

## DAFTAR PUSTAKA

- Antika, Yunanik., Suprianto, Bambang. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian OP AMP Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika Di SMK Negeri 2 Bojonegoro*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 5, No. 2, 493-497.
- Azizah, A.R. 2020. *Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming*. Jurnal Seminar Nasional Fisika (SNF), Vol. 4, 72-80.
- Asykur. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator Pada Matapelajaran Al-Qur'an Hadist Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswadi Mts Negeri 2 Lamongan*. Tesis Magister, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Ardiansyah, A.A., Nana. 2020. *Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah*. Indonesian Journal Of Educational Research and Review, Vol. 3 No. 1, 47-56.
- Ernawati, Iis., Sukardiyono, Totok. 2017. *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), Vol. 2, No. 2, 205-210.
- Fikri, Hasnul., Madona, Ade S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Hardinata, Restu., Murwitaningsih, S., Amirullah, G. 2018. *Pengembangan Mobile Learning Sistem Koordinasi Berbasis Android*. Jurnal Hamka, Vol 2. No 1, 53-58.
- Batubara, Hamdan H. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI*. Jurnal Ibtidaiyah, Vol. 3, No. 1, 12-27.
- Irfan, M. 2012. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Mata Kuliah Konsep Dasar IPA I*. Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol. 11, No. 1, 7-15.
- Matondang, Zulkifli. 2009. *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian*. Jurnal Tabularasa, Vol. 6, No. 1, 87-97.

- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, Vol. 3, No. 1, 171-210.
- Oktaviani., Fanny, M. 2014. *Analisis Uji Komparasi Sistem Operasi Pada Android dan Blackberry*. Jurnal Universitas Gunadarma, Vol. 8, No. 3, 1-3.
- Prasetyo, Sigit. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI*. Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education, Vol. 1, No 1, 121-140.
- Prihanto, Dhita Agoes., Yunianta, Tri NH. 2018. *Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V SD*. MAJU, Vol. 5, No. 1, 79-90.
- Runtuhaku, T. J., & Kandou, Selpius. 2016. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rusdiansyah, S., Leonard. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android Pada Siswa Kelas V SD Semester 1*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar. Vol. 7, No. 2, 135-144.
- Setyosari, Punaji. 2020. *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, T. T., & Cahyono, A. H. 2020. *Pengembangan E-Learning Berbasis Android "Fun Math" Sebagai Alternatif Belajar Matematika di Tengah Pandemi*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 04(02), 1283–1299.
- Surya, Y.A. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 1 No. 1, 38-53.
- Sujarweni, Wiratna V. 2020. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Savitri, D., Karim, A., Hasbullah. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika. Vol. 1, No. 2, 63-75.
- Wati, Ega, R. 2016. *Ragam media pembelajaran*. Kata Pena.