

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo persada.
- Apriansyah, M. F., & Pujiastuti, H. (2020). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis virtual learning dengan gnomio. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 179. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i2.11921>.
- Azmi, A., (2019). Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/10655/>
- Ananda, T., Putri, H. E (2016). Penerapan pendekatan inkuiri dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Metodi Didaktik*, 10(2), 37-42. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/3181>
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281-288. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/2941>
- Anwar, S., Anis, M. B (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash Professional* pada materi sifat-sifat bangun ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 100-118. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jmtp/article/view/6940>
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com*. [Online]. Retrieved February 13, 2021, from <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/androidtm>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo*. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

- Farahsanti, I., Exacta, A. P. (2016) Pendekatan Pembelajaran Metakognitif Dengan Media Flash *Swishmax* Pada Pembelajaran Matematika SMP. JP2M, 2(2), 48-56.
<https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/jp2m/article/view/205>
- Gerlach, V. G., Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Hamdi, A. S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bhakti
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. (2, Ed.). San Fransisco: Pfeiffer.
- Masfufah, L. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Pada Materi Bentuk Aljabar Dengan Pendekatan Inkuiri Pada Siswa Kelas VII MTs Pancasila Salatiga Tahun Ajar 2020/2021. Skripsi. Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Salatiga. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/10115/>
- Netriwati., Lena, M. S (2017). Media pembelajaran matematika [e-book]. Diambil dari https://www.researchgate.net/profile/Netriwati-Netriwati/publication/332935226_MEDIA_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA/links/5cd29c97a6fdccc9dd93ac5c/MEDIA-PEMBELAJARAN-MATEMATIKA.pdf
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat, 3(1), 1-17.
<https://core.ac.uk/download/pdf/268180802.pdf>
- Punjawan, K. A. H. (2012). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran animasi berbasis inkuiri untuk siswa kelas XI multimedia SMK TI Bali global Singaraja. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 1(1).

https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/294

Pratini, H. S., Prihatini, E. Y. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran bangun ruang sisi datar berbasis *Adobe Flash Professional CS5*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1).
<https://www.jurnal.unikal.ac.id/index.php/Delta/article/view/971>

Putri, R. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi sistem koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh. Skripsi. Prodi Pendidikan Kimia, Fakultas Tabiyah Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/10021/>

Permadi, A. A. (2016) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan pemanfaatan video converence mata pelajaran produktif teknik komputer dan jaringan di sekolah menengah kejuruan. Retrieved from <http://eprints.unm.ac.id/3123/1/Jurnal.pdf>

Rofi'ah, U. A. (2015). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan pendekatan inkuiri terstruktur pada pokok bahasan program linear untuk siswa SMA/MA kelas XI. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. <http://eprints.umpo.ac.id/1213/>

Ridlo, M. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Kelas VIII SMP/MTs. Skripsi. Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/7908/>

Sari, V. M, Supriyadi, E., Surwi, F. (2019). Pengembangan multimedia berbasis android untuk kompetensi dasar pengukuran listrik di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 3(2), 121-127. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/28892>

- Saputra, V. H, Permata. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *Wacana Akademia*, 2(2), 118.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/3184>
- Sari, R. S. P (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan *Software Microsoft Adobe Flash* Untuk Kelas VIII SMP. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/3780/>
- Shih, J.-L., Chuang, C.-W., Hwang, G.-J. (2010). *An Inquiry-based Mobile Learning Approach to Enhancing Social Science Learning Effectiveness*. *Educational Technology & Society*, 13(4), 50-62.
<https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.13.4.50?seq=1>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA
- Silalahi, U. (2012). *Metode penelitian sosial*. Bandung: Reika Aditama)
- Saluky. (2016). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis web dengan menggunakan wordpress. *EduMa*, 5(1).
<https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/eduma/article/view/685>
- Santanapurba, H., Hidayanti, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash CS3* pada materi bangun ruang balok untuk siswa SMP/MTS kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26-33.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di Smp 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of*

Technology,

1(2),

48.

<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/ijtis/article/view/4891>

Widodo, A., Wuryastuti, S., & Yuliatiningsih, M. S. (2010). Pendidikan IPA di sekolah dasar. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

Wirawan, R. P., Sulisty, E. (2020). Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 515.