

DAFTAR PUSTAKA

- Aftarina, Y., Fadillah, S., & Susiaty, U. D. (2021). *Pengembangan Video Kreatif untuk*. 3(22), 276–289.
- Akbar, P., Hamid, A., Bernard, M., & Sugandi, A. I. (2017). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematik Siswa Kelas XI SMA Putra Juang Dalam Materi Peluang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 144–153. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.62>.
- Antika, R. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel*.
- Apriansyah, R. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9(1)..
- Ardiansyah, A. A., & Nana. (2020). Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi dalam Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal of Education Research and Review*, 3(1), 47–56. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/24245/pdf>.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. *Arikunto, Suharsimi 2016*, 53(9), 1689–1699.
- Aripin, I. (2018). Konsep dan Aplikasi Mobile Learning. *Jurnal Bio Educatio*, 3(1), 1–9.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Perseda. In *Reports on Progress in Physics* (p. 2).
- Damayanti, D. C. & Nurafni. (2021). *Media Pembelajaran Mobile Learning CAB 's (Cubes and Blocks) Berbasis Cabri 3D pada Materi Bangun Ruang*. 5, 408–417.
- Fasha, A., Johar, R., & Ikhsan, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Pendekatan Metakognitif. *Jurnal Didaktik Matematika*, 5(2), 53–64. <https://doi.org/10.24815/jdm.v5i2.11995>.
- Firdaus, S., & Hamdu, G. (2020). Pengembangan Mobile Learning Video Pembelajaran Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering And Mathematics) di Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 66–75. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p066>.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.

- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>.
- Jihad, A., & Haris. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta. Mulia Persindo.
- Khairani, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Iptek Terapan*, 10(2). <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>.
- Kurniawan, Y. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Drill. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 2(1), 75–86. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/view/159>.
- Meilana, J. R., Nyeneng, I. D. P., & Suana, W. (2017). Pengembangan Modul Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Fluida Statis Siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(1), 1–13.
- Nawawi, H. (2015). Metodologi Penelitian Bidang Sosial. *Yogyakarta.Gadjah Madah University Press*, 150–162.
- Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 44–52. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.4895>.
- Riduwan. (2016). Dasar-dasar Statistika. In *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan* (Vol. 463).
- Safitri, A. H. (2018). Profil Berpikir Kritis Siswa dalam Memecahkan Masalah Hot Ditinjau dari Kemampuan Matematika. *MATHEdunesa, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(7), 32–39. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/25554/23429>.
- Sarrab, M. (2012). Mobile Learning (M-Learning) and Educational Environments. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3(4), 31–38. <https://doi.org/10.5121/ijdps.2012.3404>.
- Setyadi, D. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika. *Satya Widya*, 33(2), 87–92. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p87-92>.
- Sholihah, S. Z., & Afriansyah, E. A. (2017). Students' Difficulties Analysis in Problem Solving Process of Geometry Based on Van Hiele Thinking Stages. *Jurnal Mosharafa*, 6(2), 287–298.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Cet.21). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2017). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sumaryanta. (2015). Pedoman Penskoran. *Indonesia Digital Journal of Mathematics and Education Volume 2 Nomor 3 Tahun 2015, ISSN 2407-7925*. Pada (<http://idealmathedu.p4tkmatematika.org>).
- Yayu, R., & Sutirna. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas Dilihat dari Hasil Belajar pada Materi Trigonometri. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019, February*, 30–36. <https://www.researchgate.net/publication/338984145ANALISIS><http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>.
- Yunita, D., & Astuti, W. (2017) Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Keefektifan Siswa. 3, no. 2: 153–60.