

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aminah, S. (2018). Implementasi Model ADDIE pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP NEGERI 8 PAGARALAM). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 09(03), 152–162. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i03.41>
- Ardi, A. (2013). *Mobile Programming : Pengembangan Aplikasi untuk Android Phone* (E. R. Prabowo (ed.); 1st ed.). Skripta Media Creative.
- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi untuk Pembelajaran*. 03(02), 144–149. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09> Article
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>
- Cahyadi, R. A. . (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chusni, M. M., Zakwandi, R., Ariandini, S., Aulia, M. R., Nurfauzan, M. F., & A Azmi, T. (2018). *APPY PIE Untuk Edukasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*. <http://digilib.uinsgd.ac.id/21839/>
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 Pvk UNJ. *Jurnal Pensil*, 7(2), 95–104. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Ernawari, I., & Sukardiyono, T. (2007). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasu. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Widyaiswara Network Journal (Jurnal Lingkar Widyaiswara)*, 1(4), 104–117. https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan* (6th ed.). Citra Adutya Bakti.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*.

Literasi Nusantara.

- Handani, S. W., & Kusuma, T. P. P. (2018). *Perancangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi Bagi Pelajar SMP Kelas VIII*. 91–97. https://citisee.amikompurwokerto.ac.id/assets/proceedings/paper/79__Proceeding_CITISEE_2018_TI16.pdf
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. *Educational, January*, 2–3. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19282.86721>
- Hendikawati, P., Zuhair, M., & Arifudin, R. (2019). Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. *Prisma*, 2, 917–927. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Cobleng, K., & Bandung, K. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 28–37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jufri, A. (2016). Penerapan Metode Penelitian dan Pengembangan Dalam Merancang Sistem Repositori Institusi di Perpustakaan. *Pustaka Ilmiah*, 2(2), 190–199. <https://doi.org/10.20961/jpi.v4i2.33716>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1). <https://www.neliti.com/publications/92772/penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembelajaran#cite>
- Komariah, I., & Sundayana, R. (2017). *Meningkatkan Ativitas Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Media Domat*. 6(3), 323–332. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.321>
- Kristiwati, I., Irfan, I., & Arifuddin, A. (2019). Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMAN 3 Kota Bima. *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.33627/es.v3i1.299>
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Maryani, D. (2014). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. 12(1), 18–24. <https://doi.org/10.3112/speed.v6i2.1301>
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 79–83. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet%0APengembangan>
- Nandi, S. P. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan. *Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi*, 6(1).
- Nurrisma, N., Munadi, R., Syahrial, S., & Meutia, E. D. (2021). Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(1), 34. <https://doi.org/10.30872/jim.v16i1.5152>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nuryadi, Yuliarti, E., Wulanningtyas, M. E., & Kholifa, I. (2019). Efektivitas Penerapan Metode Permainan Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Mipa*, 2(1), 75–86. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/SNMIPA/article/view/446>
- Octafiani, P., Tejawati, A., & Pohny. (2017). Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Konsep Gamifikasi Berbasis Android. *JURTI*, 1(2). <https://doi.org/10.30872/jurti.v1i2.907>
- Permadi, A. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Nucleic Acids Research*, 34(11), e77–e77. <https://core.ac.uk/download/pdf/97978289.pdf>
- Perman, G. (2018). *Questionnaire for User Interface Satisfaction*. <https://garyperlman.com/quest/>
- Rahayu, L. D., & Kusuma, A. B. (2019). Peran Pendidikan Matematika di Era Globalisasi. *Prosiding Sendika*, 5(1), 534–541. <http://e-proceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/article/view/801>
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). *Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan*.
- Setyadi, D. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika. *Satya Widya*, 33(2), 87–92. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p87-92>
- Simanjuntak, M., & Nasution, H. (2015). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

- Terhadap Prestasi Siswa pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Analisis Jalur (Studi Kasus : SMK NEGERI 1 SIBORONG-BORONG). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1(1), 78–87. <http://digilib.unimed.ac.id/24565/>
- Sinurat, M., Syahputra, E., & Rajagukguk, W. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Program Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematik Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Tabularasa*, 12(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jt.v12i2.3247>
- StatCounter. (2021). *Mobile Operating System Market Share Indonesia Oct 2020 - Nov 2021*. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (L. Pipih (ed.); 2nd ed.). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi: Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya. In *Media Pembelajaran*. <http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10>. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf
- Syakuran, R. A., & Sufa'atin. (2017). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android di SMP Negeri 1 Cangkuang. *Elibrary.Unikom*. <http://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1135>
- Takdir, M. (2017). *KEPOMATH GO “Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa*. 20(1), 1–6. <https://doi.org/10.26858/ijes.v20i1.4493>
- Watulingas, J. R. (2020). Penerapan Konsep Gamification Pada Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Berbasis Android. *JURTI*, 4(1), 93–99. <https://doi.org/10.30872/jurti.v4i1.5145>
- Wulandari, L., & Riajanto, M. L. E. J. (2020). Analisis Kesulitan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Materi Teorema Pythagoras. 3(2), 61–67. journal.unesa.ac.id/index.php/jrpipm
- Wulandari, T. Y. J., Siagian, S., & Sibuea, A. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2),

195–210. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12598>

Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA Developing Android-Based Instructional Media of Solubility to Improve Academic Performance of High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.10289>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design* (M. Treseler (ed.)). O'Reilly.