

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Auliani, Palupi Annisa. (2015, 19 September). Mau Tahu Hasil Riset Google soal Penggunaan "Smartphone" di Indonesia?. Kompas.com [Online], halaman 1. Tersedia: <https://tekno.kompas.com> [19 April 2023].
- Azhar, A. (2011). Media pembelajaran: Sebuah pengantar. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). Educational research: An introduction (7th ed.). Boston: Pearson Education.
- Bruner, J. S. (1966). Toward a theory of instruction. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Daryanto. (2013). Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewabrata, Mikael. (2019, 4 Desember). "Hasil PISA 2018 Resmi Diumumkan, Indonesia Alami Penurunan Skor di Setiap Bidang", Zenius [Online], halaman 1. Tersedia: <https://zenius.net> [25 Januari 2023].
- Dewiyanti, Ulfa. (19 Juni 2019). Berpikir Matematis Dalam Kehidupan Sehari-hari [Online], halaman 1. Tersedia: <http://sedc.binus.ac.id/> [20 Desember 2022 Pukul 13.22].
- Fathurrohman, P. (2015). Model-model pembelajaran inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, O. (2015). Proses belajar mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). Instructional media and technologies for learning (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Hidayat, A., & Pramudiani, P. (2020). Pengaruh pendekatan problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis matematika siswa. Jurnal Pendidikan Matematika, 14(1), 23–34. <https://doi.org/10.26877/jpm.v14i1.5846>
- Huda, M. (2014). Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isman, M. (2011). Design of instructional media. Turkey: Open Education Faculty.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). Models of teaching (8th ed.). Boston: Allyn & Bacon.

- Munir. (2017). *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nieveen, N. (2007). Formative evaluation in educational design research. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *An introduction to educational design research* (pp. 89–102). Enschede: SLO.
- Nurhasanah, E., & Rahayu, S. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis Android terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 76–84.
- Nugroho, A. R., & Indriana, Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk pembelajaran matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 113–125. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.18976>
- Permana, E., & Yuliana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Android pada materi eksponen. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 11(2), 98–105.
- Polya, G. (2004). *How to solve it: A new aspect of mathematical method* (2nd ed.). Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Prasetyo, Z. K., & Maryani, I. (2022). Pengembangan aplikasi pembelajaran eksponen berbasis Android menggunakan App Inventor. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 55–65.
- Pribadi, B. A. (2017). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: Implementasi model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Putra, N. (2012). *Metodologi penelitian pendidikan: Kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2017). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, E., & Nara, I. M. (2014). *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana.

- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). Selection of learning media mathematics for junior school students. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 154–160.
- Wulandari, S., & Rohendi, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk materi eksponen. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 201–212.
- Zahroh, A., Abidin, Z., & Nursit, I. (2019). Pengembangan e-module matematika interaktif berbasis *adobe animate cc* pada materi aritmetika sosial kelas VII SMP. *JP3*, 14(7), 123–129.
- Yuwono, T., Dwi, A., Ningrum, I., & Susilo, D. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis *discovery learning* membuktikan luas dan keliling lingkaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 479–490.
- Wibawanto, W. (2019). Membuat bermacam game android dengan adobe animate. Penerbit ANDI.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2016). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Alfabeta.
- Suhartono. (2019). *Handphone sebagai media pembelajaran* (sri sugiatmi wahyuningsih, Ed.). INDOCAMP.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sutrisno, S., Happy, N., & Susanti, W. (2020). Eksperimentasi Model *Discovery learning* Terhadap Prestasi Dan Minat Belajar Matematika Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 580. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2804>
- Tantri, R. A., & Fahmi, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *android* untuk SMA kelas X materi fungsi komposisi dan fungsi invers. *THETA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 58–67.