

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2018). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andiyani, L., Mahpudin. M., & Cahyaningsih, U. (2019). Penggunaan Media Dakota dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan I. 1*, 218–223. Retrieved from <https://mail.prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/31>
- Anwar, N. T. (2018). Peran Kemampuan Literasi Matematis pada Pembelajaran Matematika Abad-21. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika. 1*, 364–370. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19603>
- Apriyanto, M. T., & Hilmi, R. A. (2019). Media Pembelajaran Matematika (*Mobile Learning*) Berbasis Android. *Seminar & Conference Proceedings*. 115–124. <http://dx.doi.org/10.31000/cpu.v0i0.1690>
- Arifin, M. (2020). Learning Management System (LMS) Berbasis Android Era Revolusi Industri 4.0 Penunjang Creative Thinking Skill Mathematics Siswa. *ASNA: Jurnal Kependidikan Islam dan Keagamaan. 2* (2), 12–27. Retrieved from <https://ejournal.maarifnajateng.or.id/index.php/asna/article/view/44>
- Arikunto, s., & Jabar, C. S. A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktisi Pendidikan* (2nd ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: Islamic Education Journal. 3* (1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education*. New York: Routledge.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *KREANO, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif. 10* (2), 119–124. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>
- Fauzi, A., Winata, W., & Ansharullah. (2020). Pengembangan Karakter Kepedulian Melalui Kurikulum “Sentra” dengan Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Instruksional. 2* (1), 64–69. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.64-69>

- Ghozali, F. A., & Rusimamto, P. W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Studio'13 Kompetensi Dasar Arsitektur dan Prinsip Kerja Fungsi Setiap Blok PLC di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 5 (1), 223–228. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/17/article/view/13762>
- Ginancar, A. Y., & Widayanti, W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Multiliterasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa di SD/MI. *PRIMARY: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*. 10 (2), 117–124. <http://dx.doi.org/10.32678/primary.v10i02.1283>
- Hapsari, T. (2019). Literasi Matematis Siswa. *Jurnal Euclid*. 6 (1), 84–94. <http://dx.doi.org/10.33603/e.v6i1.1885>
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. *Educational, January*, 1–10. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19282.86721>
- Hasibuan, N. H., Gusmania, Y., & Rahman, S. (2022). Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kodular untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Literasi Matematika Siswa SDS Edustar. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 4 (2), 501–510. Retrieved from <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2853821>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2 (1), 43–54. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Jubaerudin, J. M., Supratman, & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *JARME: Journal of Authentic Research on Mathematics Education*. 3 (2), 178–189. <https://doi.org/10.37058/jarme.v3i2.3191>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*. 14 (1), 15–20. <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains dan Informatika*. 4 (1), 54–67. <http://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Mansur, N. (2018). Melatih Literasi Matematika Siswa dengan Soal PISA. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*. 1, 140–144. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19574>

- Musaddad, Z. H. (2016). Pengaruh Media Belajar Berbasis Aplikasi Android Terhadap Minat Belajar Mandiri Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia. *Islamic Education*. 1–66.
- Muzaki, A., & Masjudin. (2019). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. 8 (3), 493–502. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.557>
- OECD. (2013). *PISA 2012 Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving, and Financial Literacy*. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264190511-en>
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results: What Students Know and Can Do*. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*. 7 (1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality* (AR). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*. 2 (2), 24–31. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.840>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rizqiyani, Y., Anriani, N., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada *Smartphone* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 6 (1), 954–969. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1172>
- Robianto, A., Wahono., & Marsono. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Aplikasi Android untuk Mata Kuliah Ilmu Bahan Teknik pada Prodi D3 Teknik Mesin Universitas Negeri Malang. *Jurnal Teknik Mesin dan Pembelajaran*. 2 (2), 124–133. <http://dx.doi.org/10.17977/um054v2i2p124-133>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis *Android* Menggunakan *Articulate Storyline 3*. *ECODUCATION, Economic & Education Jurnal*. 2 (2), 169–182.
- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2020). *The Effect of Use Interactive Learning Media Environment-based and Learning Motivation on Science Learning Outcomes*. *IJEVS: International Journal for Educational and Vocational Studies*. 1–5.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik *Jigsaw*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. 87–102. Retrieved from <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/432>

- Statista, (2022). *Global market share held by the leading smartphone operating systems in sales to end users from 1st quarter 2009 2nd quarter 2018*. Diakses pada tanggal 22 September, 2022, dari <https://www.statista.com/statistics/266136/global-market-share-held-by-smartphone-operating-systems/>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Effendi, M. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Flipped Classroom* Bercirikan *Mini-Project*. *SJME: Supremum Journal of Mathematics Education*. 4 (1), 78–91.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. 19 (1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>