

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Abdul H., Effandi Zakaria. 2013. "The Effect of Van Hiele's Phases of Learning Geometry on Students' Degree of Acquisition of Van Hiele Levels", *Procedia-Social and Behavioural Science* Vol. 5 No. 5, February 2013. 1652-1660.
- Adobe System., *Learning Actionscript 3.0*. California: Adobe Systems Incorporated, 2011.
- As'ari, Abdur R., *Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi, 2012.
- Brossier, Véronique. *Developing Android Applications with Adobe AIR*. United States of America: O'Reilly Media, 2011.
- Chairani, Zahra. 2013. "Implikasi Teori Van Hiele dalam Pembelajaran Geometri", *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 8. Nol 1, 2013. 20-29.
- Dalyana, Tesis: "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik pada Pokok Bahasan Perbandingan Dikelas 2 SLTP*", Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2004.
- Djumanta, Wahyudin. *Mari Memahami Konsep Matematika untuk Kelas IX Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*, Jakarta: Grafindo Media Pratama.
- Ermawati, Skripsi: "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Belah Ketupat Dengan Pendekatan Kontekstual dan Memperhatikan Tahap Berpikir Geometri Van Hiele*", Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2007.
- Esatama, Resyanda Rizkia. *Dr. X Droid Memintarkan & Mengoptimalkan Perangkat Android Tanpa Perlu Root*. Cihanjuang:Trim Komunikata, 2015.
- Farida, Anisatul. 2016. "Analisis Miskonsepsi Siswa Terhadap Simbol dan Istilah Matematika pada Konsep Hubungan Bangun Datar Segiempat Melalui Permainan dengan Alat Peraga (SD Muhammadiyah 1 Surakarta)", *KNPMP I*, Maret 2016. 286-295
- Hakim, Mochammad Waliyul., Skripsi: "*Pengembangan Aplikasi Penilaian Matematika SMA Berdasarkan Kurikulum 2013 dengan Microsoft Excel*". Surabaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2014
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung:Citra Aditya, 1989.

- Handayani, Izmi., Ipung Yuwono dan Mimiep S. Madja. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Materi Diagram Venn untuk Siswa Kelas VII SMP", *Jurnal Universitas Negeri Malang*, Mei 2013.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. Canada: Macmillan Publishing Company, 1993.
- Holden, Jolly T., *An Instructional Media Selection Guide for Distance Learning—Implications for Blended Learning Featuring an Introduction to Virtual Worlds* Second Edition. New York: United States Distance Learning Association, 2010.
- Idris, N., *Siri Pengajian dan Pendidikan Utusan Pedagogi dalam Pendidikan Matematika*. Kuala Lumpur: LOHPRINT SDN. BHD, 2001.
- Izham, Dedy. *Teknik Cepat Belajar Adobe Flash*. Malang: Jasa Multimedia, 2012.
- Leacock, Tracey L., John C. Nesbit. 2007, "A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources", *Educational Technology & Society*, Vol 2 No. 10, 2007, 44-59.
- Lee, William W., Diana L. Owens. *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solution Second Edition*. San Francisco: Pfeiffer, 2004.
- Nasoetion, Noeh., Adi Suryanto, Masriyah, Endah Budi Rahayu. *Evaluasi Pembelajaran Matematika (Modul 9: Alat Ukur Notes)*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2008.
- Nieveen, Nienke. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher, 1999.
- Nurhayati, Oky Dwi. "Pembuatan Animasi Dasar Sistem Multimedia", Universitas Diponegoro, Semarang diakses pada 9 November 2016; available from http://eprints.undip.ac.id/20122/1/Pembuatan_animasi_dasar_pert10.pdf; Internet.
- Opera Mediaworks, "Android Leads Across Apac, Ios Leads In Australia Rapid Smartphone", Singapura: 2015 diakses pada 7 November 2016; tersedia dari <http://operamediaworks.com/newsroom/press-releases/sma-apac-2015-q3>; Internet

- Rahma, Afifah. 2015. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat)", Jom Fisip Jurusan Sosiologi FISIP Universitas Riau. Vol. 2 No. 2, 2015.
- Resti. 2015. "Penggunaan Smartphone Dikalangan Mahasiswa", Jurusan Sosial FISIP Universitas Riau. Vol 2 No.1, 2015.
- Rockinson-Szapkiw, Amanda J., Jennifer Courduff, Kimberly Carter, and David Bennett. 2012. "Electronic Versus Traditional Print Textbooks: A Comparason Study on the Influence of University Students' learning", *Computer & Educational*, Vol 63, 2013.259-266
- Saguni, Fatimah. 2006 "Prinsip-Prinsip Kognitif Pembelajaran Multimedia: Peran Modality dan Contiguity terhadap Peningkatan Hasil Belajar". *INSAN*. Vol.8, No. 3, Desember 2006.147-157
- Sari, Nur Laila Indah. *Asyiknya Belajar Bangun Ruang Sisi Datar*. Jakarta: PT. Balai Pustaka (Persero), 2012.
- Sasmita, Gst. A. A. L., Nym. Wiry, Gd. Margunayasa "Pengaruh Teori Van Hiele dalam Pembelajaran Geometri Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Desa Sinabun", *PGSD, PGPAUD, FIP Universitas Pendidikan Ganesha*, 2007.
- Sudaryono, Gaguk Margono, Wardani Rahayu. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: graha Ilmu, 2013
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"*, Bandung: Alfabeta. 2012.
- Susilana, R. dan C. Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung:CV Wacana Prima, 2009.
- The Florida State University, *Instruction At FSU 'A Guide to Teaching and Learning Practices'*. Florida: The Florida State University, 2011.
- Universitas Pendidikan Indonesia, *Geometri dan Pengukuran diktat matakuliah Geometri dan Pengukuran*, Bandung: UPI Bandung.
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional)*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2012.