

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, C., Pamungkas Alamsyah, T., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 265-275.
- Angko, N., & Mustaji, D. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1-15.
- Aziz, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Geografi Pada Materi Lipatan dan Patahan Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Pada Materi Lipatan dan Patahan Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Geo grafi Pada Materi Lipatan dan Patahan. *Swara Bhumi*, 5(9).
- Aziza, R. F. A. (2019). Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)* (Vol. 4, pp. 72-80).
- Azizah, N. (2021). Evaluasi User Experience pada Aplikasi Internet Banking BRI terhadap Perspektif Masyarakat Suku Madura dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Digital Repository Universitas Jember*, September 2019, 2019–2022.
- Barokati, N., Annas, F., Pendidikan, J., Indonesia, B., Keguruan, F., Pendidikan, I., Akuntansi, J., Manajemen, D., & Ekonomi, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blanded Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (*Studi Kasus: Unisda Lamongan*). *SISFO Vol 4 No 5*, 4.
- Budyastomo, A. W. (2020). Gim edukasional untuk pengenalan tata surya. *Teknologi*, 10(2), 55–66.
- Desi, P., Bai, B., Sholeh, H., & Ratna, S. D. (2022). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Enjang, Sulastri, I., Wati, L., & Lidiawati, L. (2023). Efektifitas Mendongeng Interaktif Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak (Studi di TK Nurul Ijtihad Kp.Cibogo Girang Plered Purwakarta). *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies*, 6(2), 2614–4905.

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia dalam Filsafat Progressivisme. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 12, Issue 2).
- Fajar, D. M., Rohmatini, G. W., & Hasanah, R. (2022). Pengembangan Game Edukasi Aturan Tangan Kanan pada Materi Kemagnetan Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator untuk Siswa SMP/MTs. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(3), 568.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Fikri Arnandi, Nurfadilah Siregar, & Dona Fitriawan. (2022). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345-356.
- Hasyim Mahmud Wantu, S. A., Tebay, V., Sos, S., Samsudin, S. H., Fathani, A. H., Fuad Rinaldi, S. E., ... & ST, M. Transformasi Pendidikan Indonesia: Peluang dan Tantangan di Era Digital. Penerbit Adab.
- Harahap, O. F. M., Pd, M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris. CV. Azka Pustaka.
- Hamdan Husein Batubara. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1-12.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta media group.
- Indah, B. P., & Safaruddin. (2022). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal JPSPD*, 3(1), 1–8.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Luh Rai, N., Dasar Negeri, S., Kubu, K., & Karangasem, K. (2019). Penerapan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 131–140.
- Mardiana, R. D. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tekstil dengan Pendekatan Student Centerd pada Siswa Kelas X Tata Busana. (SMK Negeri 1 Kota Bekasi) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).

- Nandita Apsari, P., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linear. *7(1). AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 161-170.
- Nielsen, J. (1994). Usability inspection methods. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, 1994-April*, 413-414.
- Rusman. (2011). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Savitri, D., & Karim, A. (2020). *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*.
- Siswa, U., Mi, S. /, Batubara, H. H., & Kunci, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27.
- Sri Mertasari, N. M., & Candiasa, I. M. (2022). Formative Evaluation of Digital Learning Materials. *Journal of Education Technology*, 6(3), 507-514.
- Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1).
- Sutarningsih, N. L. (2022). Model Pembelajaran Inquiry untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 116.
- Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2019). Pentingnya Konsep Dasar Matematika pada Kehidupan Sehari-Hari dalam Masyarakat. *Program Studi Matematika Universitas Negeri Medan*, 2(3), 1-10.
- Trisanti, L. B., & Iffah, J. D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator dalam Meningkatkan Kemampuan Pembuktian. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1716.
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis macromedia flash materi luas dan keliling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 73-84.