

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*, 73.
- Amir, M. F., Hasanah, F. N., & Musthofa, H. (2018). Interactive Multimedia Based Mathematics Problem Solving to Develop Students' Reasoning. *International Journal of Engineering & Technology*, 276.
- Anggraini, S. D., & Wibawa, S. C. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Telegram pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Video untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kognitif Siswa. *IT-Edu Volume 03 Nomor 02 Tahun 2019*, 145.
- Arista, W. D., & Suderana, W. (2019). Implementasi Kebijakan Program Kartu Identitas Anak (KIA) di Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kabupaten Badung. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 60.
- Astutik, M., & Rusimamto, P. W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 111.
- Bringula, R. P., Alvarez, J. N., Evangelista, M. A., & So, R. B. (2018). Learner-Interface Interactions with Mobile-Assisted Learning in Mathematics: Effect on and Relationship with Mathematics Performance. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 306.
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 4.
- Ekawati, A. (2016). Penggunaan Software Geogebra dan Microsoft Mathematic dalam Pembelajaran Matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 148.
- Ekayani, N. L. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Fannie, R. D., & Rohati. (2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis POE (Predict, Observe, Explain) pada Materi Program Linear Kelas XII SMA. *Jurnal Sainmatika*, 101.
- Fatmaya, O. A., & Marniati. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Telegram terhadap Pencapaian Kompetensi Mengidentifikasi Jenis Bahan Utama pada Siswa Kelas XI Tata Busana di SMK N 1 Buduran. *e-Journal Volume 08 Nomor 3 Tahun 2019*, 92.

- Fujiawati, F. S. (2016). Pemahaman Konsep Kurikulum dan Pembelajaran dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 22.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar*, 97.
- Hamdani, H. (2018). Pengaruh Minat Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Alfarisi: Jurnal Pendidikan MIPA*, 215.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-teknik Observasi. *Jurnal at-Taqaddum*, 24.
- Iksan, Z. H., & Saufian, S. M. (2017). Mobile Learning: Innovation in Teaching and Learning. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 21.
- Kemendiknas. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Linda, I., Nuraini, Harahap, E., Badruzzaman, F., & Darmawan, D. (2017). Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistis dengan GeoGebra. *Jurnal Matematika*, 1.
- Maseleno, A. (2018). Developing Multimedia Application Model for basic Mathematics Learning. *Jour of Adv Research in Dynamical & Control Systems*, 1347.
- Mulyani, N., & Syah, A. Z. (2014). Mobile Learning sebagai Teknologi Sistem Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 26.
- Murtiyasa, B., & Rahmawati, R. (2021). Development of Learning Media Applications for Information and Communication Technology Subjects as a Learning Aid for Junior High Schools. *Universal Journal of Educational Research*.
- Murtiyasa, B., Jannah, I. M., & Rejeki, S. (2020). Designing Mathematics Learning Media Based on Mobile Learning for Ten Graders of Vocational High School. *Universal Journal of Educational Research*.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 176.
- Ningsih, M. F., 'Adna, S. F., & Fitri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Mobile Aplikasi Berbasis Augmented Reality Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 4 Pekalongan. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 37.

- Nurwijayanti, A., Budiyono, & Fitriana, L. (2019). Combining Google Sketchup and Ispring Suite 8: a Breakthrough to Develop Geometry Learning Media. *Journal on Mathematics Education*, 113.
- OECD. (2019). What is PISA? *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Dasar Pelajaran Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Pertiwi, C. M., Jayanti, R. A., & Afrilianto, M. (2018). Asosiasi antara Kemampuan Generalisasi Matematik dengan Self-Concept Siswa SMP yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis VBA Microsoft Excel. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 372.
- Ramadhan, F., & Wibawa, S. C. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan Bot API Media Sosial Telegram di Akademi Farmasi Surabaya. *IT - EDU. Volume 02 Nomor 02 Tahun 2018*, 145 - 152, 146.
- Riady, S. C., Sentinuwo, S., & Karouw, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Anak Sekolah Minggu dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Teknik Informatika*.
- Saputra, M., Abidin, T. F., Ansari, B. I., & Hidayat, M. (2018). The feasibility of an Android-based pocketbook as mathematics learning media in senior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 5.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 94.
- Sari, D. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku pada Materi Operasi Aljabar sebagai Learning Exercise bagi Siswa. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 4.
- Saribekyan, H., & Margvelashvili, A. (2017). Security Analysis of Telegram.
- Serkan, C. G. (2015). The Integration of Computing Technology Into Undergraduate Mathematics Classes. *International Journal for Innovation Education and Research*.
- Shabri, R., & Sakur, Y. R. (2018). Interactive Computer-Based Learning Media for Teaching Transformation Topic at Mathematics Class of Senior High School. *International Conference on Educational Sciences* , 45.

- Sumiarsi, N. (2015). Analisis Kompetensi Pedagogik dan Pengembangan Pembelajaran Guru SD Negeri 041 Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 100.
- Sutama. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK & R&D*. Sukoharjo: Fairuz Media.
- Sutama. (2019). *Metode Penelitian Matematika*. Sukoharjo: Jasmine.
- Sutiarso, S., Coesamin, M., & Nurhanurawati. (2018). The Effect of Various Media Scaffolding on Increasing Understanding of Student's Geometry Concepts. *Journal on Mathematics Education*, 100.
- Sutriyono, Fitriyana, N., & Adha, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Macromedia Flash Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Volume Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 47.
- Takdir, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga Berbasis Aplikasi Android. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 9.
- Wahono, R. satria. 2006. Aspek Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses pada tanggal 7 Desember 2020, (<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>)
- Wanti, N., Juariah, Farlina, E., Sugilar, H., & Kariadinata, R. (2017). Pembelajaran Induktif Pada Kemampuan Penalaran Matematis dan Self-Regulated Learning Siswa. *Jurnal Analisa* 3, 57.
- Widoyoko, E. P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winanda, N. A. (2016). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Infotek*.
- Winarto, A., Hardyanto, W., & Sugianto. (2019). Telegram Development in Dokeos-Based E-Learning As a Learning Media to Improve Students' Motivation in Learning Physics. *Physics Communication*, 78.
- Yudha, C. B., & Herzamzam, D. A. (2020). Learning Mathematics in Pandemic Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12.
- Zakiy, M. A., Syazali, M., & Farida. (2018). Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika. *Triple S*, 95.