

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., I.W.S. Warpala, & N.K.D.T. Rahayu. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN PROBLEM POSING BERBASIS MOBILE LEARNING PADA MATA KULIAH ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 127–141. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v14i2.3978](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.3978)
- Agustini, K., Santyasa, I. W., & Tegeh, I. M. (2022). Quantum Flipped Learning and Students' Cognitive Engagement in Achieving Their Critical and Creative Thinking in Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(18), 4–25. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i18.32101>
- Agustini, K., Sudata, I. G. W., & Antara, I. K. J. (2025). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berorientasi Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa. *Journal of Education Action Research*, 9(2), 288–297. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i2.87539>
- Al Fajri, R., & Chusni, M. M. (2024). ANALISIS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 360 DENGAN MODEL BLENDED POE2WE PADA MATERI FLUIDA STATIS. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 216–225. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1090>
- Aprilia, B., Japar, M., & Paristiowati, M. (2024). *NEED ANALYSIS OF MOBILE LEARNING AT JUNIOR HIGH SCHOOL IN INDONESIA: A BLIOMETRIC STUDY.*
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY PADA MATERI PENGENALAN TERMINATION DAN SPLICING FIBER OPTIC.* <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Artika, W., Ratih, D., & Ningtias, W. (2021). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tersedia secara online* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS> *PENGGUNAAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE DALAM PEMBELAJARAN MANDIRI TEKS NEGOSIASI.* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>
- Atiah, N. (2020). *PEMBELAJARAN ERA DISRUPTIF MENUJU MASYARAKAT 5.0.*

- Bantun, S., Setyosari, P., Ulfa, S., Praherdhiono, H., Yusmah Sari, J., Pembelajaran, T., & Negeri Malang, U. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. In *Informatics Journal* (Vol. 8, Number 3).
- Bryan, P. F., & Wellem, T. (2022). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI ANDROID UNTUK LAYANAN INFORMASI PARIWISATA. *Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.
- Bunga, N., Supratman Zakir, Eny Murtiyastuti, & Ramadhanu Istahara Mubaraq. (2023). Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 110–119. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>
- Dias, R. S., & Muhallim, M. (2022). SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBAGAI MACAM PRODUK BERBASIS ANDROID DI TOKO DE ARI PALOPO. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2.
- Dopo, E., Haryono, A., Uda, S. K., & ... (2024). Pengembangan Mobile-Learning SARITHA-Apps Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Berpikir Kritis Mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Universitas Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Kanderang* .... <https://chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT/article/view/321>
- Emilia, N. A. M. R. A. (2023). *Konsep dan Falsafah Teknologi Pendidikan* (Vol. 1, Number 1). <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Fardiansyah, H., Octavianus, S., Agus, Y., Abduloh, H., Ahyani, H., Hutagalung, B. J., Sianturi, D., Situmeang, T., Nuriyati, O., Arifudin, A. M., Morad, D., Ahmad, M., Putri, S., Lasmono, P., Puspito, R., & Damayanti, E. (2022). *MANAJEMEN PENDIDIKAN (TINJAUAN PADA LEMBAGA PENDIDIKAN FORMAL)*. [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)
- Farida, A., Rois, S., & Ahmad, Edi. S. (2023a). *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*. Nuansa Cendikia.
- Farida, A., Rois, S., & Ahmad, Edi. S. (2023b). *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*. Nuansa Cendikia.
- Faridawaty, A. (2022). *PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING SUITE 10* (Vol. 7, Number 1).
- Fatimah, F., Nurdin, N., & Dzakiah, D. (2025). *Peran Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Abad 21*. <https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/kiiies50/index>

- Fauziah, U., & Fitria, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Kemampuan Awal terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2836–2845. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2502>
- Feni Haryati, L., & Nur Wangid, M. (2023). *PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21*. 12(1), 23–28. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v12i1.7838>
- Haddock, A., Ward, N., Yu, R., & O’Dea, N. (2022). Positive Effects of Digital Technology Use by Adolescents: A Scoping Review of the Literature. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 19, Number 21). MDPI. <https://doi.org/10.3390/ijerph192114009>
- Hafiedz, R., Nurhamidah, D., & Syarif, U. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF – ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasiEmail>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran* | *i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Hasanah, U., Safitri, I., & Nasution, M. (2021). *MENGANALISIS PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR BERBASIS GAME ANALYSIS OF THE DEVELOPMENT OF MATHEMATICS LEARNING MEDIA ON GAME-BASED LEARNING OUTCOMES*. 1(3), 204–211.
- Hasbi, I., Fuadi, A., Nadeak, B., Arifudin, O., Sri Lestari, A., Tri Utomo, W., Made Rianita, N., Fatmasari, R., & Pasaribu, E. (2021). *ADMINISTRASI PENDIDIKAN TINJAUAN KONSEP DAN PRAKTIK*. [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)
- Hermaini, J., & Nurdin, E. (2020). Bagaimana Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dari Perspektif Minat Belajar? In *Journal for Research in Mathematics Learning* p (Vol. 3, Number 2).
- Ibnu Muanas, Andi Mariono, & Andi Kristanto. (2021). *PENGARUH MOBILE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DI MASA PANDEMI COVID-19*. <https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/edudeena>
- Iman, A. R. (2024). *Perbandingan Pembelajaran dengan e-Learning dan m-Learning di Perguruan Tinggi*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>

- Ishak, M., Bahasa dan Sastra Indonesia, P., PGRI Sumenep Bagus Baydhowi, S., PGRI Sumenep Moh Mahfud, S., Trunojoyo, J., Barat, G., Batuan, K., Sumenep, K., & Timur, J. (2025). GEN Z DALAM DUNIA PENDIDIKAN Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Sumenep Mas'odi STKIP PGRI Sumenep. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 328–338. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3351>
- Kukuh, N., Pinton, M., Mustafa<sup>2</sup>, S., Negeri, S., & Malang, B. (2021). *Ndaru Kukuh Masgumelar, Pinton Setya Mustafa Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Masykur, R., Ramadhani Aulia, L., & Sugiharta, I. (2018). MICROSOFT POWERPOINT PADA APLIKASI ANDROID DALAM PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS. *MaPan*, 6(2), 265–273. <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n2a11>
- Maulana, H., Kasmawi, K., & Enda, D. (2020). Buku Penghubung Berbasis Android Menggunakan Metode Prototyping. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(3). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i3.2993>
- Melnix, F., & Razi, P. (2020). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Fisika*.
- Muis, M. (2020). *MODEL PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH: Teori Dan Penerapannya*. Caremedia Communication.
- Mulyadi. (2022). *Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry)*.
- Nja, K., Ika, Y. E., & Kaleka, M. B. U. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID SISWA SMA KELAS XI MATERI HUKUM NEWTON. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*. <http://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/optika/article/view/3528>
- Nur'aini, Z., & Sunarso, A. (2024). Pengembangan Media Mobile Learning Berbantu Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.33369/pendipa.8.1.10-16>
- Nurchayanto, G., Djumadi, D., Hariyatmi, H., Agustina, P., Sidiq, Y., Kusumadani, A. I., Ismiyanto, M., & Ripdiyanti, A. D. (2023). Pelatihan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif di SMP Mutu Menggunakan Articulate Storyline. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 5(1), 102–114. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i1.1052>

- Nurjamilah, Rizki, S. A., Tizani, M., Bik, N., & Susanti, E. (2025). TEORI BELAJAR KONTRUKTIVISME. In *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* (Vol. 4). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Nurmahanani, I. (2024). The Effect of Text Display in Mobile Reading to Reading Comprehension, Attention, and Cognitive. *International Journal of Instruction*, 17(2), 29–48. <https://doi.org/10.29333/iji.2024.1723a>
- Nurzaimi, E. (2023). *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) KELAS VII BERBASIS ELEKTRONIK: II* (Number 2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/view/9077>
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Parwati, N. N., Warpala, I. W. S., & Wilandari, P. A. D. (2024). E-Modul Matematika Berbantuan Augmented Reality melalui Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(2), 216–227. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.82400>
- Parwati, N., Suryawan, P., & Apsari, A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Pattimura SC, Maimunah, & Nahor Murani Hutapea. (2020). *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK MEMFASILITASI PEMAHAMAN MATEMATIS PESERTA DIDIK*.
- Rahma, A., & Habib, M. (2021). Android Dan Masa Depan : Analisis Dampak Terhadap Pengguna. In *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, Number 1).
- Rahmawati, D., & Nugroho, A. (2023). User experience pada media pembelajaran berbasis mobile learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–56.
- Rahmmatiya, R., & Miatun, A. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DITINJAU DARI RESILIENSI MATEMATIS SISWA SMP. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 187–202. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/teorema/article/view/3619>

- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Number 06). Juni.
- Santyasa, W., Made Tegeh, I., Komang Sudarma, I., Rapi, N. K., & Sujanem, R. (2025). *PENDAMPINGAN PRAKTIK PEMBELAJARAN DEEP LEARNING UNTUK GURU-GURU SMA DI KARANGASEM* (Vol. 10, Number 1).
- Sapitri, K., Haryadi, R., & Hartono, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Kelas VIII SMPN 07 Putussibau. *JURNAL RISET RUMPUN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM*, 3(1), 197–206. <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v3i1.2389>
- Saputra, H., PGMI IAI Agus Salim Metro Lampung, D., & SMP Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro Lampung, P. (2020). “Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning).”
- Sari, D. T., Wasimatul Aula, A., Adryan Nugraheni, V., Kusnia Dina, Z., & Romdhoni, W. (2022). “Menyongsong Kurikulum Merdeka dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila” PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PADA SISWA SD UNTUK MENUMBUHKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS APPLICATION OF PROBLEM-BASED LEARNING TO ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS TO DEVELOP CRITICAL THINKING SKILLS. *Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.
- Sari, W. P., & Ma'rifah, D. R. (2020). PENGEMBANGAN LKPD MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID DENGAN PBL UNTUK MENINGKATKAN CRITICAL THINKING MATERI LINGKUNGAN. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 49. <https://doi.org/10.17977/um052v11i2p49-58>
- Savitri, D., & Karim, A. (2020). Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika. *Agustus*, 1(2). <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2>
- Setiawan, B., & Darmawan, D. (2022). Integrasi problem based learning dan mobile learning terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 28(2), 189–200.
- Siahaan, J. H., Sihombing, S., & Simamora, B. A. (2022). Studi Komparasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas Viii Di Smp Negeri 10 Pematangsiantar T.A. 2022/2023. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 188–195.

- Siregar, E., & Aswan, D. (2022). Mobile Learning With Case Study Methods For Civic Education In Elementary School. ... *Innovation in Open and Distance Learning*. <http://conference.ut.ac.id/index.php/innodel-proceedings/article/view/935>
- Siregar, R., Harahap, M., & Nasution, Z. (2022). Pengembangan kemampuan pemecahan masalah melalui media pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 29(1), 77–86.
- Sobirin, M., Dewanthi, V. A., Indriani, D. A., & Handayani, R. T. (2024). Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif (Android Application) Berbasis Powerpoint Untuk Pembelajaran di MI Negeri Kudus Prambatan Kidul. In *Jurnal Muria Pengabdian Masyarakat* (Vol. 01, Number 01).
- Suartama, I. K., Iliya, W., Yuda, S., & Adrianus, I. (2018). PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERORIENTASI MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM PADA MATA KULIAH MULTIMEDIA. In *Journal of Education Technology* (Vol. 1, Number 2).
- Sudarma, I. K., N Japa, I. G., & Md Arta, I. (2020). *Problem Based Learning Berbantuan Icebreaker Berpengaruh Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. 8(2), 264–273.
- Sudarma, I. K., Teguh, I. M., & Widiarti, N. K. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195–205. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Sudata, I. G. W., Agustini, K., & Antara, I. K. J. (2025). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berorientasi Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa. *Journal of Education Action Research*, 9(2), 288–297. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i2.87539>
- Suhartati, T., Sixpria, N., & Warsini, S. (2019, March 25). *The Implementation and Evaluation Model of Integrated Learning of Soft Skills With Accounting Subjects in Vocational- Education*. <https://doi.org/10.4108/eai.21-11-2018.2282298>
- Surya, E., Putra, R., & Pratiwi, L. (2021). Problem based learning sebagai strategi pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 134–143.
- Syafruddin, M. A. (2024). PENERAPAN MOBILE LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA. ... *ILMIAH PENJAS (Penelitian, Pendidikan Dan ....* <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/3183>

- Tarazanny, N. M. D., Sukrawarpala, I. W., & Tegeh, I. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning pada Mata Kuliah Koreografi Dasar bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Isi Denpasar. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Number 1).
- Tasrif, E., Intan, I. W., & Annisa, L. (2023). Meta-Analisis Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN ...* <https://jpti-upiypk.org/ojs/index.php/jpti/article/view/148>
- Tegeh, I. M., & Saragi, R. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learnig Menggunakan VideoScribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 98–107. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41538>
- Temon, S. R., & Nursiwi, N. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS MATERI GEOMETRI DAN PENGUKURAN SEKOLAH DASAR.*
- Thiagarajan, Sivasailam, & others, and. (1974). *INSTRUCTIONAL DEVELOPMENT FOR TRAINING TEACHERS OF EXCEPTIONAL CHILDREN; A Sourcebook.* University Of Minnesota.
- Twiningsih, A. (2022). Penggunaan Media Ispring Suit Berbasis Mobile Learning Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 138–144. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i3.292>
- Vionita Sari, R., Kajar Wonosari, S. D. N., & Sarjanawiyata Tamansiswa, U. (2024). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MOBILE LEARNING UNTUK SISWA KELAS VI SD.*
- Warpala, I., Tegeh, I. M., & Astikawati, N. W. (2020). *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia- PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI IPA TERPADU DAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA.*
- Warpala, I. W. S., Parwati, N. N., & Wilandari, P. A. D. (2024). E-Modul Matematika Berbantuan Augmented Reality melalui Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(2), 216–227. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.82400>

- 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>
- Wohen, Y. A. D., Krisnandari Ekowati, C., & Nubatonis, O. E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN POWER POINT DAN ISPRING SUITE PADA MATERI PERSAMAAN KUADRAT. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 40–51.
- Wulandari, S., & Sukirman. (2020). Prinsip desain dan validasi media pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 1–12.
- Yuana, S., Indarti, T., & Faizin. (2023). *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN RESEARCH & DEVELOPMENT : Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). PERBEDAAN INDIVIDU DARI GAYA BELAJARNYA SERTA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal JRPP*, 2(2), 259. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>

