

## DAFTAR PUSTAKA

- Almomani, I. M., & Khayer, A. Al. (2020). A Comprehensive Analysis of the Android Permissions System. *IEEE Access*.
- Anisah, S., Sampoerno, P. D., & Hajizah, M. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Aritmetika Sosial Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbantuan Software Construct 2 di kelas VII SMP Negeri 137 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 26(9), 28–33.
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linear. *Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 121(1191), 47.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Buku Matematika Kelas VII*. Kemendikbud.
- Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran (Revisi Ed)*. PT Rajagrafindo Persada.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Telekomunikasi Indonesia*.
- Baharuddin, & Dalle, J. (2017). Interactive courseware for supporting learners competency in practical skills. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(3), 87–98.
- Berns, R. G., & Erickson, P. M. (2001). Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy. *The Highlight Zone Research*, 5, 1–8.
- De Rozaro, K., Balun, B. O., Carvallo, A. P., Magdalena O Waton Balun, M. K., Kleden, M. A., Muaraya, I. P., Sinu, E. B., Paru, M. F., B Dappa, J. S., Kelen, S. W., Ujan, Y. B., & Yoseph Ola, dan P. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning pada Siswa dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bentuk Aljabar Application of Contextual Teaching and Learning Model to Students in Improving Learning Outcomes of Algebraic Form Material. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 2025.
- Depdiknas. (2007). *Materi Sosialisasi dan Pelatihan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMP*. Pusat Kurikulum Depdiknas.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.

- Ginting, A. R., & Lestari, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis MACROMEDIA FLASH 8 untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal MathEducation Nusantara/*
- Halidah, F., Aini, I. I. N., Ernawati, N., Juhaeni, J., Faizah, L., & Safaruddin, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 64–74.
- Iklimah, M., & Agung, Y. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(1), 57–63.
- Indofah, A. V., & Hasanudin, C. (2023). *Anggapan Siswa Tentang Pelajaran Matematika yang Sulit dan Menakutkan*.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*. Corwin Press.
- Krismasari, E. R. (2015). *Modul Matematika Aljabar Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa SMP/MTs*.
- Loko, R. D., Samo, D. D., & Blegur, I. K. S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Pada Materi Fungsi Komposisi* (Vol. 4, Issue 2).
- Maemonah, & Nafi'ah, S. A. (2017). Contextual Learning for Basic Education : The History and Philosophy. *International Journal on Islamic Educational Research (SKIJIER)*, 1(1), 51–64.
- Makmuri, M., Wijayanti, D. A., Salsabila, E., & Fadillah, R. N. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Untuk Peserta Didik Kelas VIII. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 643–654.
- Mardin, H., Yusuf, F. M., & Mamu, H. D. (2023). *Penerapan Model Desain Pembelajaran ASSURE dan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi di SMA Negeri 1 Pulubala* Corresponding Author. 1(10).
- Mariyani, A., Rofiq, M. A., & Tiantoko, T. I. (2021). *Development Of Informatics Technology And Computer Book Based On 4d Models Stkip Muhammadiyah Blora* Stkip Muhammadiyah Blora. December, 2–3.

- Masruri, M. H., & Creativity, J. (2015). *Buku Pintar Android*. PT Flex Media Komputindo.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). In *Repository.Lppm.Unila.Ac.Id* (Issue 10).
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press.
- Noviani, C., Hutajulu, M., & Kadarisma, G. (2022). Penerapan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(3).
- Pangestu, Y. S., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran aplikasi android pytha fun untuk teorema pythagoras SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 113–125.
- Putra, F. G. (2017). Eksperimentasi Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands On Activity (HoA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 73–80.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Roedavan, R. (2017). *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Informatika.
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. 9(1).
- Rohaeti, E. E., Hendriana, H., & Sumarno, U. (2019). *Pembelajaran Inovatif Matematika Bernuansa Pendidikan Nilai dan Karakter*. PT Refika Aditama.
- Rustandi, A., Haeruddin, & Darmansyah. (2022). Penerapan Mode ASSURE dalam Menegembangkan Media Pembelajaran di SMKN 3 Penajam Paser Utara: Vol. VIII (Issue 1).
- Salsabila, A. N. A., Fauziyah, N., & Huda, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di SMPN 1 Mantup. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 925–931.
- Sapti, M., Astuti, P., & Komariah, R. (2023). Pengembangan e-modul matematika berbasis pendekatan kontekstual berorientasi pada kemampuan numerasi siswa SMP. In *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika* (Vol. 7, Issue 2).
- Silalahi, M. P. B., & Faizal. (2022). Implementasi Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Hots Tema 7 Subtema 1 Di Kelas 1 SD. *Jurnal Tonggak*



*Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(1), 55–66.

StatCounter GlobalStats. (2025). *Mobile operating system market share Indonesia*.  
<https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. : Alfabeta.

Sulasteri, S., Asmuliana, A., Angriani, A. D., & Nur, F. (2021). Pengembangan media pembelajaran game Dungeon of Math Matter berbasis Adobe Flash untuk kelas VII. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(2).

Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.

Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196.

Titon, A. S., Kriswandani, & Novisita, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 1.

Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147.

Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1).

Yunita, I. E., & Hakim, L. (2014). Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Karakter Pada Materi Jurnal Khusus. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(1), 1–6.