

DAFTAR PUSTAKA

- Amperiyanto, T. (2014). *Tips Ampuh Android*. Jakarta, Indonesia: PT Elex Media Komputindo.
- Aripin. (2018). Konsep dan Kodular Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Educaation*. 3(1), 5-10. Retrieved from <http://jurnal.unma.ac.id>
- Arnaz, A., Wahyuni, Y., Khairudin, & Fauziah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berupa Aplikasi Android Menggunakan Kodular pada Materi Relasi dan Fungsi Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 185–193. doi:10.33087/phi.v6i2.226
- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bahri, S. (2017). Pengembangan kurikulum dasar dan tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15-34. <http://dx.doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>
- Budiman, H. (2017) Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *At-Tadzkiyyaah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Gava Media.
- Dewi, N. P. W. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan PMRI Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 204–214. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v4i2.26781>
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fahma, M. A., & Purwaningrum, J. P. (2021). Teori Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 6(1), 31-42. doi:10.30651/must.v6i1.6966
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. *Educational, January*, 10.

- Kusmanto, H., & Marliyana, I. (2014). Pengaruh Pemahaman Matematika Terhadap Kemampuan Koneksi Matematika Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 2 Kasokandel Kabupaten Majalengka. *EduMA*, 3(2), 61–72. Retrieved from www.nctm.org.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Nurhasanah, F. (2010). Abstraksi Siswa SMP dalam Belajar Geometri Melalui Penerapan Model Van Hiele dan Geometers Sketchpad. Tesis pada Jurusan Pendidikan Matematika UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
- Pajarwati, A., Pranata, O. H., & Ganda, N. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 90–100. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/12686/8856>
- Pamungkas, R. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Kodular pada Materi Percabangan dan Perulangan guna Meningkatkan Pemahaman Siswa. In Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/81795>
- Purnama, D. M., Irawan, B. E., & Sa'dijah, C. (2017). Pengembangan Media Box Mengenal Bilangan dan Operasinya Bagi Siswa Kelas 1 di SDN Gadang 1 Kota Malang. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 1(1), 46–50. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkpm>
- Pusat Kurikulum. (2002). Kurikulum dan Hasil Belajar: Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta, Indonesia: Balitbang Depdiknas
- Ronaldo, R., & Ardoni, A. (2020). Pembuatan Aplikasi Mobile “Wonderful of Minangkabau” sebagai Gudang Informasi Pariwisata di Sumatera Barat Melalui Website Kodular. *Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi*, 2(1), 88–93. Retrieved from <https://doi.org/10.24036/ib.v2i1.90>

- Saluky. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress. *EduMa*, 5(1), 80–90. Retrieved from <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/eduma/article/view/685/567>
- Sanjaya, W. (2008). Strategi Pembelajaran Berorientasi Pada Proses Pendidikan. [e-book] Jakarta, Indonesia: Kencana Prenada Group. <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20292729>
- Saud. (2009). *Inovasi Pendidikan*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Setiawan, R. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31326/sistek.v2i2.729>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung, Indonesia: CV. Wacana Prima.
- Tim EMS. (2012). Panduan Cepat Pemrograman Android [e-book]. Jakarta: Alex Media Komputindo. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=941552>
- Tim Gakko Toshio. (2021). *Matematika Sekolah Menengah Pertama Kelas VII* [e-book]. Jakarta, Indonesia: Kemdikbudristek. <http://ipusnas>
- Wiyani, N. A. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=20821>