

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133.
- Anesya, F. F., & Mansuridin, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 185–197.
- Ariansyah, F., Septiati, E., & Octaria, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMA. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 36–48.
- Aripardono, H. W. (2023). The Analysis Of Extended Technology Acceptance Model To Understand Use Of Platform At Education Technology Startup. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 12(2), 425–437.
- Artika, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Dengan Model ADDIE Materi Teknik Dasar Shooting Bola Basket Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021*.
- Arzfi, B. P., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Seni Musik Materi Tangga Nada Diatonis Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7418–7425.
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086–1097.
- Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Dimiyati, A. (2020). Penerapan Model Sscs Problem Solving Dengan Metode Hypnoteaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Algoritma Journal of Mathematics Education*, 1(2).
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X Sma. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5.
- Fristadi, R., & Bharata, H. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Problem Based Learning*. 597–602.

- Hartono, R., & Sofya, N. D. (2021). Aplikasi Pendaftaran Sertifikasi Kompetensi Pada Career Development Center (Cdc) Universitas Teknologi Sumbawa Berbasis Web. *Hexagon*, 2(2), 32–42.
- Harun, M. (2021). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Era New Normal*.
- Hasibuan, N. (2016). Pengembangan Pendidikan Islam Dengan Implikasi Teknologi Pendidikan. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(2), 189–206.
- Kurniasih, R., & Hakim, D. L. (2020). Berpikir Kritis Siswa Dalam Materi Segiempat. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1e).
- Lazar, S. (2015). The Importance Of Educational Technology In Teaching. *International Journal Of Cognitive Research In Science, Engineering And Education*, 3(1), 111–114.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39.
- Makmuri, M., Wijayanti, D. A., Salsabila, E., & Fadillah, R. N. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Untuk Peserta Didik Kelas VIII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 643–654.
- Mardatillah, M. R., Az-Zahra, H. M., & Wardhono, W. S. (2023). Perancangan Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Sistem Bilangan Untuk Mata Pelajaran Sistem Komputer Dengan Metode Human Centered Design (Studi Kasus Kelas X SIJA 1 SMK Negeri 6 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(5), 2075–2081.
- Melisa, M., Octaria, D., & Rohana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Android Pada Materi Lingkaran. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 45–58.
- Mubarok, Z. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang 3D Berbasis Android Dengan Memanfaatkan Augmented Reality. *Ubiquitous: Computers And Its Applications Journal*, 2(1), 29–38.
- Nugroho, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswamateri Daur Air Ipa Kelas 5 SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1427-1440.

- Nasution, N. A., Satria, A., Ramadhani, F., & Surbakti, N. M. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Dan Java Desktop Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangunan. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 23–32.
- Oktaviana, H. (2023). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Aplikasi BDL Pada Mahasiswa Kardiovaskuler Universitas Megarezky. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 108–116.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Purnama, A., Wijaya, T. T., Dewi, S. N., & Zulfah, Z. (2020). Analisis Buku Siswa Matematika Sma Dari Indonesia Dan China Pada Materi Peluang Dan Statistik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 813–822.
- Purnomo, R., Junarti, J., & Khoirotunnisa, A. U. (2023). Pengembangan Media Aplikasi Berani (Berbasis Android Untuk Materi Fungsi) Untuk Membangun Pemahaman Konsep Fungsi Pada Siswa Kelas X Ma Al-Khoiriyah Balen Kabupaten Bojonegoro. *Journal Of Technology, Mathematics And Social Science*, 3(1), 1–13.
- Putri, S. A., Sukirwan, S., & Alamsyah, T. P. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Aplikasi Pembelajaran Bangun Datar “Sipembada” Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 96–107.
- Putridayani, I. B., & Chotimah, S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika Pada Materi Peluang. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Rahma, N. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Brain Based Learning Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Di Sdn Pasar Lama 6 Banjarmasin*.
- Rahmawati, I., Leksono, I. P., & Harwanto, H. (2020). Pengembangan Game Petualang Untuk Pembelajaran Berhitung. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 11–23.
- Rangkuti, K. (2023). Pengembangan Media Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Eduglobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(4), 556–568.
- Rizky, M. R. F., & Marhaeni, N. H. (2023). *Desain Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*. 7, 92–99.

- Saniyah, W., & Alyani, F. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Peluang. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim*, 2, 1–7.
- Seppewali, A., Rini, S., & Said, S. M. (2022). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Digital Interaktif Berbasis HTML 5 Pada Android Dan Windows Untuk Materi Transformasi Geometri Kelas IX. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20(2), 229–247.
- Siagian, T. A., Bimansah, R., Sindiyani, S., Anggraeni, A. D., & Lestary, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Pola Bilangan Di Smp N 11 Kota Bengkulu. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(1), 77–90.
- Sumalasia, I. K. Y., Suarsana, I. M., & Astawa, I. W. P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Multi Representasi Pada Materi Geometri Kelas VII SMPLB Tunarungu. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1).
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.
- Syafriaedi, N. (2020). *Menjadi Guru Hebat Di Era Revolusi Industri 4.0*. Deepublish.
- Syatriana, E., & Orem, R. (2018). The Application Of Interactive Task-Based Learning For EFL Students. *International Journal Of Humanities And Innovation (IJHI)*, 1(1), 26–34.
- Syawala, A. N., & Auliya, N. N. F. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Kesebangunan Dan Kekongruenan. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 6(2), 95–107.
- Tae, M., & Ngongo, A. A. (2022). *Pentingnya Teknologi Pendidikan Di Era Merdeka Belajar*. 1(1), 47–52.
- Waliyansyah, R. R., Handayanto, A., & Setyawan, B. W. (2020a). Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar (Barsida) Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android. *INISTA (Journal Of Informatics Information System Software Engineering And Applications)*, 3(1), 1–12.
- Waliyansyah, R. R., Handayanto, A., & Setyawan, B. W. (2020b). Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar (Barsida) Menggunakan

Augmented Reality (AR) Berbasis Android. *INISTA (Journal Of Informatics Information System Software Engineering And Applications)*, 3(1), 1–12.

Wardhana, K. E., Syafi'i, A. M., & Putra, F. P. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Matematika. *Borneo Journal Of Science And Mathematics Education*, 1(1), 57–67.

Yahya, H., Fajriah, N., & Mawaddah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Pola Bilangan Tingkat Smp Kelas Viii. *Jurmadikta*, 3(1), 11–22.

Yustina, P. (2023). *Penerapan Model Project-Based Learning Berbantuan Geogebra Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Self-Confidence Siswa Smp*.