

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Firdan. 2011. Pengenalan Dasar Android Programming. Depok: Biraynara.
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- \_\_\_\_\_. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Dwianto, Agus. 2015. Construct 2 : Solusi Mudah Membuat Aplikasi Android. <http://www.sangpengajar.com/2015/10/construct-2-solusi-mudah-membuat.html>. Diakses pada 4 Januari 2016.
- Istiqomah, Dewi Anisa. 2014. Skripsi yang berjudul “Aplikasi Game Susun Aksara Jawa (Suraja) sebagai Media Belajar Aksara Jawa Kelas V SD Salsabila Baiturrahman untuk Platform Android. Yogyakarta: UNY.
- J, Ferra Delan. 2012. Kajian Pustaka. <http://eprints.uny.ac.id/8213/5/bab%202.pdf> yang diakses pada 16 Juni 2015.
- Juraman, Stefanus Rodrick. 2014. Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam Mengakses Informasi Edukatif. Journal Volume III. No.1. Tahun 2014. Sulawesi: Unstrat.
- Puspendik. “Indeks Integritas Ujian Nasional”. <http://puspendik.kemdikbud.go.id/hasil-un/>. Diakses pada 4 Maret 2017 pada pukul 18.01 WIB.
- Maharani, Noka Setya. 2012. Skripsi dengan Judul: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif dengan Permainan Ulat Tangga pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa SMP Kelas VIII. Yogyakarta: UNY.
- Pujiriyanto. 2012. Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran. Yogyakarta: UNY Press.
- Putra, Adhitya Wibawa. 2015. Construct 2. <https://teknojurnal.com/construct-2/>. Diakses pada 27 Desember 2016 pukul 13.56 WIB.
- Rochmad. “Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika”. ISSN : 2086-2334. Vol. 3 (Juni 2012). JURNAL KREANO: FMIPA UNNES.