

DAFTAR RUJUKAN

- Alti, Rahmi Mudia, Putri Tipa Anasi, Dumaris E Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh. Rijalul Akbar, Teguh Arifianto, et al. *Media Pembelajaran*. Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022.
- Ananda, Winie. *PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL MATEMATIKA SMP*. Bandar Lampung, 2022.
- Apsari, Putri. "MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID PADA MATERI PROGRAM LINEAR." *Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro* 7, no. 1 (2018): 161–70.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Atoillah, Faizun, Achmad Rahul Gonzales, and Jamal Amirulloh. "Analisis Penggunaan Perangkat Android Dengan Perbandingan Parameter Benjamin Sparkman Fakultas Teknologi Informasi Yadika." *Jurnal Sistem Informasi Aplikasi Teknologi Informasi* 1, no. 2 (2024): 141–53.
- Cahyaningrum, Marina Nur, and Norida Canda Sakti. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dan Efek Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS SMA" 8, no. 1 (2020): 21–33.
- Caswita, and Selvi Noviyani. "Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva Melalui In-House Training Di Sekolah Dasar Increasing Teachers ' Competence in Using Canva-Based Digital Media through In-House Training in Elementary Schools." *Jurnal Teknodik* 27 (2023): 75–87.
- Destiniar, Destiniar, Rohana Rohana, and Hijir Ardiansyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 1797. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.4050>.
- Dewimarni, Syelfia, Rizalina Rizalina, and Zefriyenni Zefriyenni. "Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android Dengan Teknik Peta Konsep Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2022): 329–37. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1087>.
- Dhita R. L., Sri Tita Faulina, and Wisnumurti. "Rancang Bangun Aplikasi Layanan Pengaduan Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Oku Berbasis Android Menggunakan Android Studio." *Jik* 14Faulina, no. 2 (2023): 25–35. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jik/article/view/252/214>.

- Fanani, Risqi Rizal. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Di Min 7 Tulungagung.," 2019, 7–22. <http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/25037>.
- Faqih, Muhamad. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi." *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7, no. 2 (2021): 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>.
- Febriana, Ika, Fuji Winanti, Mikolis Etimanta Ginting, and Rizky Saputra Tobing. "Peran Vital Kemampuan Bahasa Indonesia Yang Tepat Dalam Pembelajaran Himpunan Matematika Bagi Peserta Didik" 2, no. 3 (n.d.).
- Fitria, Annisa Dwi, Muh Khalifah Mustami, and Ainul Uyuni Taufiq. "Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Di Kelas X Di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap." *Jllurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2 (2017): 14–28. <http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/download/5176/4669>.
- Hafidz, Muhammad. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Pembelajaran Permutasi Dan Kombinasi" 11, no. 2 (2020): 126–35.
- Harahap, Khadijah Gani, and Hikmah Pradana. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal on Education* 06, no. 03 (2024): 17218–23.
- Hendriawan, Muhammad Ardiansyah, and Guntur Maulana Muhammad. "Pengembangan Jimath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Development Of Jimath As The Multimedia Of Mathematic Education Based On Android For Senior Highschool." *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran* 6, no. 1 (2018): 274–88.
- Hidayat, Fitria. Muhamad Nizar. "MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1 (2021).
- Hutabri, Ellbert. "Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital." *Snistek*, 2022, 296–301.
- Irhasyuarna, Yudha, and Ratna Yulinda. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Reproduksi Tumbuhan Untuk Mengukur Hasil Belajar" 1, no. 3 (2020).
- Jaimah. "PENERAPAN METODE DISKUSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I SDN 004 TEMBILAHAN KOTA KECAMATAN TEMBILAHAN KABUPATEN

- INDRAGIRI HILIR.” *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 2, no. 2 (2018): 173–78.
- Khairini, Ridha, and Relsas Yogica. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) Pada Materi Virus” 5, no. 3 (2021): 406–13.
- Khoirina, Ana, and Meilan Arsanti. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, no. 1975 (2022): 992–97.
- Kholisoh, Nurul, Lukman Nulhakim, Liska Berlian, Universitas Sultan, and Ageng Tirtayasa. “PENGEMBANGAN E -LKPD BERBASIS INKUIRI TERBIMBING TEMA PEMANFAATAN GELOMBANG DALAM KEHIDUPAN.” *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2019.
- Kristanto, Andi. “Media Pembelajaran.” *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.
- Kusdianto, Herman. “Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pjkr Pada Mata Kuliah Anatom.” *Jurnal Pendidikan. Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan* 2 No. 1 (2018).
- Lestari, Indah. “Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 2 (2015): 115–25. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>.
- Lestari, Mulyaningrum. “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Intuisi Terhadap Kreatifitas Siswa Mulyaningrum Lestari Pendahuluan Para Praktisi Pendidikan Di Indonesia Telah Melakukan Beragam Cara Untuk,” 2019, 13–22.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Mahardika, Andi Ichsan, Harja Santana Purba, and Arief Permana. “The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model.” *Physics Education Journal* 5, no. 1 (2022): 1–18. <https://journalfkipunipa.org/index.php/kpej/article/view/220>.
- Mahuda, Isnaini, Ranny Meilisa, and Anton Nasrullah. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.

- Marani, Ika Novitaria, Ari Subarkah, and Adi Wijayanto. "The Use of Computer Mediated Communication (CMC) in Distance Learning During Covid-19 Pandemic: Pros and Cons" 510, no. Icosaps (2020): 95–102. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201219.015>.
- Masrura, Sitti Inaya, and Nur Fahri Tadjuddin. "PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MAJENE" 2 (2020): 32–41.
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Respository LPPM Unila*, no. 10 (2021): 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf).
- Milala, HF. "KEEFEKTIFAN DAN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PLAYER." *Pendidikan Teknik Elektro* 11, no. 1 (2022): 195–202.
- Murya, Yosef. *Pemrograman Android Black Box*. Yogyakarta: Jasakom, 2014.
- Niswardi, Jalinus., and Ambiyar. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Okpatrioka. "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Prasetyo, Andi. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA." *Central Publisher* 1 (2023): 1257–64.
- Pratama, Maulidya Putri, and Fitria Nur Hasanah. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPA SD." *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2024): 311–19.
- Punaji, Setyosari. "Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas." *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2014): 20–30. <http://journal2.um.ac.id>.
- Putri, Witta Perdana. "Efektivitas Penerapan Teknik Umpan Balik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 4 (2024): 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1145>.
- Ramadhani, Anis. *Jurus Rahasia Pintar Menguasai Android Untuk Pemula*. Jakarta: Palapa, 2013.

- Riani Johan, Jasmine, Tuti Iriani, and Arris Maulana. "Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan." *Jurnal Pendidikan West Science* 01, no. 06 (2023): 372–78.
- Riva'i, Zaenal, Nurina Ayuningtyas, and Achmad Fachrudin Dhany. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Himpunan Kelas." *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2020): 106–19. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2277>.
- Rohayani, Siti, and Mohammad Masthuro. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Keberagaman Masyarakat Indonesia Melalui Metode Kooperatif Jigsaw." *Jurnal STKIP Kusuma Negara Kusuma Negara*, 2020, 52–58.
- Rusmayana, Taufik. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi PEDATI Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021.
- Rustamana, Agus, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, Ahmad Hisyam, Syauqi Solihin, Universitas Sultan, Ageng Tirtayasa, Jl Raya, Ciwaru No, and Serang Banten. "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan." *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.
- Sabatini, Gebila, Isadiansyah Tri Ananda, Khofifah Mawaddah, Leny Marisca, and Vivi Kartika Sari. "Pengembangan Dan Aplikasi Media Pembelajaran : Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran." *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2024): 95–103. <https://doi.org/10.59342/jgt.v3i1.349>.
- Saefuddin, Asis, and Ika Berdianti. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Safitri, Oka Syarifah, and Diesty Hayuhantika. "Pengembangan Media Mobile Learning Menggunakan Kodular Untuk Menumbuhkan Pemahaman Konsep Siswa Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perbandingan." *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1, no. 10 (2023): 1253–62. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i10.945>.
- Salea, Mediatrix Carmellia, Sophia Pongoh, and Agnes Rooroh. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA DI SMK KATOLIK ST. FAMILIA TOMOHON." *Literacy : Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2021, 1–7.
- Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Rosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 470–77.
- Setiawati, Euis, Najmi Ulya, Husnuz Zaimah, Yasri, and Vera Kusmayanti. *Modul*

Unit Pembelajaran 5 : Persamaan Dan Pertidaksamaan Linier. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2020.

Siregar, Sauli Farida. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas Vii-2 Melalui Pendekatan Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif Di Smp Negeri 29 Medan.” *Jurnal Biolokus* 2, no. 2 (2019): 217. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i2.539>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Supardi, Yuniar. *Semua Bisa Menjadi Programmer*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014.

Suparno, Darmawi, Marnisyah Anas, and Nani Angraini. “STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTs NURUL HUDA MANDIANGIN.” *Jurnal Literasiologi* 12 (2024): 220–25.

Syawaludin, Pagarra H &. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.

Tuljannah, Laila. “PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF PADA MATERI BENTUK ALJABAR UNTUK SISWA SMP” 10, no. 2 (2021).

Utami, Rintang. “INOVASI MODEL PEMBELAJARAN SMALL GROUP TOURNAMENT (SGT) SEBAGAI UPAYA WUJUDKAN BELAJAR MATEMATIKA BERMAKNA BAGI SISWA SMP DAN SMA (LEARNING MODEL INNOVATION SMALL GROUP TOURNAMENT (SGT) AS AN EFFORT TO REALIZE MEANINGFUL MATHEMATICS LEARNING FOR JUNI.” *Jurnal Matematika Thales (JMT)* 05, no. 01 (2023): 1–9.

Verawati, and Enny Comalasari. “Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan.” *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 2 (2019): 617–27.

Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

Wicaksono, Dirgantara, and Iswan. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten.” *Jurnal Ilmiah PGSD* 3, no. 2 (2019): 111–26.

Widyaningrum, R. “Personalisasi Belajar Guru SD Pada Buku Berjudul Media Sederhana Dalam Pembelajaran. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 7(2), 068-078. Doi:Http://Dx.Doi.Org/10.17977/Um038v7i22024p068.”

JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 7 no. 2 (2024).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um038v7i22024p068>.

Yulianti, Elisa Mawarni, and Prihatin Sulistyowati. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 4 (2024): 2660–71.