

DAFTAR PUSTAKA

- Amperiyanto, T. (2014). *Tips Ampuh Android*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Anastasia Melissa Raharjo, A. D. (2020). Analisis Kesalahan Siswa Kelas VIII SMP Kamsius Gayam Dalam Menyelesaikan Soal Relasi dan Fungsi. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 290.
- Arnedo, T. (t.thn.). *MATEMATIKA Untuk SMP/MTS dan yang sederajat kelas VIII*. Surakarta: Putra Nugraha.
- Aspari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Aksioma*, 7(1), 162-169.
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Muallimuna*, 1(1), 12.
- Correa, J. D. (2016). *DIGITOPOLIS II : Creation Of Video Games Gdevelop*. Colombia: Los Libertadores, Fundacion Universitaria.
- Denih Handayani, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan I-Spring and APK Builder. *MATHLINE*, 12.
- Dwinarta, D., Paramita, D., & Syaharuddin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Varian*, 3(1), 2.
- Mashuri, M. H. (2015). *Buku Pintar Android*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Negara, H. R., Syaharuddin, Kurniawati, K. R., Mandailina, V., & Santosa, F. H. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor. *Selaparang*, 2(2), 63.
- Nugraha, A., Dani, A. W., & Adriansyah, A. (2019). Analisa Kendali pemantauan Pintu Perlindungan Kereta Api Berbasis Internet Of Things Menggunakan Aplikasi MIT Inventor. *Teknologi Elektro*, 10(3), 146.
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(1), 44.
- Salamah, U. (2018). *Berlogika dengan Matematika 2 Untuk kelas VIII SMP dan MTS*. Solo: Tiga Serangkai.

- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian pendidikan & Pengembangan*. jakarta: Kencana.
- Sugianti, Y. h. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academia dan Research Institute.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. (2019). *HANDPHONE Sebagai Media Pembelajaran*. Tangerang: Indocamp.
- Yusman, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Teknologi dan Informatika (JEDA)*, 1(1), 12.

