DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Barbara, A, and Jann, M. 2010. A Model for Developing Multimedia Learning Projects. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching.* Vol. 6. No. 2. pp. 491-507.

Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya.* Yogyakarta: Andi Offset.

Brown, Tom, H, and Mbati, Lydia, S. 2015. Mobile Learning: Moving Past the Myths and Embracing the Opportunities. *International Review of Research in Open and Distributed Learning.* Vol. 16. No. 2. pp. 155-135.

Dale, H, Schunk, et al. 2014. *Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Aplikasi. Terjemahan Ellys Tjo.* Jakarta: PT Indeks.

Dahar, Ratna, W. 2011. *Teori-teori Belajar & Pembelajaran.* Jakarta: Penerbit Erlangga.

Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Depdiknas. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2013 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.

Depdiknas. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah.* Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.

Elias, Tanya. 2011. Universal Instructional Design Principles for Mobile Learning. *International Review of Research in Open and Distributed Learning.* Vol. 12. No. 2. pp. 144-156.

Firdawati Cahyani. 2010. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer pada Materi Luas Permukaan dan Volume Tabung dan Kerucut untuk Siswa SMP Kelas IX. *Naskah Publikasi Tesis Program Pascasarjana*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Haryati, S. 2012. Research and Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal UTM.* Vol. 37. No. 1. Hal. 11-26.

Higgins, Steven, et al. 2012. The Impact of Digital Technology on Learning: A Summary for the Education Endowment Foundation. *Full Report School of Education.* Durham: Durham University.

Koscianski, Andre., & Denise, CFZ. 2014. A Design Model for Educational Multimedia Software. *Creative Education*. Vol. 5. No. 7. pp. 2003-2016.

Kinshuk and Jesse Ryan. 2013. Mobile Authoring of Open Educational Resources as Reusable Learning Objects. *International Review of Research in Open and Distributed Learning.* Vol. 14. No. 2. pp. 29-52.

Ljubojevic, Milos, et al. 2014. Using Supplementary Video in Multimedia Instruction as a Teaching Tool to Increase Efficiency of Learning and Quality of Experience. *International Review of Research in Open and Distributed Learning.* Vol. 15. No. 3. pp. 276-291.

Mahandayani, W, Loka. 2012. Pengembangan Aplikasi Interaktif Mathematics Mobile Learning dengan Materi Peluang untuk Siswa Kelas IX SMP. *Naskah Publikasi Tesis pada Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.* Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Marcia I. F. S, Sergio F. A. 2014. Educational Microcontent for Mobile Learning Virtual Environments. *Creative Education*. Vol. 5. No. 5. pp. 672-681.

Masnurillah, H. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Kontekstual yang Mengintegrasikan Pendidikan Keselamatan Berlalu Lintas (PKBL) untuk Siswa SMP/MTs. *Jurnal MATHEdunesa.* Vol. 3. No. 1. Hal. 80-86.

Mustaqiem, Burhan dan Astuty, Ary. 2008. *Ayo belajar matematika 4: untuk SD dan MI kelas IV.* Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Nicholas Z, Michail K., et al. 2013. Using Mobile Devices for Teaching Realistic Mathematics in Kindergarten Education. *Creative Education.* Vol. 4. No. No. 7A1. pp. 1-10.

Oscar H, Salinas., et al. 2013. Developing Mathematical Literacy, Based on Elemental Software and Academic Tools Development. *Creative Education.* Vol. 4. No. 7A2. pp. 178-180.

Prince, Hycy, Bull. 2013. Cognitive Constructivist Theory of Multimedia: Designing Teacher-Made Interactive Digital. *Creative Education.* Vol. 4. No.9. pp. 614-619.

Rossafri Mohamad. 2012. The Design, Development and Evaluation of an Adaptive Multimedia Learning Environment Courseware Among History Teachers. *Procedia Technology*. Vol. 1. No. 1. pp. 72-76.

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21.* Bandung: Alfabeta.

Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika belajar Mengajar.* Bandung: Alfabeta.

Sahat Siagian, et al. 2014. Development of Interactive Multimedia Learning in Learning Instructional Design*. Journal of Education and Practice.* Vol. 5. No. 32. pp. 44-51.

Salma Katib S, Abdellatif E, Ahmed M. 2015. Designing an E-Game Program in Mathematics for 5th Grade Saudi Female Pupils: Does Gagne's Theory Have Any Effectiveness in Developing Their Achievement of Mathematics?. *Open Journal of Social Sciences*. Vol. 3. No.1. pp. 40-48.

Sasmito, AP, dan Andjrah, HI. 2012. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 4 SD dengan Metode Learning The Actual Object. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*. Vol. 1. No. 1. Hal. 28-33.

Semadiartha, I, K, S. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Microsoft Excel yang Berorientasi Teori Van Hiele pada Bahasan Trigonometri Kelas X SMA untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Artikel Tesis pada Program Studi Matematika.* Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.

Subadi Tjipto. 2013. *Lesson Study sebagai Inovasi Pendidikan.* Solo: Kafilah Publising.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, dkk. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Education Game pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Cahaya untuk Siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal.* Vol. 2. No. 1. Hal. 230-238.

Sutama. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D.* Surakarta: Fairuz Media.

Vogel, Walcutt, Jennifer, et al. 2010. Animated versus Static Images of Team Processes to Affect Knowledge Acquisition and Learning Efficiency. *International Review of Research in Open and Distributed Learning.* Vol. 6. No. 1. pp. 163-173.

Warsita, Bambang. 2013. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.