

DAFTAR PUSTAKA

- Amral dan Asmar. 2020. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Abidin, Z. 2020. Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literasi, Dan Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 37–52.
- Alpiani, Nova et al. 2022. “Pengembangan E-Modul Matematika Pada Materi Barisan Dan Deret Berbantuan Smart App Creator Untuk Siswa SMA/SMK.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6(2):2110–21. doi: 10.31004/cendekia.v6i2.1452.
- Arifin, Nurdin. 2022. “Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Ditinjau Dari Kemampuan Literasi Matematika Dan Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7(1):9–17. doi: 10.24903/pm.v7i1.1015.
- Azizah, A. R. 2020. “Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming.” *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa* 4(2):72–80.
- Baharudin, Rizki Yusuf, and Mochamad Cholik. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Di SMK Negeri 1 Sidoarjo.” *Pendidikan Teknik Mesin* 11(1):133–38.
- Budiyani, Atis et al. 2021. “Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8(2):310–19.
- Budyastomo, Avin Wimar. 2020. “Gim Edukasional Untuk Pengenalan Tata Surya Educational Game for Basic Knowledge of Solar System.” *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* 10(2):55–66.
- Donasari, A’in, and Ramlan Silaban. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Termokimia Kelas XI SMA.” *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia* 3(1):86. doi: 10.24114/jipk.v3i1.23056.
- Dwiqi, Gede Cris Smaramanik et al. 2020. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V.” *Jurnal Edutech Undiksha* 8(2):33. doi: 10.23887/jeu.v8i2.28934.
- Fadillah, Syarifah et al. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator (Sac) Dalam Materi Pola Bilangan.” 2(1):405–10.
- Gunawan. 2019. “Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0.” Medan: Raja Gavindo Persada.

- H Helly, Anna Maria et al. 2022. "Pemanfaatan Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android." *CIRCLE : Jurnal Pendidikan Matematika* 2(02):158–68. doi: 10.28918/circle.v2i02.6101.
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. 2020. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4):1104–13. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505.
- Hartati, Suci. 2021. "Analisis Kesulitan Siswa SMA Dalam Memahami Materi Barisan Dan Deret." *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)* 5(2):85–95. doi: 10.33627/sm.v5i2.728.
- Hasan, Muhammad et al. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV. Tahta Media Group.
- Hidayat, Rahmat et al. 2021. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(3):3017–27. doi: 10.31004/cendekia.v5i3.373.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10 (3). 1745-1756.
- Mahuda, Isnaini et al. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10(3):1745. doi: 10.24127/ajpm.v10i3.3912.
- Masfiah, Sofi, and Resti Vidia Putri. 2019. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online." *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 2(1):1. doi: 10.22460/fokus.v2i1.2970.
- Muhibullah, Muhammad et al. 2022. "2022) Lt.2 Kampus Gondokusuman Yogyakarta." *Jipk* 16(1):513056.
- Mulyana, Diki et al. 2022. "Keterampilan Mengajar Guru Matematika Terhadap Aktivitas." *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*.
- Nurlaela, Ela, and Adi Ihsan Imami. 2022. "Peningkatan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas VII SMPIT Insan Harapan." *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 12(1):33. doi: 10.33087/dikdaya.v12i1.270.

- Panjaitan, R. G. P., Wahyuni, E. S., & Mega, G. (2019). Film Dokumenter Sebagai pembelajaran Sub materi zat aditif. *Jurnal pendidikan biologi*,4(2).52-59
- Pamungkas, Megita Dwi, and Yesi Franita. 2019. “Keefektifan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika* 5(2):75–80.
- Rohmah, F, N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Ecoducation*, 2(2).169-182
- Sari, Wulan Permata et al. 2020. “Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Teorema Pythagoras.” *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4(2):387–401. doi: 10.36526/tr.v4i2.1009.
- Selvia, Santi et al. 2019. “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kemampuan Penalaran Matematik Siswa Smp Pada Materi Spldv.” *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 2(5):261. doi: 10.22460/jpmi.v2i5.p261-270.
- Sitepu, Suryati. 2019. “Efektivitas Bahan Ajar Dengan Alur Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Prodi Matematika Uhn.” *Sepren* 1(01):38–47. doi: 10.36655/sepren.v1i01.73.
- Sofyan, H. W. K. K. T. E. (2017). *Problem Based Learning* (Fitriyanti ed.); Pertama). UNY Press.
- Somayana Wayan. 2020. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pakem.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1(3):283–94.
- Suhartati, Oktri. 2021. “Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools.” *Journal of Physics: Conference Series* 1823(1). doi: 10.1088/1742-6596/1823/1/012070.
- Sukma, Crisna Wijaya et al. 2023. “Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.” *Innovative : Journal Of Social Science Research* 3:4261–75.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Trisanti, Lia Budi, and Jauhara Dian Nurul Iffah. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Android Berbantuan Smart Apps

Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pembuktian.” *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11(3):1716. doi: 10.24127/ajpm.v11i3.5103.

Yanti Ginanjar, Ani. 2019. “Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika Di SD.” *Jurnal Pendidikan UNIGA* 13(1):121–29.