

DAFTAR PUSTAKA

- Andre Kurniawan Pamoedji, M. R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Barnett CF, M. T. (2011). *Pulmonary Hypertension. Dalam: Crawford MH (ed). Current diagnosis and treatment Cardiology.4th Ed*. New York: Mc Graw Hill.
- Bhardwaj, S. (2013). 'Android Operating Systems. *International Journal of*.
- Hidayah, S. (2016). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita SPLDV Berdasarkan Langkah Penyelesaian Polya. *Jurnal Pendidikan* 1(2).
- Iqbal, M. (2003). Dipetik Februari 18, 2021, dari Mengajar Dengan Komik: www.republika.co.id
- Jariah, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Proses Pembekuan Darah Kelas XI MA Madani Pao-Pao Gowa*. Makassar: UIN Alauddin.
- Jero Budi Darmayasa, A. J. (2018). *Matematika Sekolah SMP*. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.
- Katti, S. H. (2012). Android based mobile application development and its security. *International Journal of Computer Trends and Technology*.
- Keogh, B., & Naylor, S. (1999). Concept Cartoons, Teaching and Learning in Science: an Evaluation. *International Journal of Science Education*.
- Komputer, T. L. (1994). *Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity*. Yogyakarta: Andi.
- Lauren, M. d. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*.
- Lubbis, I. R., & Jaslin, I. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1(2).

- Majid, A. (2005). *Peencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nieveen. (1999). *“Design Approaches and Tools in Education and Training”*. Dordrecht: Springer.
- Polya, G. (1973). *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method (Second Edition)*. New Jersey: Princeton University Press.
- Rasiman, A. S. (2014). Development of Mathematics Learning Media. *Journal of Education and Research*.
- Rivai, N. S. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Riyana, R. S. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Saputro, H. B. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-InterGratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*.
- Sofia. (2012). Peranan Media Pengajaran Dalam Pembelajaran Bahasa , XIII . *Jurnal Al-Hikmah*.
- Stewart, N. A. (2004). Research Network on Socioeconomic Status and Health. *Self-Esteem*.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfa Beta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukardiyono, I. E. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server 2. *ELINVO (Electronics, Informatic, and Vocational Education)*.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Supriadi, N. (2015). Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1.
- Suryani, R. d. (2018). *Buku Ajar Program Linier*. Yogyakarta: Deepublish.

Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.

Wahyu Nuning Budiarti, H. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia Volume 4, No. 2*.

Wintarti, I. W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android Pada Materi SPLDV. *Jurnal Mathedunesa Volume 8 Nomor 2*.

Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1.

