

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, Dini Savitri, & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Apriyanto, M. T., & Hilmi, R. A. (2019). Media Pembelajaran Matematika (Mobile Learning) Berbasis Android. *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M)*, 115–124.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). *Problem-based Learning : Apa dan Bagaimana*. 3(1), 27–35.
- Arifin, Zainal. 2014. Penelitian Pendidikan. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Offset Arikunto, S. (2017). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). Manajemen Pengajaran (h. 203). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Arisah, Adnan, & Amira. (2021). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Profesi Kependidikan*, 2(1), 81–88.
- Dahlia, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Bilangan Cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 59–64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611>
- Fauzia, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Bilangan Cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 59–64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611>
- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V Sdn 107399 Bandar Khalipah. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*, 84–95. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/snpu/article/view/16111>
- Flash, A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif “ Ild ” Berbasis Android Dalam Materi Bangun Datar Sebagai Media Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Abstrak*.

- Husnidar, & Hayati, R. (2021). Asimetris: jurnal pendidikan Matematika dan sains. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 67–72.
- Irawan, Y. (2020). Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Dengan Menerapkan Augmented Reality (Studi Kasus: SDN 005 Makmur Pangkalan Kerinci). *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 102–106. <https://doi.org/10.33060/jik/2020/vol9.iss2.173>
- Khasanudin, M., Cholid, N., Indiyarti Putri, L., & Universitas Wahid Hasyim, P. (2020). Creative of Learning Students Elementary Education Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V Sd/Mi. *Journal of Elementary Education*, 03(05), 5.
- Mailani, W. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Desimal Dengan Pecahan Campuran Berbasis Pendekatan Scientific Di Sdn 101771 Tembung T.A 2018/2019*. 9(2), 94–103.
- Mulyati, S., & Wardono, W. (2019). Kreativitas Matematis Siswa Pada Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Berbasis Android Studio. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 788–797.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Nurul Rosyidati Khasanah¹, Oktaviani Adhi Suciptaningsih², A. G. L. W. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Konkret Pada Siswa Kelas Iv Sdn Sidomukti 2 Kabupaten Magetan*. 08(September), 1–23.
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jrt/article/view/152>
- Rohmatulloh, A. L., & Zuhdi, U. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Math Adventure Berbasis Android Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 230–239.
- Rustandi, A. A., Harniati, & Kusnadi, D. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 599–597.
- Sugiyono.2012. Metode Penelitian Administrasi. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono, 2013. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan* (h. 35). Bandung: Alfabeta.
- Stit, T., & Giri Bima -Ntb, S. (2021). *Kecendrungan Media Pembelajaran Interaktif*. 13–27.
- Thobroni, 2016. *Belajar dan Pembelajaran*, Arruzz Media. Yogyakarta: Cetakan II
- Widoyoko, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Winaya, I. M. A. (2016). *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya FKIP Universitas Dwijendra*. *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya FKIP Universitas Dwijendra*, 12(2085), 55–66.
- Wulandari, M. &. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Desimal Dengan Pecahan Campuran Berbasis Pendekatan Scientific Di Sdn 101771 Tembung T.A 2018/2019*. 9(2), 94–103.
- Yanti, C. O. D., Anggraini, F., & Darwanto. (2019). *Media Pembelajaran Matematika Interaktif Dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Siswa. Semnasfip*, 201–206. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/5128>
- Yanto, D. T. P. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Zainal, N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Meningkatkan*. 1(1), 2963–5160. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JEBE/index>