

DAFTAR PUSTAKA

- Amajida, Jundina. 2020. *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII di MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021* (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Salatiga: Salatiga
- Amirulloh, Tarmidzi. 2019. Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android untuk Sekolah Dasar. *Ilmiah Edutic*, 5(2), 115-123
- Anggo, Mustaqim. 2011. Pemecahan Masalah Matematika Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa. *Dalam Edumatica*, 1(2), 35-36
- Aprilliana, Dewi. 2020. *Smart Apps Creator (SAC) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring*.
<https://saungbelajaraisyah.blogspot.com/2020/07/smart-apps-creator-sac-sebagai.html> diakses pada 17 Desember 2020
- Arifin, Yulyani dkk. 2015. *Digital Multimedia*. Jakarta: Widia Inovasi Nusantara
- Arikunto, S & Safruddin C. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoretis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Badruttamam, Choerul. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Bilangan Bulat Berbantuan Komputer untuk Siswa Kelas IV SD/MI. *Islamic Elementary Education*, 1(1), 97-110
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Faizin. 2019. *Smart Apps Creator (SAC): Mari Berkenalan*.
<https://www.lumpiastudio.com/smart-apps-creator-sac-mari-berkenalan/> diakses pada 17 Desember 2020
- Istiqlal, Muhammad. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 43-54
- Jannah, Indah Miftakul. 2019. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Matriks untuk Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Sragen Berbasis Mobile Learning*. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Surakarta

- Khasanah., Muhlas, M., & Marwani, L. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) bagi Karyawan Penjual pada TV Berbayar. *Akademika*, 9(2), 129-142
- Lukman., & Ishartiwi. 2014. Pengembangan Bahan Ajar dengan Model *Mind Map* untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan SMP. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109-122
- Mailani, Elvi. 2015. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Pecahan melalui Permainan Monopoli Pecahan. *Handayani PGSD FIP UNIMED*, 4(1), 1-14
- Mudlofir, Ali. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Press
- Mukminan. 2012. Makalah Seminar Nasional Teknologi Pendidikan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. FKIP, Universitas Tanjung Pura
- Munir. 2013. *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Naim, Ngainun. 2011. *Dasar-dasar Komunikasi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Pribadi, Benny. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Purbasari, Rohmi. 2012. Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siwa SMA Kelas X. *Pendidikan Matematika*, 1(2), 3-11
- Setyosari, P. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Simanjuntak, E., Aulia, S., & Simamora, K. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Subtema 2 di Kelas IV SD N 101767 Tembung. *School Education Journal*, 9(4), 336-345
- Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan Perspektif Paradigmatik dan Multidimensional*. Yogyakarta: Deepublish
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Surjono, Herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press

Tarigan, Daitin. 2017. Strategi Pemecahan Masalah dalam Matematika Sekolah Dasar. Seminar Nasional Pendidikan Dasar. FIP, UNIMED

Tim Kemendikbud. 2018. *Buku Guru Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

_____. 2018. *Buku Siswa Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Standar Pendidikan Nasional

Widoyoko, Eko. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Wulandari, T., Siagian, S., Sibuea, A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Macromedia Flash pada Mata Pelajaran Matematika. *Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(2), 195-210

Yaumi, Muhammad. 2012. *Buku Daras Desain Pembelajaran Efektif*. Makassar: Alauddin Universitas Press