

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S., & Patimah, S. (2019). Analisis Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas VIII pada Materi Pola Bilangan di Kota Cimahi. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(2), 201–208. <https://doi.org/10.30738/union.v7i2.3835>
- Amka, H. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi* (I. Yuwono (ed.); pertama). Nizamia Learning Center. <http://eprints.ulm.ac.id/6126/1/B5>. Publikasi Buku Reprensi Media Pembelajaran Inklusi.pdf
- Amperiyanto, T. (2014). *Tips Ampuh Android* (pertama). PT. Elex Media Komputindo.
- Arifin, & Nurdyansyah. (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan* (E. F. Fahyuni (ed.); pertama). UMSIDA Press.
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Peserta didik Terhadap Media Pembelajaran Alat Pirolisis Sampah Plastik Berbasis Lingkungan di SMP Kabupaten Musi Rawas. *THABIEA: JOURNAL OF NATURAL SCIENCE TEACHING*, 2(2), 95–104. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v2i2.5950>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Revisi, Ce). PT. Raja Grafindo Persada.
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2020). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>
- Barzanji, M. Al, & Rahmat, T. (2023). Pengaruh Kecemasan Matematika dan Self efficacy Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas XI MA Labuhanhaji Timur. 5(3), 234–241. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v5i3.15368>
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan

- Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 63–70. <https://doi.org/doi.org/10.24042/ij sme.v1i1.2476>
- Danindra, L. S., & Masriyah. (2020). Proses Berpikir Komputasi Peserta didik Smp Dalam Memecahkan Masalah Pola Bilangan Ditinjau Dari Perbedaan Jenis Kelamin. *MATHEdunesa*, 9(1), 95–103. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n1.p95-103>
- Darmawan, H., & Nawawi, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif dan lembar kerja peserta didik pada materi virus. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 5(1), 27–36. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v5i1.573>
- Diana, F., & Fauzan, A. (2018). Pengembangan Desain Pembelajaran Topik Pola Bilangan Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Di Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika*, 7(4), 43–52. <https://doi.org/10.24036/pmat.v7i4.5566>
- Disnawati, H., & Nahak, S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Berbasis Etnomatematika Tenun Timor pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Elemen*, 5(1), 64–79. <https://doi.org/10.29408/jel.v5i1.1022>
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- Ermiana, I., Rosyidah, A. N. K., Fauzi, A., & Hidayati, V. R. (2022). Effectiveness of Web-Based Flipped Classroom Reviewed from Understanding Mathematics Concepts of Primary Teacher Education Students. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 11(1). <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i1.1464>
- Fajri, A. M., Nasir, M., & Saputra, H. D. (2023). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Perawatan Engine dan Mekanisme Katup

- di SMK N 1 Sumatera Barat. *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan Vokasi Indonesia*, 1(4), 483–492. <https://doi.org/10.24036/jtpvi.v1i4.11>
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Herlinah, & Musliadi. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop dan Audition (Pertama)*. PT. Elex Media Komputindo.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Hussein, S., Ratnaningsih, N., & Ni'mah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Application Creator. *Prisma*, 11(2), 595. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2621>
- Kalnun, M. Y., & Bayu, A. T. (2022). Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Pembelajaran Pjok Dimasa Pandemi. *Spj : Sport Pedagogy Journal*, 1(1), 35–45. <https://jurnal.usk.ac.id/SPJ/article/view/25211>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Peserta didik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Khairiyah, U. (2018). Respon Peserta didik Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Peserta didik Kelas IV di SD/MI Lamongan. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197–204. <https://doi.org/10.53627/jam.v5i2.3476>
- Khairunnisa, K., Sari, F. F., Anggelena, M., Agustina, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, 5(2), 138–

151. <https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4802>

- Kusumawardhani, M. L., Prihandono, T., & Anggraeni, F. K. A. (2022). Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Animasi Menggunakan Sparkol Videoscribe Materi Fluida Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 11(1), 11–15. <https://doi.org/10.19184/jpf.v11i1.30401>
- Lestari, D. A. (2022). *Pemrograman Mobile dengan Kodular “Pengenalan Kodular.”* Fliphtml5. <https://fliphtml5.com/id/hezyx/kzts/basic>
- Marwan, M., & Wasehudin, W. (2023). *Respon Guru dan Peserta didik Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Puloampel*. 4(1), 40–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/rjpai.v4i1.8030>
- Masruri, H. (2015). *Buku Pintar Android* (pertama). PT. Elex Media Komputindo.
- Musfiqon, H. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. In S. Lamiran (Ed.), *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya* (Pertama). PT. Prestasi Pustakaraya.
- Netrilina, N., Syaiful, S., & Syamsurizal, S. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bangun Ruang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 143–153. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i2.11559>
- Ningsih, A., Meilasari, V., & Darwanto, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Hasil Belajar Pola Bilangan Peserta Didik SMP Negeri 3 Kotabumi. *Open Journal System Eksponen*, 12(2), 45–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.47637/eksponen.v12i2>
- Nuraini, Somakim, & Hapizah, H. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Perbandingan Berbalik Nilai Berbasis Android Untuk Pembelajaran Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 6(2), 61–70. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v6i2.1720>

- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.); Pertama). UMSIDA Press. <https://id1lib.org/book/11584530/0a51c4>
- Nurhasanah, N., & Dasmu, D. (2020). Studi Meta-Analisis Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing dalam Pembelajaran Fisika. *Journal of Physics Education*, 2(2), 69–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/npjpe.v2i2.485>
- Nurhidayat, Supratman, S., & Ni'mah, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Lecture Maker Materi Logika Matematika Kelas XI SMK. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 7(2), 243. <https://doi.org/10.31949/th.v7i2.4411>
- Panulad, N. P., Aulia, E. Z. N., & Shafira, S. A. (2023). Pembuatan Aplikasi Jasa Penyewaan Truck Berbasis Android ( Selvaru Truck ). *JCEBT*, 7(1), 52–57. <https://doi.org/10.31289/jcebt.v7i1.8698>
- Puji, K. M., Gulo, F., & Ibrahim, A. R. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA. *J.Pen.Pend.Kim*, 1(1), 59–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jppk.v1i1.2385>
- Ramadhani, D. P., Asrizal, A., & Festiyed, F. (2021). Analisis Effect Size Pengaruh Penerapan LKS Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada pembelajaran IPA dan Fisika. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(1), 77–89. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i1.19607>
- Rizqiyani, Y., Anriani, N., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smarthphone untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Peserta didik SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 954–969.
- Saadah, M., & Suhartini, R. (2017). Pembuatan Media Interaktif pada Materi Grading Pola Dasar. *Tata Busana*, 06(1), 42–51. <https://jurnalmahapeserta.didik.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/17664>
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan Multimedia

- Interaktif Berbasis Game 2D Flash pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana untuk Peserta didik Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik*, 7(2), 1–9. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7815>
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Jurnal Intersections*, 5(2), 26–37. <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Situmorang, K., Putri, R. I. I., & Lelyana, C. K. (2020). Analisis HOTS Peserta didik pada Materi Pola Bilangan menggunakan Pendekatan PMRI melalui Sistem LSLC. *Jurnal Elemen*, 6(2), 333–345. <https://doi.org/10.29408/jel.v6i2.2213>
- Subhan, S., & Kurniadi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(1), 74. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103755>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Kedua). Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)* (S. Y. Suryandari (ed.); 4th ed.). ALFABETA.
- Suhartono, S. (2019). *Handphone Sebagai Media Pembelajaran* (S. S. Wahyuningsih (ed.); 2019th ed.). INDOCAMP. <https://www.indocamp.id>
- Sutrisno, R. R., & Hamdu, G. (2020). Aplikasi Mobile Learning Model Pembelajaran Stem Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 227–238. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p227>

- Suwasono, Putranto, H., & Huda, M. (2019). Pengembangan bahan ajar E-Learning pada matakuliah Workshop Instalasi Tenaga Listrik prodi S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *Tekno*, 27(2), 147. <https://doi.org/10.17977/um034v27i2p147-161>
- WARDANI, H. K. (2018). Pengembangan Media Modul Cetak Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Materi Tata Letak Komponen Komputer Untuk Peserta didik .... *Jurnal Mahapeserta didik Teknologi ...*, 26. <https://jurnalmahapeserta.didik.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/22343>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (D. Febiharsa (ed.); Pertama). Penerbit Cerdas Ulet Kreatif. <https://id1lib.org/book/5421138/02b234>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD & D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)* (S. Nahidloh (ed.); Pertama). KBM Indonesia.
- Yuliana, N., Pratiwi, D. D., & Anwar, S. (2018). Pengembangan media interaktif matematika berbasis macromedia flash. *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 50–60. <http://www.ejournal.unitaspalembang.ac.id/index.php/nabla/article/view/91>
- Zakiy, M. A. Z., Muhammad, S., & Farida. (2018). Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika. *TRIPLE S: Journals of Mathematics Education*, 1(2), 87–96. <https://doi.org/10.35194/ts.v1i2.377>