

DAFTAR PUSTAKA

- Alhafidz, M. R. L., & Agung Hartoyo. (2019). Pengembangan mobile learning berbasis android sebagai media pembelajaran ekonomi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 137–147. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27772>
- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan mobile learning bagi pembelajaran. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 4(02), 97–101. <https://doi.org/10.21009/jkkp.042.07>
- Aripin, I. (2018). Konsep dan aplikasi mobile learning dalam pembelajaran biologi. *Jurnal Bio Educatio*, 3(1), 1–9.
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan multimedia interaktif model 4D pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–12.
- Azwar, S. (2009). *Dasar-dasar Psikometri*. Yogyakarta: Putaka Pelajar.
- Basa, Z. A., & Hudaiddah. (2021). Perkembangan pembelajaran daring terhadap minat belajar matematika siswa smp pada masa pandemi covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 943–950.
- Dahri, M. (2020). Jenis variabel dan skala pengukuran, perbedaan statistik deskriptif dan inferensial dan statistik parametrik dan nonparametrik. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran matematika kelas X*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Tarbiyah dan Keguguran. Universitas Islam Negeri Lampung.
- Fauzy, A., & Nurfauziah, P. (2021). Kesulitan pembelajaran daring matematika pada masa pandemi covid-19 di SMP muslimin cililin. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 551–561. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.514>
- Hadi, S., & Novaliyosi. (2019). *TIMSS INDONESIA (TRENDS IN INTERNATIONAL MATHEMATICS AND SCIENCE STUDY)*. 562–569.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan ispring dan apk builder untuk pembelajaran matematika kelas X materi proyeksi vektor. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Harmurni, L. (2019). *Instrumen Penilaian & Validasinya*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.

- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Izzati, N. (2012). *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jatmiko, & Fiantika, F. R. (2017). Sebuah rekam jejak proses pembuatan perangkat pembelajaran berbasis video animasi 3D portofolio. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 03(01), 01–57.
- La Ode Onde, M. K., Aswat, H., Sari, E. R., & Meliza, N. (2021). Analisis pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas (tmt) di masa new normal terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4400–4406. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1449>
- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis komputer dengan model tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tik. *Jurnal Petik*, 6(1), 18–26. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i1.729>
- Mardiah, R. (2021). *Pengembangan e-modul berbasis problem solving pada materi program linear kelas XI SMA/MA*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang.
- Miangah, T. M. (2012). Mobile-assisted language learning. *International journal of distributed and parallel systems*, 3(1), 309–319. <https://doi.org/10.5121/ijdps.2012.3126>
- Milala, H. F., Joko, Endryansyah, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan adobe flash player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202.
- Mirnawati. (2021). *Pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan adobe flash professional cs 6 pada materi statistika kelas VIII SMP*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nasution, F. (2016). *Kajian metode suksesif interval (MSI) dalam mengubah data ordinal menjadi data interval dan dampaknya terhadap distribusi*. Skripsi. Departemen Matematika. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Sumatera Utara. Medan

- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nugroho, A. A., & Purwati, H. (2015). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis mobile learning dengan pendekatan scientific. *Euclid*, 2(1), 174–182. <https://doi.org/10.33603/e.v2i1.355>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku ajar dasar-dasar statistik penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Octavia, A. D., Surjanti, J., & Suratman, B. (2021). Pengembangan media m-learning berbasis aplikasi articulate storyline untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2380–2391. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/797>
- Pratama, R. A. (2018). Media pembelajaran berbasis articulate storyline 2 pada materi menggambar grafik fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Rachma, Y. Y., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2020). Pengembangan mobile learning barusikung berbasis android pada materi bangun ruang sisi lengkung. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 475–486. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i3.724>
- Rahmatsyah, S. W., & Dwiningsih, K. (2021). Pengembangan e-module interaktif sebagai sumber belajar pada materi sistem periodik unsur. *UNESA Journal of Chemical Education*, 10(1), 76–83. <https://doi.org/10.26740/ujced.v10n1.p76-83>
- Ridho F.S., M. (2019). Tipe data ordinal. *Fakultas Komputer Section 2*, 1–8.
- Rifdah, N. (2020). *Pengembangan media mobile learning menggunakan app inventor pada materi vektor*. Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Safitri, D., & Hartati, T. A. W. (2016). Kelayakan aspek media dan bahasa dalam pengembangan buku ajar dan multimedia interaktif biologi sel. *Florea*, 3(2), 9–14. <https://doi.org/10.1093/oseo/instance.00208734>
- Samala, A. D., Fajri, B. R., & Ranuhaarja, F. (2019). Desain dan implementasi media pembelajaran berbasis mobile learning menggunakan moodle mobile app. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 12(2), 13–20. <http://tip.ppj.unp.ac.id>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD

- rika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130.
- Sartika, E. (2010). Pengolahan data berskala ordinal. *Sigma-Mu*, 2(1), 60–69.
- Setiawati, F. A., Mardapi, D., & Azwar, S. (2013). Penskalaan teori klasik instrumen multiple intelligences tipe thurstone dan likert. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 17(2), 259–274. <https://doi.org/10.21831/pep.v17i2.1699>
- Setyadi, D. (2017). Pengembangan mobile learning berbasis android sebagai sarana berlatih mengerjakan soal matematika. *Satya Widya*, 33(2), 87–92. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p87-92>
- Sri Haryati. (2012). Research and development (r&d) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Academia*, 37(1), 13.
- Sugiono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sutisna, E. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Matematika Perminatan*.
- Suwarto, S., & Purnami, A. S. (2018). Upaya meningkatkan pemahaman konsep matematika melalui hypothetical learning trajectory pada materi vektor. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 1(2), 69. <https://doi.org/10.30738/indomath.v1i2.2614>
- Thiagarajan, Sivasailan, & other. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Tyanto, E. L., & Manoy, J. trineke. (2013). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis adobe flash profesional cs6 dengan memperhatikan fungsi kognitif rigorous mathematical thinking (rmt) pada materi melukis segitiga. *MATHedunesa*.
- Warsita, B. (2010). Mobile learning sebagai model pembelajaran yang efektif dan inovatif. *Jurnal Teknодик*, XIV(1), 062–073. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v14i1.452>
- Widoyoko, S. E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (J. Yuniarto & Haitamy El Jaid (eds.)). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>