

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran Terjemahan. 2015. Departemen Agama RI. Bandung: CV Darus Sunnah
- Afrizal, A. S. (2018). Aplikasi Pembelajaran Jarimatika Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, 8(1), 11-22.
- Astuti, A., & Leonard, L. (2015). Peran kemampuan komunikasi matematika terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).
- Astuti, Trivia. 2013. Metode Berhitung Lebih Cepat Jarimatika. Jakarta: Lingkar Media
- Carolina, I dan Rusman, A. (2019). Penerapan *Extreme Programming* pada Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web (Studi Kasus Toko ST Jaya). *Jurnal Inovtek Polbeng - Seri Informatika*, Vol. 4, No. 2
- Dhanta, R. (2009). Pengantar Ilmu Komputer. *Surabaya: Indah*.
- Enterprise, Jubilee. 2021. Pengantar Pemrograman Dart dan Flutter. Jakarta: Alex Media Komputindo
- Fajri, R. (2014). Pembelajaran Matematika Dengan Metode Jarimatika Berbasis Multimedia. *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 14, 148135.
- Hardi, T., Tanjung, T., Haryono, W., Puspita, T., & Maulida, R. (2021). Sosialisasi dan Pengenalan Teknologi Informasi Serta Pelatihan Metode Berhitung Cepat Matematika Pada Para Santri Pondok Pesantren Yayasan Riyadhul Jinaan. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 93-97.
- Lanya, H., Aini, S., & Irawati, S. (2020). Pelatihan Metode Jarimatika sebagai Alternatif dalam Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 390-398. <https://doi.org/10.30653/002.202052.293>
- Maula, I., Pambudi, A.S., Rohmah, Z. (2018). Perkembangan Matematika dalam Sejarah Peradaban Islam. Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains Volume 1.
- Muhardian, A. (2018, Juli 15). *Tutorial Flutter #1: Pengenalan dan Persiapan Pemrograman Mobile dengan Flutter*. Retrieved Maret 21, 2021, from Petani Kode: <https://www.petanikode.com/flutter-linux/>
- Purwati, Y., Laksono, T. K. J., Suliswaningsih, D. K., & Krisbiantoro, D. (2021). Video Animasi Matematika Dasar Menggunakan Metode Jarimatika (Studi Kasus: TK YWKA II Purwokerto). *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology*

Management, 4(2), 90-100.

Raharjo, Budi. 2021. Buku Pemrograman Android dengan Flutter Edisi 2. Jakarta: Penerbit Informatika

Safaat, N. (2012). Android; Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.

Syahputra, A., & Hts, D. I. G. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Jarimatika Penjumlahan Dan Pengurangan Berbasis Multimedia. *U-NET Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), 35-42.

Wulandani, S. P. (2008). *Jarimatika perkalian dan pembagian*. Kawan Pustaka.

https://youtu.be/1Kp4vj_LwpY diakses pada tanggal 2 Juni 2022

<https://youtu.be/eMHbgIgJyUQ> diakses pada tanggal 8 Juni 2022

<https://youtu.be/Nhy0VWAMsFU> diakses pada tanggal 16 Juni 2022

<https://youtu.be/mEnHFfpeLUQ> diakses pada tanggal 17 Juni 2022