 1. (<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/4093diakses> 31 Mei 2022