

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyanto, B. (2019). Analisis Kesalahan Siswa dalam Pemecahan Masalah Turunan Fungsi Aljabar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 117-125.
- Arikunto S dan Safaruddin A J. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta Bumi Aksara.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Destiniar, Rohana, & Ardiyansyah, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *AKSIOMA*, 1797-1808.
- Effiong, Ekpo, O., & Charles E, I. (2015). Impact of instructional materials in teaching and learning of biology in senior secondary schools in Yakurr LGA. *International Letters of Social and Humanistic Science*, 27-33.
- Eli, J. A., & Mohr-Schroeder, M. J. (2013). Mathematical Connections and Their Relationship to Mathematics Knowledge for Teaching Geometry. *School Science and Mathematics*, 120-134. doi:<https://doi.org/10.1111/ssm.12009>
- Fadhli, Muhibuddin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. Volume 3 Nomor 1 Januari 2015
- Fajar M.Yusuf, dkk. (2017). Meningkatkan Kompetensi Guru SMA dan Sederajat Melalui Pelatihan Pembelajaran Berbasis TIK. *Ethos (Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat)*. Volume 5 Nomor 2
- Faizah, S., & Fitriya, F. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Trigonometri. *Kognitif*, 104-114.
- Fauyan, Muchammad. (2019). Developing Interactive Multimedia Through I-Spring on Indonesian Learning with the Insight Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *AalIbtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. Volume 6 Nomor 2.
- Fransiska, R., Anwar, & Syahjuzar. (2022). Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Turunan Fungsi Aljabar di SMA Plus Al-Athiyah Tahfidz Al-Quran Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 140-151.

- García-García, J., & Dolores-Flores, C. (2017). Intra-mathematical connections made by high school students in performing Calculus tasks. *International Journal Of Mathematical Education In Science And Technology*. doi:<https://doi.org/10.1080/0020739X.2017.1355994>
- Gay, L., Mills, G. E., & Airasian, P. (2012). Competencies for Analysis and Applications. *Educational Research*.
- GlobalStats. (2022, September 3). *Mobile Operating System Market Share in Indonesia - September 2022*. Retrieved from StatCounter: <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- Haji, S., Abdullah, M., Maizora, S., & Yumiati, Y. (2017). Developing Students' Ability Of Mathematical Connection Through Using Outdoor Mathematics Learning. *Infinity Journal*. doi:<https://doi.org/10.22460/infinity.v6i1.p11-20>
- Hamdani. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Handayani, D. P., Wahyudi, W., & Indriani, E. (2019). Pengembangan Media Game Side Scrolling dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 278-287. doi:<https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19367>
- Harnisch, D., Shope, R., & Gabric, K. (2002). Using Visualization to Make Connections Between Math and Science in High School Classrooms.
- Ibrahim, R., & Syaodih, N. (2003). *Perencanaan pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ifoema, M. M. (2013). Use of Instructional Materials and Educational Performance of Students in Integrated Science (A Case Study of Unity Schools in Jalingo, Taraba state, Nigeria). *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)*, 07-11.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Volume 2 Nomor 1
- Irsyad, H. (2016). *Aplikasi Android dalam 5 Menit Edisi Revisi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- kemdikbudristek. (2022, Oktober 3). *KBBI Daring*. Retrieved from KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Laporan Hasil Ujian Nasional*. Retrieved Oktober 3, 2022, from Pusat Penilaian Pendidikan: <https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id/>
- Komikesari, dkk. (2020). Development of e-module using flip pdf professional on temperature and heat material. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Menanti, H., Sinaga, B., & Hasratuddin. (2018). Improve Mathematical Connections Skills with Realistic Mathematics Education Based Learning. doi:<https://dx.doi.org/10.2991/aisteel-18.2018.7>
- Mudlofir, A. (2011). *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Retrieved from www.nctm.org
- Nopriyanti dan Sudira P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Volume 5 Nomor 2.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 24-44.
- Pahlifi, D. M., & Fatharani, M. (2019). Android-based learning media on human respiratory system material for high school students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 109-116.
- Purbasari R.J, Kahfi M.S, dan Yunus M. (2013). Pengembangan Aplikasi Android Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kleas X. Artikel ilmiah pada Jurnal Online UM.
- Pujianto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Memahamkana Siswa Kelas XII SMA pada Materi Kaidah Pencacahan.

- Purwanto, & Pannen, P. (2001). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Putra R.S, Wijayanti N, dan Mahatmanti F.W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Volume 11 Nomor 2.
- Rizky, C. F., & Faizah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMP Berbasis Android dengan Aplikasi Ispring pada Materi Lingkaran. *Cartesian*, 14-21.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano*, 56-72.
- Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo. (2018). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Schroeder, T. (1993). Mathematical Connections: Two Cases from an Evaluation of Students' Mathematical Problem Solving. 1-15.
- Siregar, N. D., & Surya, E. (2017). Analysis of Students' Junior High School Mathematical Connection Ability. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*.
- Sudatha, I. W., & Tegeh, I. (2018). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumargono, Susanto H, dan Valency R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan I-Spring Suite 6.2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*. Volume 2 Nomor 1

- Warih S, P., Parta, I., & Rahardjo, S. (2016). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas VIII pada Materi Teorema Pythagoras. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya (KNPMP)*.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widodo, C., & Jasmadi. (2018). *Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wijayanti, R., Hasan, B., & Loganathan, R. K. (2018). Media comic math berbasis whiteboard annimation dalam pelajaran matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.19207>
- Winarlis, & Hasanudin. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Project Based Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP Pekanbaru. *Journal for research in Mathematics Learning*, 297-304.
- Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2018). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yuniar, F., Sumarni, S., & Adiastruti, N. (2020, 101-112). Pengembangan Media Pembelajaran Segiempat Berbasis Adobe Flash CS6 Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Matematis. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika*. doi:<https://doi.org/10.25134/jes-mat.v6i2.3413>