

DAFTAR PUSTAKA

- abdurrahman. (2024). Metode Research And Development Dalam Pendidikan Islam Islam. 4(1), 26–41.
- Ananda, R., Rohman, F., & Siregar, E. S. (2023). Belajar Dan Pembelajaran. In *Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (Prci)*.
- Attiba, M. T., & Fiangga, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Spldv Menggunakan Mit App Inventor. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, November*, 164–167.
- Pristiwati,D, Badariah,B, Hidayat, S, R. S. D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 7911 - 7915.
- Fitri, F., Lamada, M. S., & Zuhajji, Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Mit App Inventor Di Smkn 2 Wajo. *Jurnal Mediatik*, 4(1), 1.
- Harahap, Y., Fatmawati, D., & Andriyanti, D. (2022). Manfaat Statistik Dalam Pendidikan Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. *Farabi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 95–102.
- I.W. Puwardana, Sariyasa, & I.N. Suastika. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Pada Materi Pengolahan Data Dalam Kehidupan Sehari-Hari Untuk Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 11(2), 147–156.
- Lima, S. Y., Ekowati, C. K., & Rimo, I. H. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor Pada Materi Statistika Siswa Kelas Viii Smp N 19 Kota Kupang. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 81–93.

- Marzura, W., Darmawati, G., Okra, R., & Annas, F. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Pkn Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Di Smpn 1 Simpang Alahan Mati. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1328–1333.
- Na, Z., & Praherdhiono, H. (2024). *Pengembangan Media Menggunakan Google Sites Dalam Kursus Design Thinkin*. 7(1), 9–21.
- 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.
- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons Verbal Dalam Kemampuan Berbicara. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 113–122.
- Nurul Aini Adiningsih, Lia Listiati, Septiana Pujianingsih, Z. R. H. (2022). Sejarah Statistika: Manfaat Pembelajaran Sejarah Statistika Di Era Modern. *De_Journal (Dharmas Education Journal)*, 3(1), 71–78.
- Pahri, A., Rosdiana, & A. Riawarda. (2024). Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan Dengan Tema “Pahlawanku” Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 114–128.
- Putri, F., & Nurjannah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah Pada Tema ekosistem Kelas V Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 8(1), 19–27.
- 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.
- Rahmawati, E., & Suhendri, H. (2016). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar Kelas 6. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 6(3), 184–196.

- Rizky Rinaldy Inkiriwang, Refly Singal, J. V. R. (2020). Kewajiban Negara Dalam Penyelesaian Fasilitas Pendidikan Kepada Masyarakat Menurut Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Quarterly Journal Of Health Psychology*, 8(32), 143–153.
- Safitri, Q. D., Aryanto, L., & Aini, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantu Aplikasi Mit App Inventor Materi Aritmatika Sosial Untuk Siswa Kelas Vii. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 6–12.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Saputra, H. (2024). Perkembangan Berpikir Matematis Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 53–64.
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis : Apa Itu Belajar. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Fkip Unipa*, 35(1), 31–46.
- Sholihah, S. M., Farida, N., & Rahmawati, D. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Kontekstual Disertai Nilai-Nilai Islam Pada Materi Barisan Dan Deret. *Emteka: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 168–180.
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science*, 2(2), 2829–3363.
- Sunaryo, A., & Bernard, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Mit App Inventor Pokok Bahasan Pythagoras. *Jpmi (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 531.
- Sura Menda Ginting, Amir, H., & Ginting, R. S. (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.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Edisi :*

Jurnal Edukasi Dan Sains, 2(3), 435–448.

Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *Ar-Riayah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49.

Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di Pgmi. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.

Wati, L., Taufik, M., & Rokhmat, J. (2022). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik*. 7, 1032–1042.

Wilia Zulkifni Amanda, S. (2024). *Pembuatan Aplikasi Login Dan Mewarnai Menggunakan Mit App Inventor Jurnal Sains Dan Teknolog*. 01(01), 6–12.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936.