

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Y., & Nurfalih, E. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Negeri 1 Jenu Berdasarkan Langkah Facion Pada Pokok Bahasan Jajargenjang Dan Trapesium. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 1(1), 37-42.
- Agustiana, E & Imami, A. I. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. 4(2).
- Andriani, D., & Nurjaman, A. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP Di Kota Cimahi Pada Materi Segiempat Dan Segitiga. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1(2).
- Ardiansyah, A, R., & Indrakusuma, A, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK Negeri 2 Tulungagung. *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*. 6(1), 1-10.
- Arifin, A, M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran STEM Dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59-73.
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar. *Plus Minus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3). 345-356.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk Mengajarkan Global Warming. *Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 72-80.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Verlag US. Springer US.
- Budyastomo, A. W. (2020). Gim Edukasi Untuk Pengenalan Tata Surya. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 10(2), 55-66.
- Chintia, M., Amelia, R., & Fitriani, N. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*. 4(3). 579-586.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). Experiments, quasi-experiments, single-case research and meta-analysis. In *Research Methods in Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203029053-23>
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). 164-175.
- Danaryanti, A., & Lestari, A. T. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Matematika Mengacu Pada Watson-Glaser Critical Thinking Appraisal Pada

Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Banjarmasin Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal EDU-MAT*, 5(2). 116-126.

- Dewi, Y.E.K., Sutriyono., & Pratama, F.W. (2019). “Profil Berpikir Kritis Dalam Pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa”. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 6(1), 85–98.
- Dewi, P. D., Mediyani, D., Hidayat, W., & Wijaya, T. T. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal pembelajaran matematika inovatif*, 2(6), 371-378.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thigking: An Outline of Critical Thingking Dispositions*. University of Illinois, 1-8.
- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 27-34.
- Fauzi, A., Winata, W., & Ansharullah. (2020). Pengembangan Karakter Kepedulian Melalui Kurikulum “Sentra” dengan Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Instruksional*, 2(1), 64-69. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.64-69>
- Fisher, A. (2009). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Ter. Benyamin Hadinata. Jakarta: Erlangga.
- Gesy, S. S., Basuki, A., Churiyah, M., & Agustina, Y. (2023). Meningkatkan Berpikir Kritis Melalui Media Pembelajaran Google Site Model Case Based Learning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 38-53.
- Handayuni, D., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Desimal Di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*, 11(1), 291-303.
- Hasnunidah, N. (2011). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Penggunaan Media Maket Melalui Contextual Teaching and Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan MIPA 2011 FKIP Unila*.
- Hendi, A., Caswita., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia*, 4(2), 823-834.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard Skill and Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung, Indonesia: PT Refika Aditama.
- Jumaisiroh, T., Napitupulu, E. E., & Hasratuddin, H. (2014). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 5(2).

- Komariah, S., Suhendri H & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Peserta Didik SMP Berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1).
- Kristianti, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 939–946. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.553>
- Kurniawati, D., & Rafsanjani, M. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di SMA. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 11(2), 125-137.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Kencana: Jakarta.
- Latif, A., Utaminingsih, S., & Su'ad. (2021). Student's Response To Smart Apps Creator Media Based On The Local Wisdom Of Mantingan Mosque Jepara To Increase The Understanding On The Concept Of Geometry In Elementary School. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(4), 1079-1084.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Aksioma (Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika)*. 10(3). 1745-1756.
- Mardiana, N. (2017). Peningkatan Physics Hots Melalui Mobile Learning. *Journal of Physics and Science Learning (PASCAL)*, 1(2), 1-9.
- Martin, F., Hoskins, O., Brooks, R., & Bennett, T. (2013). Development of an Interactive Multimedia Instructional Module. *Journal of Applied Instructional Design*. 3. 5-17.
- Maulana. (2017). *Konsep Dasar Matematika Dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis-Kreatif*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Maulin, B. A., & Chotimah, S. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Bangun Ruang Sisi Datar. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*. 4(4). 949-956.
- Mayer, R. E. (2002). Cognitive Theory and The Design of Multimedia Instruction: An Example of The Two-Way Street Between Cognition and Instruction. *New Directions for Teaching and Learning*. 2002(89). 55-71.
- Mufarichah, Y. (2021). Pemanfaatan Smart Apps Creator untuk Membuat Media Pembelajaran Offline. [Online]. Tersedia: <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu->

guruku/2021/02/22/pemanfaatan-smart-apps-creator-untuk-membuat-media-pembelajaran-offline/

- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Musaddad, Z. H. (2016). Pengaruh Media Belajar Berbasis Aplikasi Android Terhadap Minat Belajar Mandiri Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia. *Islamic Education*. 1-66.
- Nisa, L., Fuad, S., & Muniri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Sebagai Sarana Belajar Untuk Siswa Kelas 12. *Seminar Nasional DIKTA V 2019*.
- Nuritno, R., Raharjo, H., & Winarso, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*. 2(1). 3-9.
- Nursyamsiah, G., Savitri, S., Yuspriyati, D. N., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis Kesulitan Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *MAJU*. 7(1). 98-102.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Perbawa, I. G. B., Adiarta, A., & Ratnaya, I. G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smartphone Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (WAN). *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 9(3), 232-242.
- Pertiwi, W. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik SMK Pada Materi Matriks. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2(2). 821-831.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode ADDIE pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pena SD*. 5(1), 23-31
- Rachman, H. (2020). Smart Apps Creator (SAC) Platform. [Online]. Tersedia: <https://inosi.co.id/smart-apps-creator-sac-platform/>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institue.
- Rizky, I. D., Ariyanto, L., & Sutrisno. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas X dengan Pembelajaran Menggunakan Android Package. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Universitas PGRI Semarang*. 139-145.
- Robianto, A., Wahono., & Marsono. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Aplikasi Android untuk Mata Kuliah Ilmu Bahan Teknik pada Prodi D3 Teknik Mesin

- Universitas Negeri Malang. *Jurnal Teknik Mesin dan Pembelajaran*. 2(2). 124-133.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*. 1(2), 122-130.
- Safitri, J., Zanthi, L. S., & Hendriana, H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Smp Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl). *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*. 1(4), 575.
- Setiyani, S., Putri, D. P., & Prakarsa, D. (2019). Designing Camtasia Software Assisted Learning Media Toward Students' Mathematical Comprehension in Numeral Material. *Infinity Journals*, 8(2), 143-156.
- Sezer, B., Karaoglan Yilmaz, F. G., & Yilmaz, R. (2013). Integratin technology into classroom: the learner centered instructional design.
- Sinta, N. A. K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 dengan Games pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- SmartAppsCreator. (2020). Easiest Way To Design App & HTML5. [Online]. Tersedia: <https://smartappscreator.com/en/>.
- Sudjana, N. (2015). *Penelitian Hasil Proses Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Gabungan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Penelitian Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based On Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Guruan*. CV. Alfabeta.
- Susanti, E., Nurhamidah, D., & Faznur, L. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Dialektika (Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*. 8(2). 178-200.
- Syadida, Q., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*. 2(1). 17-25.

- Syafiqah, A. (2020). Deskripsi Kecerdasan Visual Spasial Siswa dalam Memecahkan Masalah Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Berdasarkan Tingkat Kemampuan Awal Geometri pada Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Issues in Mathematics Education*. 5(1). 68-82.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208-216.
- Trimahesri, I & Hardini, A. T. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Pada Matematika Menggunakan Model *Realistic Mathematics Education*. *Thinking Skills and Creativity Journal*. 2(2).
- Wibawanto, W., (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wulandari, A. P., Annisa., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848-2856.
- Yong, C. Y., Chew. K. M., Mahmood, N. H., & Ariffin, I. (2012). Gender as a Moderator Between Levwl of MATLAB Knowledge and MATLAB Features Understanding. *International Journal of Education and Learning*, 01, 01-09.
- York, R. (2017). *Statistic For Human Service Evaluation*. Thousand Oaks, CA: Sage Publication.