

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bardi & Jailani. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer untuk Pembelajaran Matematika bagi Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 2, No 1, 49-63.
- Borman, R.D. (1998). *Media instruksional IPS*. Departemen Pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan Jakarta.
- Bura, J. (2014). *Construct 2 Game Development by Example*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Courant, R. & Robbins, H. (1996). *What is Mathematics? An Elementary Approach to Ideas and Methods*. rev. ed. New York: Oxford University Press.
- Dabbagh, N., Benson, A.D., Denham, A., et al. (2016). *Learning Technologies and Globalization Pedagogical Frameworks and Applications*. New York: Springer.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI No. 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- DI Marketing. (2016). *Smartphone Usage in Indonesia*. Diunduh pada tanggal 25 April 2017 dari <http://www.di-onlineurvey.com/en/2016/07/07/smartphone-usage-in-indonesia/>.
- Djiwandono, S.E.W. (1989). *Psokologi Pendidikan*. rev. ed. Jakarta: Grasindo
- Dwianto, A. (2005). *Construct 2: Solusi Mudah Membuat Aplikasi Android*. Diakses pada tanggal 26 Februari 2017 dari <http://www.sangpengajar.com/2015/10/construct-2-solusi-mudah-membuat.html>.
- Hammond, L.D., Austin, K., Orcutt, S., et al. (2001). *Episode #1 Introduction Chapte How People Learn: Introduction to Learning Theories*. Diunduh pada tanggal 6 Februari 2017 dari <https://web.stanford.edu/class/ed269/hplintrochapter.pdf>.
- Izzaty, R.E., Suardiman, S.P., Purwandari, Y.A., et al. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jalil, A., Beer, M., Crowther, P. (2015). Pedagogical Requirements for Mobile Learning: A Review on MOBIlearn Task Model. *Journal of Interactive Media in Education*, 12, pp. 1–17, DOI: <http://dx.doi.org/10.5334/jime.ap>.
- Kemendikbud. (2016). *Pembelajaran dan Penilaian Mata Pelajaran Matematika Sekola Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/SMK/MA/MAK) Kelompok A (Wajib) dalam Kurikulum 2013*.

- Kemendikbud. (2016). *Matematika SMA/ MA SMK/ MAK Kelas X*. rev. ed. Jakarta: Balitbang.
- Kurubacak, G. & Altinpulluk H. (2017). *Mobile Technologies and Augmented Reality in Open Education*. United States of America: IGI Global.
- Masduki & Nugroho, A.G. (2011). Pembelajaran Matematika dengan Media Berbasis Komputer Ditinjau dari aktivitas belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Pendidikan dan Penerapan MIPA*, Yogyakarta, PM159-PM163.
- Mayer, R. E. (1999). *The Promise of Educational Psychology*. Ohio: Merrill Prentice Hall. National Council of Teachers of Mathematics. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: Author.
- Mustajab, M., Pemana, I., Firdaus, M.I.N. *Tutorial Construct 2*. Tegalrejo: SMK Syubanul Waton.
- Istiqlal, M. & Wutsqa, D.U. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika SMA untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Materi Logika Matematika. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 8. Nomor 1.
- Subagio, A. (2014). *Learning Construct 2*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Sadiman, A.S. Rahardjo, R., Haryono, A., et al. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H.A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Santiasa, I.W. (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. *Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung*,
- Subanji. (2011). Matematika Sekolah dan Pembelajarannya. *J-TEQIP*, Edisi Tahun II, Nomor 1, 1-12.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo. (2011). *Model-Model Pembelajaran Suatu Strategi Mengajar*. Yogyakarta: Venus Gold Press.
- Sultan, A. & Artzt, A.F. (2011). *The Mathematics That Every Secondary School Math Teacher Needs to Know*. New York: Routledge.
- Thobroni, M. & Mustofa, A. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Wahono, R.S. (2016). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses pada tanggal 24 Februari 2017 dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.
- Waryanto, N.H. (2008). *Evaluasi Multimedia Interaktif*. Diunduh pada tanggal 24 Februari 2017 dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Evaluasi%20Multimedia%20Interaktif.pdf>.
- Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamasari, Yuni. 2010. Pengembangan media Pembelajaran Matematika BerbasisICT yang Berkualitas. *Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS, Surabaya, 4 Agustus 2010*.