

DAFTAR LITERATUR

- Adu, S.P., dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* Menggunakan *Smart APPS Creator* Pada Materi Pola Bilangan: *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 121-131.
- Andayani, S., Pratama, Y. 2022. Pengembangan Modul Matematika Dasar Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah: *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 121-131.
- Anwar, F., dkk. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran :Telaah Perspektif Padda Era Siciety 5.0*. Edisi ke-1. Makasar : CV Tohar Media
- Armanto. 2020. *Kamu Kepo Tentang Problem Based Learning (PBL) Dan Objevtive Structured Student Oral Case Analisis*. Edisi ke-1. Bandung : ITB Press.
- Bahri, S. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Menggunakan APPYPIE di SMK Armida Abdulladin Polewali: *Jurnal Teknik elektro*, 12(1), 1-10
- Budiman. 2019. *Mobile Programming for Student 2*. Samarinda : Mulawarman University Press.
- Borg, Gall. 2007. *Borg-and-Gal-Educational-Research-Research-and-Development.Pdf*. David McKay Company, ICN: New York.
- Branch, R.M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science Business Media : New York.
- Cennamo, K , Kalk, D. 2005. *Real Word Intructional Design. An iterative approach to designing learning experiences*. Thomson Learning : New York.
- Daimah, U. S., Suparni. 2023. Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka dalam Mempersiapkan Peserta Didik di Era Society 5.0 : *Jurnal of Mathematics Education and Applied*, 4(02), 131–139.
- Destiniar, D., Rohana., & Ardiansyah. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar: *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1797-1808.
- Ernawati. 2017. Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi perbandingan dan skala : *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 19–31.
- Hamdayama, J. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara

- Handayani, N. F., Mahrita. 2021. Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV di SDN Jawa 2 Martapura Kabupaten Banjar : *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 6(2), 40-48.
- Hasan, M., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Edisi ke-1. Klaten : Tahta Media Group
- Hotimah, H. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5-11.
- Indiani, M.S, dkk. 2021. Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negoisasi : *Jurnal Pendidikan dan Sastra Indonesia*, 2(1), 25–36.
- Jainuri., Nuraisah, & Hermilasari, Y. 2021. Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Mobile Point Of Sale Pada Outlet Makaroni Judes Berbasis Android : *Jurnal IPISIKOM*, 9(2), 44–52.
- Juhaeni., dkk. 2021. Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta didik Madarasah Ibtidaiyah.
- Masrinah. 2019. Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Meta Analisis : *Jurnal Sharia Economica*, 2(1), 42–49.
- Muhammad, B.A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Android Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Pada Materi Trigonometri. Skripsi tidak diterbitkan. Metro: FKIP UM Metro
- Okpatrioka. 2023. Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pagarra, H., dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Edisi ke-1. Makassar : Badan Penerbit UNM.
- Pamungkas T. 2020. *Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. Indonesia : Grupedia
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta
- Plomp, T., Nienke, N. 2013. *Educational Design Research*. Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO. Netherlands: Enschede.
- Prasetyo. 2023. *Android Kotlin Untuk Pemula*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara
- Rahmadani. 2017. Metode Penerapan Model Pembelajaran Based Learning (PBL): *Lantanida Journal*, 7(1), 75–86.

- Riduwan, Akdon. 2020. *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung:ALFABETA
- Salsabila, A.N.A., Fauziah, N., & Huda, S. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di SMPN 1 Mantup:*Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 925-931.
- Sudarman, S. W., Linuhung, N. 2021. Penerapan Pembelajaran MEA (Means-End Analysis) Berbantuan Schoology Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 32–40.
- Sugiyono., 2020. *Metode penelitian Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta Cv
- Syamsidah, Suryani, H. 2018. *Buku Model Peoblem Based Learning (PBL)*.Yogyakarta:Deepublish.
- Thiagarajan. 1974. *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Wasingthon DC: Nasitionalcenter Improvement of Education Syistem
- Upu, H., dkk. 2022. *Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika*. Sulawesi Tengah:Global-RCI
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Jakarta.
- Viola, F.O., Waldi, A. 2023. Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis *Problem Based Learning* di Kelas V Sekolah Dasar:*Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 78-88.
- Weja. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Kelas VIIIb Smp Negeri 2 Waibakul : *Jurnal Inovasi Penelitian*, 4(6), 1073–1080.
- Yoga, D.R., Veritawati, I. 2021. Sistem Informasi Perjalanan Dinas Kementerian Sosial : *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 04(02), 82–92.