

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Nur Qurrota, and Ika Rahmawati. "Pengembangan Media Interaktif Si Pontar Berbasis Aplikasi Android Materi KPK Dan FPB Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2018.
- Arifin Rohmatullah, Agus, and Kartika Yuni Purwanti. "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning(CTL) Berbantuan Media Aplikasi Berbasis Androiddengan Thinkable Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 02 Candirejo 02." *JSD: Jurnal Sekolah Dasar*, 2021.
- Azhar Arsyad. "Media Pembelajaran." *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 2011.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif - Google Books. Fatawa Publishing*, 2020.
- BOURASSA mary.bourassa@oame.on.ca, MARY1. "TECHNOLOGY CORNER - DESMOS ACTIVITIES." *Ontario Mathematics Gazette*, 2014.
- Branch, Robert Maribe. *Approach, Instructional Design: The ADDIE. Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia*, 2009.
- Bursan, and Fitriyah. "Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone And." *Jurnal TEKNOIF*, 2015.
- Dewi, R K. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Game Math Challenge Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Bangun Datar Dengan Pendekatan" *Naskah Publikasi Program Studi ...*, 2019.
- Dodiet Aditya Setyawan. *Data Dan Metode Pengumpulan Data Penelitian*. Surakarta, 2013.
- Eval Setiawan, M., Musrizal, Suhadi, Ema Sastria, Toni Haryanto, Novi Novtita, Lia Anggela, Hendra Lardiman, Bukhari Ahmad, and Mhmd Habibi. "The Practicality and Validity of the Popular Scientific Book Development 'Survival Plants.'" *International Journal of Scientific and Technology Research*, 2019.
- Fandi, Achmad. "Observasi Lapangan Di MAN 2 Kudus." *kudus*, 2023.
- Hanafi. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman*, 2017.
- Herman Hudojo. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika. FMIPA UM, Malang*. Malang, 2005.
- Hobri. "Model-Model Pembelajaran Inovatif." *FKIP Universitas Jember*, 2009, 189.

- Husna, Umul, Susi Setiawani, and Saddam Hussien. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Classflow Berbantuan Web Desmos Pada Materi Penerapan Integral Tentu." *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIM)*, 2020. <https://doi.org/10.26740/jrpim.v4n1.p37-52>.
- Lestari, Sudarsri. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi." *EDURELIGIA; JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 2018. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Mahaputra, I Gusti Agung Made Yoga, I G A Putu Raka Agung, and Lie Jasa. "Rancang Bangun Sistem Keamanan Sepeda Motor Dengan GPS Tracker Berbasis Mikrokontroler Dan Aplikasi Android." *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 2019. <https://doi.org/10.24843/mite.2019.v18i03.p09>.
- Merdeka.com. "Survei: Bagi Remaja Indonesia Ponsel Adalah Raja," 2023. <https://www.merdeka.com/teknologi/survei-bagi-remaja-indonesia-ponsel-adalah-raja.html>.
- Mintorogo, Jessica Michaela, Ahmad Adib, and Ani Wijayanti Suhartono. "Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia 2-4 Tahun." *Jurnal DKV Adiwarna*, 2014.
- Nisyak, Robiatun, Dinawati Trapsilasiwi, Arif Fatahillah, and Randi Pratama Murtikusuma. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Menggunakan Schoology Berbantuan Web Desmos Materi Grafik Fungsi Kuadrat." *Kadikma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2018.
- PBC, Desmos Studio. "Tentang Desmos Studio," 2023. <https://www.desmos.com/about?lang=id>.
- Ramli, Muhammad. *Media Teknologi Dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press, 2012.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. "Metode Penelitian Pendidikan." *Bandung: Citapustaka Media*, 2016.
- Romli, Usup, . Jenuri, Dina Mayadiana Suwama, Mohammad Rindu Fajar Islamy, and Muhamad Parhan. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH DENGAN KONSEP 'QURANI' BERBASIS ICT UNTUK SISWA SEKOLAH." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2021. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i1.3247>.
- Rosmana, A. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Komputer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Program Linier (Penelitian Di Kelas X SMK Negeri 1 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2007/2008)." Universitas Siliwangi, 2008.
- Saigal, Arun. "What Is Thinkable?," 2023. <https://thinkable.com/about>

us.

- Saputri, Risma Rintias, Titik Sugiarti, Randi Pratama Murtikusuma, Dinawati Trpsilasiwi, and Erfan Yudianto. "Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Fungsi Berdasarkan Kriteria Watson Ditinjau Dari Perbedaan Gender Siswa Smp Kelas Viii." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 2 (2018): 59–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/kdma.v9i2.9710>.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 1987.
- Sufri Mashuri. *Media Pembelajaran Matematik*. Sleman: Deepublish CV Budi Utama, n.d.
- Sugiharni, Gusti Ayu Dessy. "Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2018. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15378>.
- Sugiyono. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D." Alfabeta. Bandung." *E-Jurnal Ekonomi DanBisnis Universitas Udayana*, 2018.
- Suharsimi Arikunto. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." Jakarta: Rineka Cipta; 2010." *Community Psychology*, 2010.
- Sukmadinata Syaodih, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2006.
- Wahid Maulana, Moh. Rochman. "Pengembangan Aplikasi Android Untuk Studi Bahasa Carakan Madura." *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 2017. <https://doi.org/10.26740/jieet.v1n1.p32-39>.
- Wati, M., S. Hartini, N. Hikmah, and S. Mahtari. "Developing Physics Learning Media Using 3D Cartoon." In *Journal of Physics: Conference Series*, 2018. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/997/1/012044>.
- Wilkerson, Trena L. "NCTM Leadership Then and Now." *Mathematics Teacher: Learning and Teaching PK-12*, 2020. <https://doi.org/10.5951/mtlt.2019.0372>.