

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R. D. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Education Mobile Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Fisika Kelas VIII di MTs AL Asror Patemon Kecamatan Gunungpati Kota Semarang*. Skripsi dipublikasikan. Semarang: Program Sarjana FIP SEMARANG. (Online), (<http://lib.unnes.ac.id/24008/>, diakses 12 Oktober 2017)
- Anggraeni, N. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. (Revisi ed.). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- As'ari, A. R. et al. 2016. *Matematika BSE* (3rd ed.). Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Calimag, J.N; Mugel, P.A; Conde, R.S & Aquino, L.B. 2014. Ubiquitous Learning environment using android mobile application. *International Journal of Research in Engineering & Technology* , 2 (2): 119-128
- Chun, Russel. 2018. *Adobe Animate CC Classroom In a Book (2018 Release)*. USA. Adobe Press, (Online), (http://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780134852539/samplepages/9780134852539_Sample.pdf, diakses 30 Mei 2018).
- Darmawan, D. 2013. *Teknologi Pembelajaran* (3rd ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Evijayanti, W. 2016. *Analisis Kesulitan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Cerita Aritmatika Sosial*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi dipublikasikan. (Online), (<http://eprints.ums.ac.id/44857/2/02.NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>, diakses 5 Maret 2018).
- Fatoni, A.&Kuraesin, D. P. 2015. Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Terpadu untuk Siswa SMPN 5 Kota Serang. *Jurnal Sistem Informasi*, VoL. 2:47
- Handiyani, Nur. 2017. *Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan Sleman*: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY
- HKU SpaceCommunity College. 2018-19. *Introduction to Multimedia Adobe Animate CC Lab Manual*. Hong Kong: HKU School of Professional and Continuing Education, (Online), (<http://dominic.cheng.tripod.com/IMMWS/Material/LabManualAnimate.pdf>).

- Holisin., Lis. 2007. Pembelajaran Matematika Realistik (PMR). Didaktis, Vol. 5 No.3. Surabaya: UM
- Khuzaini, Nanang. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash CS3* Untuk Pembelajaran Matematika Siswa SMA Kelas X Semester II Materi Pokok Trigonometri. *Jurnal AgriSains*, Vol.5 No.2 : 192
- Khuzaini, N.&Santosa, R. H. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan *Adobe Flash CS3* Untuk Siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1) :90
- McGriff, S. J. 2000. Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model. Retrieved June, Volume 10, hlm. 2003.
- Nieveen, N. & Plomp, T. 2013. *Educational Design Research*. Netherlands: SLO.
- Nugroho, A. A. & Purwati, H. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning dengan Pendekatan Scientific. *Jurnal Euclid*.
- 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 tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY
- Putri, K.P. 2016. *Pengembangan Aplikasi Bulaker Adventure Game Sebagai Media Belajar Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Program Sarjana FMIPA Surabaya.
- Purnama, B. E. 2013. *Konsep Dasar Multimedia* (1st ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Prasetyo, Y. D. et al., 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SMA*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Sebelas Maret.
- Rahmah, J. F. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X AK*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya.
- Redaksi Sinar Grafika. 2013. *PERMENDIKNAS 2006 tentang SI & SKL* (3rd ed.). Jakarta: Sinar Grafika.
- Rokhimah, Siti. 2015. *Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Berdasarkan Prosedur NEWMAN*. Skripsi diterbitkan. Semarang: Program Sarjana FMIPA SEMARANG. (Online), (<http://lib.unnes.ac.id/21563/1/4101411135-S.pdf>, diakses 7 November 2017).

- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Sadiman, Arief S. dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safaat H, Nazruddin. 2015. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sit, Masganti. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing
- Soedjadi, R. 2001. *Pemanfaatan Realitas dan Lingkungan dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia*. Makalah Seminar Nasional Realistic Mathematics Education. Surabaya: FMIPA
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R. & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Sriyanto, M. W. & Wasis. 2016. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terintegrasi dengan PHET untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Fluida Dinamik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPFS)*, 05(03): 15-21.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N. & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan (1st ed.)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tenlogix. 2016. Dubai: Game Storm Studios, (online), (<http://tenlogix.com/about/>), diakses 30 Maret 2018)
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardhani, S. 2008. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan (Implikasinya Terhadap Guru Matematika SMP/MTs dalam Pengembangan KTSP)*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika (PPPPTK) Yogyakarta.
- Waryanto, N. H. 2005. *Media Pembelajaran Progam KKN-PPL UNY SMA Muh 1 YK*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Wati, Yeni C. 2015. Penerapan Model *Problem Based Instruction (PBI)* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PPKn di SMK Negeri 6 Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, Volume 02 Nomor 03: 801-815

dhani, S. 2008. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan (Implikasinya Terhadap Guru Matematika SMP/MTs dalam Pengembangan KTSP)*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika (PPPPTK) Yogyakarta.