

DAFTAR PUSTAKA

- Apsari, P. N., Swaditya, R. 2018. *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linear*. Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro. 7(1):161-170.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bernard, M., Chotimah, S. 2018. *Improve student mathematical reasoning ability with open-ended approach using VBA for powerpoint*. In *AIP Conference Proceedings*. Vol. 2014, No. 1, 020013.
- Cahyadi, R. A. H. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Halaqa: Islamic Education Journal. 3(1):35-43.
- Dwiranata, D., D. Pramita., Syaharuddin. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA*. Jurnal Varian. 3(1):1-5.
- Fakhri, N., Darwiyanto, E., Arie, Y. F. 2018. *Perancangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. E-proceeding of engineering. 5(3):7986-8001.
- Farisi, O. I. R. 2011. *Pengembangan Permainan Edukatif Berbasis Komputer pada Materi Permutasi dan Kombinasi*. *Skripsi*. Malang: Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Unviversitas Negeri Malang.
- Farisi, O. I. R. 2018. *Mobile Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Jaring-Jaring Kubus dan Balok*. NJCA. 3(2):96-104.

- Hanafi, S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Online* Menggunakan Moodle Berbantuan Aplikasi *Geogebra* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Lena, M.S., Netriwati. 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Lampung: Permata Net.
- Lestari, I. D. 2018. *Peranan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (Ict) di SDN Rri Cisalak*. Jurnal SAP. 3(2):137-142.
- Nursyamsiah, G., S. Savitri., D. N. Yuspiyati. 2020. *Analisis Kesulitan Siswa SMP Kelas Viii dalam Menyelesaikan Soal Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Maju. 7(1): 98-102.
- Oktiana, G. D. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shadiq, F. 2014. *Pembelajaran Matematika (Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yanto, B., Putra, A. S. 2017. *Sistem Informasi Buku Tamu Front End Berbasis Android Pada Badan Pusat Statistik Rokan Hulu*. Riau Journal Of Computer Science. 4(1):119-128.

Supaat. 2008. Pengembangan Simulasi Interaktif Berbantuan Komputer pada Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Untuk Kelas IV SD. *Skripsi*. Malang: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Malang.

