

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, W., Edy, S., & Huda, S. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Two Tier Multiple Choice Berlevel HOTS Menggunakan Ispring Suite 9. *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(2), 175. <https://doi.org/10.30587/postulat.v2i2.3835>
- Agusti, A., Sumarno, S., & Imawati, V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Teknik Dasar Lari Jarak Pendek. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 3(3), 253–262. <https://doi.org/10.28926/pej.v3i3.1192>
- Aini, R. P. (2024). Menelusuri Media Pembelajaran: Solusi Kreatif Untuk Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal MADINASIKA*, 5(2), 48–57.
- Anam, M. K., & Anggraini, L. (2020). Meningkatkan Literasi Perbankan Syariah Dengan Mengembangkan Aplikasi Edukasi Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika Dan Komputer (JUST IT)*, 10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it>
- Aristiyo, D. N., Triastuti, I. Y., & Fasha, E. F. (2021). Pengembangan Instrumen Soal HOTS Matematika Tingkat SMA/SMK Untuk Menunjang Kemampuan Literasi Matematis. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 89. <https://doi.org/10.31941/delta.v9i1.1262>
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Arnellis, Suherman, & Amalita, N. (2019). Implementasi Learning Trajectory Kalkulus Berbasis Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi Siswa SMA Kota Padang. *Menara Ilmu*.
- Batubara, H. H. (2020). *Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Fatawa Publishing.

- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., Rahayu, R., Fisika, J. P., Raden, U., Lampung, I., Pendidikan, J., & Islam, A. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 01 (1) (2018) 63-70. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Damayanti, A., Rayendra, Masnur, A., & Pratiwi, R. (2025). Pengembangan Aplikasi Multiple Intelligences Menggunakan Thunkable sebagai Media Pemahaman Potensi Diri bagi Siswa. *Afeksi : Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi>
- Defrian, F. R., Okra, R., Derta, S., Musril, H. A., Yuspita, Y. E., & Artikel, S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Thunkable Informasi Artikel A B S T R A K. *Intellect : Indonesian Journal of Innovation Learning and Technology*, 02, 141–152. <https://doi.org/10.57255/intellect.v2i2.264>
- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Fatimah, M., Setyariza, N. A., Widayati, S. E., Wardani, I. K., & Handayani, Y. (2024). Konsep Pendidikan Bermutu Wujudkan Sekolah Unggul. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 180–192. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i1.2852>
- Fauzi, I. M. D. (2020). Pengembangan Media MobileLearning Menggunakan Thunkable Pada Materi SPLTV. Skripsi. *Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/50085>
- Febriani, P., Widada, W., & Herawaty, D. (2019). Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SMA Kota Bengkulu. In *JPMR* (Vol. 04, Issue 02). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Febriyanti, K. N., & Hidayat, W. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Berbantuan Thunkable dengan Model Project Based Learning pada Materi CSS Kelas X Program Keahlian PPLG. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 184–194. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p184-194>

- Gunadi, G. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Nama Hewan Dalam Dua Bahasa Berbasis Android Menggunakan Thunkable. *Infotech: Journal of Technology Information*, 6(1), 35–42. <https://doi.org/10.37365/jti.v6i1.77>
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *FKIP-UTM*, 37, 1.
- Hasanudin, C., Fitriarningsih, A., Setiawan, D., & Fitriyana, N. (2023). Pendampingan Guru Di Desa Sumberagung Dalam Menyusun Bahan Ajar Berbasis Mobile Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Thunkable. *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(3).
- Hasratuddin. (2008). Permasalahan Pembelajaran Matematika Sekolah Dan Alternatif Pemecahannya. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/pg.v4i1.688>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, yana F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *SONPEDIA Publishing Indonesia*.
- Hendra, P. Y., Ronaldo, G., Nurhayati, Rohman, F., & Pramudiyanti. (2024). Efektivitas E-LKPD IPAS Berbasis Discovery Learning Menggunakan Thunkable Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses SAINS Dasar Peserta Didik Kelas IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). *Metode Penelitian*. CV. EUREKA MEDIA AKSARA. <https://www.researchgate.net/publication/382052387>
- Irawan, J., M, D. A., & Sari, I. K. (2024). Alat Ukur Tinggi Badan Digital Berbasis IOT. *Zona Elektro : Jurnal Ilmiah*, 14(3). <https://doi.org/10.37776/ze.v14i3.1618>
- Islamiya, I., Iriani, D., & Novferma. (2024). Pengembangan Buku Saku Matematika Berbasis Augmented Reality Menggunakan PJBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 90–99.

- Khotimah, K., Hidayanto, T., Auladi, S., & Ummah, A. El. (2023). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Thunkable. *National Conference On Applied Business, Education, & Technology*. <https://doi.org/10.46306/ncabet.v3i1>
- Khusnah, L., & Ulfa, Y. (2024). Validitas dan Respon Peserta Didik terhadap Alat Peraga 3D Menggunakan Bahan Bekas pada Materi Sel Hewan dan Sel Tumbuhan di MTs Zainul Hasan Balung Jember. *JagoMIPA : Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(3), 501–511. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i3.722>
- Lestari, L., Alberida, H., & Rahmi, Y. L. (2018). Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Kingdom Plantae Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 2(2), 170. <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss2/245>
- Majid, A. F., Nurwahidah, Mirdayanti, Azisah, N., & Raswin, M. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Android Pada Materi Peluang Untuk Peserta Didik Jenjang SMA. *Journal of Mathematics Education*, 4.
- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8, 3.
- Manuhutu, M. A., Gaspersz, S., Uktolseja, L. J., Soulisha, I., Christen, Giovani, & Foni. (2025). Transformasi Pembelajaran Digital melalui Platform Thunkable bagi Siswa di SMA Negeri 2 Kota Sorong. *Transformasi Masyarakat : Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian*, 2(3), 229–237. <https://doi.org/10.62383/transformasi.v2i3.1905>
- Mi'rojiyah, F. L. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Multirepresentasi pada Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas. *Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM*, 1.
- Novianti, S., Koiriyah, U., Erba Resti, M., Khoridatul Zannah, U., & Indraprasta PGRI, U. (2023). Pengembangan Alat Peraga Kotak Matriks untuk Pembelajaran Matematika Kelas XI IPA di SMAN 11 Kabupaten Tanggerang. In *Original Research*.

- Nurbani, N., & Puspitasari, H. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika di SMA. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 1908–1913. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2357>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*.
- Prastyo, S. E., Alfat, Z. Z., Himmah, F., Shevira, & Ramha, I. V. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran Operasi Aritmatika Berbasis Android Menggunakan Thunkable. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro*. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/FPMIPA/>
- Prayudi, A., & Anggriani, A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 01(01).
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI*, 4.
- Qudsiah, J. R., Fahrurrozi, & Hayati, N. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Kategori Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–18. <http://doi.org/00.0000/notasi.v1i1.xxxx>
- Ramadani, A. N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 6). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Rezeki, S., Dahlia, A., & Amelia, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Peserta Didik Fase E. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3136. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7188>

- Rohmatullah, A. A., & Purwanti, K. Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantuan Media Aplikasi Berbasis ANDroid Dengan Thunkable Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Candirejo 02. *JSD : Jurnal Sekolah Dasar*, 6.
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). *Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Research Gate. <https://www.researchgate.net/publication/367461609>
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Kodular Assisted Mathematics Digital Teaching Materials. *Duconomics Sci-Meet*, 2. <https://doi.org/10.37010/duconomics.v2>
- Sandra, H. K., Tanamir, M. Dt., & Afriansih, N. (2022). Kelayakan Dan Praktikalitas Media Pembelajaran Thunkable Berbasis Android Pada Materi Ketahanan Pangan Industri Dan Energi Kelas XI IIS SMAN 1 Painan. *Jurnal Horizon Pendidikan*, 2.
- Saputri, A. E., & Hadi, W. (2021). Pengembangan E-book Bermuatan High Order Thinking Skill (HOTS). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 1008. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3578>
- Saraswati, R. R., Makmuri, & Salsabila, E. (2021). Pengembangan LKPD Digital Berbasis HOTS Pada Materi Dimensi Tiga. *Risenologi*, 6(2), 17–25. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2021.62.183>
- Sari, M., Nandita Elvira, D., Aprilia, N., Felicia Dwi, S. R., & Aurelita, N. M. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sattriawan, A., Sutiarto, S., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*.

- Sawaka, S. H., Fayeldi, T., Ika, Y., & Pranyata, P. (2022). Pengembangan Aplikasi AMIT Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Matriks Kelas XI. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 4(3).
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Journal Mahesa Center*, 1. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian & Pengembangan *Research and Development*. Bandung : ALFABETA.
- Utami, A. D., Rofiki, I., Darmawan, P., Listiawan, T., & Suwarman, R. F. (2023). *Pembelajaran Matematika Di Era Digital Tantangan, Strategi, dan Inovasinya* (E. Santoso, Ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia. <https://www.researchgate.net/publication/372576655>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yusi, D. F., & Merliza, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Pada Materi SPLDV Siswa Kelas VIII. *Journal of Mathematics Education*, 4, 22–34.