

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Adita, M. Z. P. (2024). Pengembangan Media pembelajaran Matematika Berbasis MIT App Inventor untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Doctoral dissertation*, Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Agus, Suharto. (2021) *Tutorial Mudah Membuat Aplikasi Android dengan MIT App Inventor (AI2)*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Agus, Suprianto., Farid Ahmadi., dan Tri Suminar. (2019). *Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Students Autonomous and Learning Outcomes. Journal of Primary Education*, 8(1).
- Angriani, Andi Dian., Andi Kusumayanti., dan Fitriani Nur. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran MathSC Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2 pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 926-937.
- Astuti, N., Kaspul, K., dan Riefani, M. K. (2022). Validitas Modul Elektronik “Pembelahan Sel” Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 6(1), 94–102.
- Asyhari, S. H., dan Hidayat, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Doratoon Berbasis PBL untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 6(1), 109-123.
- Aulia, Rahmi., dan Lucky. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android menggunakan MIT App Inventor pada materi barisan dan deret Aritmatika kelas XI SMKN 1 Kinali. *Jurnal Cendikia*, 06(02), 1475-1485.
- A, Z. Mahfudz., dan A. Billah. (2019). *The Development of Android-Based Learning Media on Vibrations and Waves Topic for Junior High School Students, Journal of Physics*, 1567(4).
- Bambang, Tri kuntoro., dan Nur Faajrie. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Menggunakan Skala Likert untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Tunas Bangsa*, 10(1), 1-10.
- Chandra, M. P. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Pasca Covid di Kelas VIII E SMPN 18 Kota Jambi. *Doctoral dissertation*, Jambi: Universitas Jambi.

- Dadan, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Trigonometri Menggunakan App Inventor. *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Deri dan Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik*. 1(2).
- Dian, P. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*, 5(2).
- Dina, Dwi dan Karimah. (2023), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis MIT APP Inventor Materi Segi Tiga dan Segi Empat Pada Siswa SMP. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 4, 2963-3222
- Efprianti Nera et all. 2024. Design of android based PAI learning media using MIT app inventor in class X SMAN 1 Pasaman regency. *Jurnal of science and research*. Vol. 5 no 1
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fadilah, H. S. (2024). Pengaruh Sumber Belajar MIT App Inventor terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Gelombang Bunyi. *Bachelor's thesis*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Farhan Fachrurrazi, S. (2024). Perancangan Aplikasi Penghitung Langkah Kaki Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 19-25.
- Fasna, G. F., Romadhon, D. R., dan Nurlaela, A. (2024). Peran Penting Teknologi dalam Pendidikan Sains: Pengembangan dan Validasi Media Pembelajaran Berbasis Android dengan App Inventor untuk Pemahaman Materi Gelombang Cahaya. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(1), 57-66.
- Finarsih, E. U. (2024). Penggunaan Mit App Inventor untuk Aplikasi Hitung Kalori dari Langkah Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 1(1), 16-21.
- Fitriana, Lamadan., dan Zulhaji. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika menggunakan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo. *Jurnal Media TIK*, 4(1).
- Fitriati, I. (2024). Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Berbasis Android untuk Anak Tunagrahita di SLBN 1 Bima Menggunakan MIT App Inventor. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 478-488.

- Ginting, R. S., Ginting, S. M., & Amir, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mit App Inventor Berplatform Android Pada Materi Stoikiometri Di Kelas X Mipa Sman 7 Kota Bengkulu. *Alotrop*, 6(2), 102-109.
- Gunawan, S., Buhari, M. R., & Khotimah, K. (2024). Pengembangan LKPD Elektronik Berbasis MIT App Inventor Materi IPAS di SD Negeri 007 Samarinda Ilir. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 221-234.
- Hambali, I. M. (2024). Model Dialog “4D” untuk Meningkatkan Kesadaran Multi Kultural Siswa SMA di Kota Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(3), 14.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324– 1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Hasanah, A. F., & Safari, Y. (2024). Aktivitas Menarik untuk Meningkatkan Keterampilan Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9696-9700.
- Indhit, Indari Monassa., Budi Handoyo., dan Ike Sari Astuti. (2024). *The Development of Interactive Learning Media with MIT App Inventor on the Sub-material about the Distribution of Mining Goods in Indonesia. Journal of Learning and Educations*, 2(2).
- International Journal of Educational Development and Innovation, Vol. 1, No. 1, 2021, h. 49-50
- Judijanto, L., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., dan Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Judijanto, Loso. (2024). *Metodologi Research and Development*. Jambi: Sonpedia.
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., dan Fitrah, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kurniawan, A., dan Jakak, P. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor Pada Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X. *Binary: Jurnal Teknologi Informasi dan Edukasi*, 1(2), 1-10.
- Lubis, M., Solehudin, R. H., dan Safitri, N. D. (2024). Seberapa “pengaruh” media, fasilitas, dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa?. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 180-188.

- Marhamah, M., dan Zikriati, Z. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 89-106.
- Masyruh, M. A., dan Fasha, E. F. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Dengan Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Materi Trigonometri: Array. *Jurnal Dialektika Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1).
- Miftahul, Jannah., Khairunnisa., Teguh Ansyor Lorosae., dan Sahrul Ramadhan (2023). Effectiveness of Using MIT App Inventor as an AndroidBased Learning Media. *Indonesian Scientific Index (SINTA) journal-level of S3*, 11(2): 415–424.
- Muqtada., dan A. Nurjanah. (2023). Pengembangan E-Modul Android Berbasis Hybrid Learning pada Mata Kuliah Teori Bilangan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 12(2),100-112.
- Muhammad Furqon. 2024. Minat Belajar.PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA.
- Muna, T. A., dan Shofan, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android pada materi SPLDV menggunakan Mit App Inventor. Prosiding seminar nasional penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpp/article/view/6994>
- Mustarifah, N. M. R., dan Karyanto, Y. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Gerak Terhadap Hasil Praktek Rias Wajah Karakter Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1692-1698.
- Nera Efprianti, Supriadi, Supratman Zakir, L. E. (2024). Design of Android-Based PAI Learning Media Using Mit App Inventor in Class X SMAN 1 Pasaman Regency. 5(2), 187–199.
- Noerisahak, T. P., dan Kurniasari, I. (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika SMP Materi Kekongruenan dan Kesebangunan Bermuatan Etnomatematika. *MATHEdunesa*, 13(3), 940-958.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran (Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran)*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nursanti, Y. B., Saputra, B. A., dan Gibran, G. K. (2024). *Systematic Literature Review: Efektivitas Penerapan Pendekatan Etnomatematika dalam*

- Pembelajaran Matematika. *Jurnal Education And Development*, 12(3), 107-113.
- Ode, R. S. (2024). Pengembangan Aplikasi Mobile Translator Menggunakan Mit App Inventor. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 26-29.
- Putri, B. B. A., Muslim, A., dan Bintaro, T. Y. (2019). Analisis faktor rendahnya minat belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio Fkip UNMA*, 5(2), 68-74.
- Raffiedi, R., Derta, S., Darmawati, G., & Antoni Musril, H. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Kelas Viii Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor Di Mtsn 3 Agam. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2611–2617. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i4.7316>
- Rizqiyani, S. B., Fajriyah, K., dan Hartati, H. (2024). Implementasi Model *Problem Based Learning (PBL)* Berbantu Media Baambooleze Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SDN Tawang Mas 01. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(2), 218-225.
- Rahmatuzzahra, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbantuan MIT (Massachusetts Institute of Technology) App Inventor Pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII SMP. *Bachelor's thesis*, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rifdah, Nur. (2020). Pengembangan Media Mobile Learning Menggunakan App Inventor pada Materi Vektor. *Skripsi*, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rika, nyoto.2021. pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD . *Jurnal Pedagogi dan pembelajaran*. Vol 4 no 1
- Risal, Z., Hakim, R., dan Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. Malang: CV. Literasi Nussantara Abadi.
- Risma., Farida., dan Siska Andriani. (2021). Android Mobile Learning: MIT App Inventor Dan Pengembangannya Pada Pembelajaran Matematika. *Journal Of Mathematics Education*, 7(1), 65.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Silitonga, C., Mawaddah, S. S., Munthe, A., & Suryani, D. (2023). Analisis Kurangnya Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SDN

- 066653 Kec. Medan Helvetia. *MERDEKA: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 28-33.
- Silmi, T. A., dan Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69-77.
- Silvana, Yumalen Lima., Christine K., Ekowati., dan Imelda H.E Rimo. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor Pada Materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP N 19 Kota Kupang. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 2(2), 81-9.
- Simatupang, D., Negara, P. A., Yulistianti, Y., dan Pratiwi, E. J. (2023). Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan di Desa Mekar Asih. *Jurnal Abdi Nusa*, 3(2), 96-101.
- Sunaryo, Martin. 2022.vpengembangan media pembelajaran matematika menggunakan mitt app inventor pokok bahasan pythagoras *Jurnal pembelajaran matematika inovatif..* Vol.b05. no 02.
- Suratman, B. M., dan Pranata, K. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5185-5194.
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., dan Persada, A. G. (2024). Pengembangan gamifikasi pada pelajaran matematika SD dengan metode *addie* untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1-14.
- Wahid, A., Keguruan, S. T., Pendidikan, I., & Pinrang, D. (n.d.). Volume V Nomor 2 Maret 2018 Istiqra' Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prstasi Belajar (The Importance of Learning Media In Improving Student Learning Achievements),
- Wijayanti, R., dan Waitaby, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 135-143.
- Wilia Zulkifni Amanda, S. (2024). Pembuatan Aplikasi Login dan Mewarnai Menggunakan MIT App Inventor. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 6-12.
- Yanti, N., & Sumianto. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo. Halaman 608- 614 Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021
- Yulianti, S., Silitonga, H. T. M., dan Habellia, R. C. (2024). Pengembangan Modul Fisika Berbasis *MIT APP Inventor* pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Education and Development*, 12(3), 125-130.

Zebua, E., & Harefa, A. T. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 251–262.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.35>