

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
***ALGEBRA MATHEMATICS "ALMATH"* BERBASIS ANDROID**
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

SKRIPSI

Irkhas Tri Rahmatussolihah

06020420030



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

2024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irkhas Tri Rahmatussolihah

NIM : 06020420030

Jurusan : MIPA

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 29 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



IRKHAS TRI RAHMATUSSOLIHAH
NIM 06020420030

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh:

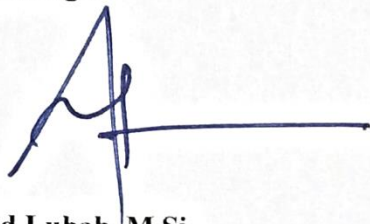
Nama : Irkhas Tri Rahmatussolihah

NIM : 06020420030

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ALGEBRA MATHEMATICS "ALMATH"* BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I



Ahmad Lubab, M.Si.

NIP. 198111182009121003

Surabaya,
Pembimbing II



Dr. Sutini, M.Si.

NIP. 197701032009122001


LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Irkhas Tri Rahmatussolihah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.
Surabaya, 06 Juni 2024


Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



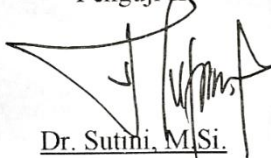
Dekan,


Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

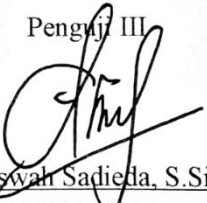
Penguji I


Ahmad Lubab, M.Si.
NIP. 197206071997031001

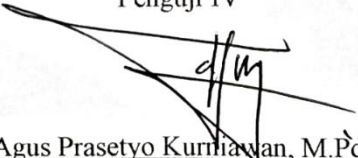
Penguji II


Dr. Sutini, M.Si.
NIP. 197701032009122001

Penguji III


Lisanul Uswah Sadiefa, S.Si, M.Pd.
NIP. 198309262006042002

Penguji IV


Agus Prasetyo Kurmanan, M.Pd.
NIP. 198308212011011009

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : IRKHAS TRI RAHMATUSSOLIHAH
NIM : 06020420030
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Matematika
E-mail address : irkhastr@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ALGEBRA MATHEMATICS "ALMATH"

BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 06 Juni 2024

Penulis

(Irkhas Tri Rahmatussolihah)

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ALGEBRA MATHEMATICS "ALMATH" BERBASIS ANDROID
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK**

Oleh:

IRKHAS TRI RAHMATUSSOLIHAH

ABSTRAK

Minat belajar menjadi komponen yang esensial dalam dunia pendidikan karena dapat memengaruhi semangat dan ketertarikan peserta didik selama pembelajaran. Salah satu faktor yang memengaruhi minat belajar adalah media pembelajaran. Pengembangan media digital menjadi alternatif dalam menarik minat belajar peserta didik. Dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran AlMath untuk meningkatkan minat belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media AlMath, (2) mendeskripsikan kevalidan dari media AlMath, (3) mendeskripsikan kepraktisan dari media AlMath, dan (4) mendeskripsikan keefektifan dari media AlMath.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Media AlMath dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi berbasis Android untuk peserta didik kelas VIII SMP. Data penelitian diperoleh menggunakan instrumen pengumpulan data dalam bentuk lembar catatan lapangan, lembar validasi dan kepraktisan media, serta lembar angket minat belajar. Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif.

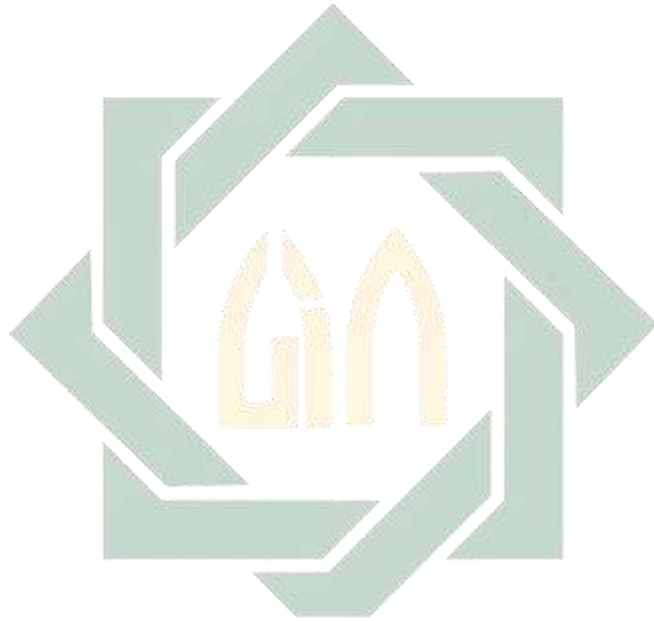
Hasil yang didapatkan pada penelitian ini sebagai berikut: (1) Proses pengembangan meliputi tahap define, kurikulum yang diterapkan di SMPN 2 Waru yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Guru dan peserta didik kelas VIII membutuhkan media pembelajaran untuk materi SPLDV. Tahap design, peneliti memilih alat pengembangan, merancang seluruh tampilan isi media AlMath. Tahap develop, peneliti mengembangkan aplikasi menggunakan MIT APP Inventor dan melakukan validasi kepada validator ahli. Tahap disseminate, peneliti melakukan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Waru. (2) Media AlMath dinyatakan valid oleh validator dengan nilai rata-rata kevalidan 3,6. (3) Media AlMath dinyatakan praktis oleh validator dengan persentase sebesar 94,2% dan peserta didik sebesar 85%. (4) Media AlMath dinyatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, dilihat dari hasil posttest lebih baik daripada hasil pretest dengan rata-rata peningkatan sebesar 0,2 dengan kategori rendah.

Kata Kunci: Media pembelajaran, AlMath, Pengembangan, Minat Belajar.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tindakan Yang Dipilih	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
H. Manfaat Penelitian	8
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
J. Definisi Operasional	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori	12
1. Media Pembelajaran	12
2. Pengembangan Media AlMath	15
3. Android	16
4. MIT App Inventor	18
5. Minat Belajar	21
6. Teori Kelayakan Media Pembelajaran	26
7. Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel	28
8. Hubungan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik	31
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	32
C. Kerangka Pikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Model Pengembangan	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Uji Coba Produk	36
1. Desain Uji Coba	36
2. Subjek Uji Coba	37
3. Jenis Data	37
4. Instrumen Pengumpulan Data	38
5. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN	56
A. Data Uji Coba	56
B. Analisis Data	64
C. Revisi Produk	100
D. Kajian Produk Akhir	108

BAB V PENUTUP.....	117
A. Simpulan.....	117
B. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	124



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Keunggulan dan Kelemahan Android.....	17
Tabel 2. 2	Kajian Penelitian yang Relevan	32
Tabel 3. 1	Desain Uji Coba.....	36
Tabel 3. 2	Kisi-kisi Angket Validasi Media	39
Tabel 3. 3	Kisi-kisi Angket Validasi Materi.....	39
Tabel 3. 4	Kisi-kisi Angket Respons Validator	40
Tabel 3. 5	Kisi-kisi Angket Respons Peserta Didik.....	41
Tabel 3. 6	Daftar Validator Ahli Media Penilaian AlMath.....	41
Tabel 3. 7	Daftar Validator Ahli Materi Penilaian AlMath	42
Tabel 3. 8	Daftar Validator Kepraktisan AlMath.....	42
Tabel 3. 9	Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	42
Tabel 3. 10	Penyajian Lembar Catatan Lapangan	43
Tabel 3. 11	Kriteria Skor Penilaian Validator Ahli Media dan Materi.....	44
Tabel 3. 12	Pengelolaan Data Kevalidan Validator.....	44
Tabel 3. 13	Kategori Kevalidan Media AlMath.....	46
Tabel 3. 14	Kriteria Skor Penilaian Respons Pengguna	46
Tabel 3. 15	Pengelolaan Data Respons Validator.....	47
Tabel 3. 16	Pengelolaan Data Respons Peserta Didik	48
Tabel 3. 17	Ketentuan Kepraktisan Media AlMath	49
Tabel 3. 18	Kriteria Skor Minat.....	50
Tabel 3. 19	Skor Minat Belajar.....	51
Tabel 3. 20	Kategori Indeks Gain.....	55
Tabel 4. 1	Rincian Waktu dan Kegiatan Pengembangan Media AlMath.....	56
Tabel 4. 2	Hasil Penilaian Validator Ahli Media	57
Tabel 4. 3	Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	59
Tabel 4. 4	Data Respons Kepraktisan Validator	61
Tabel 4. 5	Data Respons Kepraktisan Peserta Didik.....	62
Tabel 4. 6	Data Skor Minat Belajar Pretest dan Posttest Peserta Didik	63
Tabel 4. 7	Desain Komponen Isi AlMath.....	69
Tabel 4. 8	Kendala dan Solusi Pengembangan Media AlMath.....	82
Tabel 4. 9	Pengelolaan Data Validasi Ahli Media.....	85
Tabel 4. 10	Pengelolaan Data Validasi Ahli Materi	87
Tabel 4. 11	Pengelolaan Data Respons Kepraktisan Validator.....	90
Tabel 4. 12	Pengelolaan Data Respons Kepraktisan Peserta Didik	91
Tabel 4. 13	Tabel Distribusi Frekuensi Data Minat Belajar (Pretest)	94
Tabel 4. 14	Tabel Distribusi Frekuensi Data Minat Belajar (Posttest)	94
Tabel 4. 15	Uji Wilcoxon Signed-Rank Test	97
Tabel 4. 16	Data Peningkatan Skor Minat Belajar Peserta Didik	98
Tabel 4. 17	Revisi Media AlMath	100
Tabel 4. 18	Tampilan Masing-Masing Menu AlMath.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Media AlMath Oleh Ahli Media	124
Lampiran 2. Lembar Validasi Media AlMath Oleh Ahli Materi.....	130
Lampiran 3. Angket Respons Media AlMath Oleh Validator.....	136
Lampiran 4. Angket Respons Media AlMath Oleh Peserta Didik	144
Lampiran 5. Angket Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan AlMath (Pretest)	146
Lampiran 6. Angket Minat Belajar Peserta Didik Sesudah Menggunakan AlMath (Posttest).....	148
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	150
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian	151
Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan Pengembangan Media AlMath.....	152

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Fungsi Media Pembelajaran	13
Gambar 2. 2	Halaman Designer	20
Gambar 2. 3	Halaman Blocks Editor.....	20
Gambar 2. 4	Peta Konsep Materi SPLDV	28
Gambar 2. 5	Kerangka Berpikir	34
Gambar 3. 1	Prosedur Pengembangan	35
Gambar 4. 1	Tampilan Halaman Designer Website MIT APP Inventor	67
Gambar 4. 2	Tampilan Halaman Blocks Website MIT APP Inventor	68
Gambar 4. 3	Tampilan Website Canva	68
Gambar 4. 4	Blocks Code Halaman Sampul	74
Gambar 4. 5	Blocks Code Halaman Motivasi	75
Gambar 4. 6	Blocks Code Halaman Menu Utama	76
Gambar 4. 7	Blocks Code Halaman Menu Materi	77
Gambar 4. 8	Blocks Code Kembali dari Hidden Screen Menu Materi	77
Gambar 4. 9	Blocks Code Halaman Menu Video	78
Gambar 4. 10	Blocks Code Halaman Menu Game	79
Gambar 4. 11	Blocks Code Halaman Menu Evaluasi	79
Gambar 4. 12	Tampilan Gform Evaluasi	80
Gambar 4. 13	Blocks Code Halaman Menu Grup Diskusi.....	81
Gambar 4. 14	Blocks Code Home pada Setiap Halaman Menu.....	82
Gambar 4. 15	Hasil Uji Normalitas Skor Minat Belajar Peserta Didik	93
Gambar 4. 16	Hasil Uji Wilcoxon Skor Minat Belajar Peserta Didik.....	96
Gambar 4. 17	Halaman Sampul	108
Gambar 4. 18	Halaman Motivasi	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan tidak akan terhindar dari munculnya sebuah masalah selama proses pembelajaran. Pandemi Covid-19 menjadi isu yang menimbulkan pengaruh signifikan pada berbagai sektor kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan.¹ Pemerintah Indonesia memerintahkan setiap sekolah dan universitas untuk tutup operasional sementara waktu sebagai dampak dari penerapan physical distancing. Physical distancing mengharuskan peserta didik belajar dari rumah atau learning at home dengan media dalam jaringan (daring) yang memanfaatkan teknologi.

Media pembelajaran online selama pandemi membuka paradigma baru bahwa dalam dunia pendidikan sangat diperlukan inovasi pembelajaran menggunakan teknologi. Proses belajar online bisa dilaksanakan dengan majunya teknologi sekarang. Kemajuan teknologi ditandai dengan hadirnya berbagai alat elektronik, seperti smartphone. Smartphone atau ponsel cerdas merupakan temuan baru yang lebih maju daripada telepon yang memiliki sistem operasi dengan kemampuan komputasi juga konektivitas. Android menjadi platform sistem operasi bersifat open source yang paling dominan di pasaran.² Karena sifatnya open source, siapa saja dapat menggunakan dengan bebas,

¹ Yuyun Khairunisa, "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas", *Mediasi*, 2: 1 (Januari, 2021), 41–47.

² Sasa Ani Arnomo and Hendra Hendra, "Perbandingan Fitur Smartphone, Pemanfaatan dan Tingkat Usability Pada Android dan IOS Platforms", *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 3: 2 (Maret, 2019), 289.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Alif Maulana, Heni Pujiastuti, and Ria Sudiana, "Pengembangan Media Pembelajaran STEM Dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa", *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Vol. 7, No. 1, Agustus, 2020, 59–73.
- Arifkha, *Swissjava.Id: Pengertian Android: Sejarah Lengkap, Versi Dan Kelebihannya*, 2023, accessed on 15 November 2023; available from <https://tinyurl.com/5n6wfpcy>; Internet.
- Arlina, Aisyah Amini, Nur Ainun, and Melati Maharani, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di MIS SKB 3 Menteri AL-Ikhwan Desa Mekar Tanjung Kab. Asahan", *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4: 1, (April, 2023), 33–38.
- Arnomo, Sasa Ani, and Hendra Hendra, "Perbandingan Fitur Smartphone, Pemanfaatan dan Tingkat Usability Pada Android dan IOS Platforms", *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, Vol. 3, No. 2, Maret, 2019, 289.
- Blogmipa-Matematika.Blogspot.Com: "Cara Menentukan Penyelesaian SPLDV Metode Grafik", accessed on 26 November 2023; available from <https://blogmipa-matematika.blogspot.com/2017/09/penyelesaian-SPLDV-metode-grafik.html>; Internet.
- Blogmipa-Matematika.Blogspot.Com: "Cara Menentukan Penyelesaian SPLDV Metode Substitusi", accessed on 26 November 2023; available from <https://blogmipa-matematika.blogspot.com/2017/09/penyelesaian-SPLDV-metode-substitusi.html>; Internet/
- Dewi, Anggraeni Maha, Aprilia Azzahra, Arda Insania Kamila, Nasifatul Ulya, and Linda Kurnia Sari, "Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia", *Prosiding Santika 2: Seminar Nasional Tadris Matematika Uin K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan*, 2: 20, (2022), 24–34.
- Fuad, Zaki Al, and Zuraini, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Panang", *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 3, No. 2, 2016, 54.
- Handayani, Noor Fazariah, and Mahrita Mahrita, "Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Di SDN Jawa 2 Martapura Kabupaten Banjar", *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, Desember, 2020, 40-48.
- Idschool.Net: "Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)", accessed on 25

November 2023; available from <https://idschool.net/smp/sistem-persamaan-linear-dua-variabel-spldv/>; Internet

Ihtifazhuddin, Hadyan, Skripsi: "Pengembangan Media Math Life Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar". Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023.

Istiqomah, Ilfa Mahillatul, Skripsi: "Pengaruh Metode Pembelajaran Brainstorming Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Matematika Siswa". Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017.

Khairunisa, Yuyun, "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas", *Mediasi*, Vol. 2, No. 1, Januari, 2021, 41–47.

Kristiana, Nanik, Skripsi: "*Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class Terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 SEWON*", Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.

Kurniawan, Agus Prasetyo and Ahmad Lubab, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*, Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014.

Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*, Jakarta: Prenada Media, 2020; <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ>; accessed 23 November 2023.

Mubharokh, Angge Supto, Muhammad Win Afgani, and Retni Paradesa, "Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Komputer Pada Materi Pola Bilangan", *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematikarnal Pendidikan Matematika*, Vol. 16, No. 1, 2021, 33–43.

Muliani, Rina Dwi and Arusman Arusman, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik", *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, No. 2 (2022), 133–139.

Musliadi, and Herlina, *Pemrograman Aplikasi Android Dengan Android Studio, Photoshop, Dan Audition, Pemrograman Aplikasi Android Dengan Android Studio, Photoshop, Dan Audition*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019; https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_Aplikasi_Android_dengan_Andr/pEyrDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=android+studio+adalah&printsec=frontcover, accessed 23 November 2023.

Muttaqin, Salwa Zainum, *Repository.Uki: Modul 2 Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)*, 2021, accessed on 27 November 2023; available from <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

<http://repository.uki.ac.id/6166/1/SistemPersamaanLinearDuaVariabel.pdf>.

Niswah, Fiki Sa'adatun, Skripsi: "Pengembangan Ensiklopedia Matematika Berbasis Aplikasi Android Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP". Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023.

Nugroho, Muhammad Agil, Tatang Muhajang, and Sandi Budiana, "Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika", JPPGuseda: Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar, Vol. 3, No. 1, Maret, 2020, 42–46.

Nursyam, Aisyah, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan, Vol.18, No. 1, Juni, 2019, 811–19.

Oktaviani, Khofifah Indah, Skripsi: "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Stad Terintegrasi Nilai Keislaman Untuk Membentuk Sikap Spiritual Dan Sosial Siswa". Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022.

Putri, Bela Bakti Amallia, Arifin Muslim, and Tri Yuliansyah Bintaro, "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang", Jurnal Educatio FKIP UNMA, Vol.5, No.2, Desember, 2019, 68–74.

Rahayu, Syarifah Sri, Achi Rinaldi, and Wawan Gunawan, "Aplikasi Program Linear: Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor", JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), Vol.7, No.1, Desember, 2021, 107.

Riadi, Muchlisin, Kajianpustaka.Com: Minat Belajar (Pengertian, Unsur, Jenis, Indikator Dan Cara Menumbuhkan), 2020, accessed on 28 Desember 2023; available from <https://tinyurl.com/n999jf7e>; Internet.

Rochmad, "Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika", JURNAL KREANO, Vol. 3, No. 1, Juni, 2012, 59–72.

Rohman, Bachtiar, Bachtiamath.Com: Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) dan Contohnya, 2023, accessed on 26 November 2023; available from <https://www.bachtiamath.com/2020/01/sistem-persamaan-linear-dua-variabel.html>; Internet.

Santika, Dewi, Astri Sutisnawati, and Din Azwar Uswatun, "Analisis Minat Belajar Siswa Pada Proses Pembelajaran Daring Di Kelas Va SDN Lembursitu", DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, Vol. 3, No. 2, September, 2020, 224.

<http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>
Setiawan, D, and B Suhartono, "Desain Dan Implementasi Aplikasi Android

Menggunakan MIT App Inventor Pada Pengendali Sistem Robotik", Jurnal JUTITI, Vol. 3, No. 1, April, 2023), 1–8.

Siti Salamah, Ketty, Trie Maya Kadarina, and Zendi Iklima, 'Pengenalan Mit Inventor Untuk Siswa/I Di Wilayah Kembangan Utara', Jurnal Abdi Masyarakat (JAM), 2020, 5–9

Sobon, Kosmas, and Jelvi M Mangundap, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa", Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran, Vol. 3, No. 2, Oktober, 2019, 92–101.

Sunaryo, Arif, and Martin Bernard, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan MIT App Inventor Pokok Bahasan Pythagoras", JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif), Vol. 5, No. 2, Maret, 2022), 53.

Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 2, No. 1, Mei, 2018, 43–48.

Susanti, Anny Amaliya, Skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa". Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023.

Syarifuddin, and Eka Dewi Utari, Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital), Palembang: Bening Media Publishing, 2022), accessed 15 November 2023; <https://books.google.co.id/books?id=0biBEAAAQBAJ>.

Telkom, Laboratorium Teknik Telekomunikasi: "Buat Aplikasi Android Untuk Pemula Menggunakan MIT Inventor", 2021, accessed on 24 November 2023; available from <https://telkom.eng.unila.ac.id/index.php/2021/09/16/buat-aplikasi-android-untuk-pemula-menggunakan-mit-inventor/>; Internet.

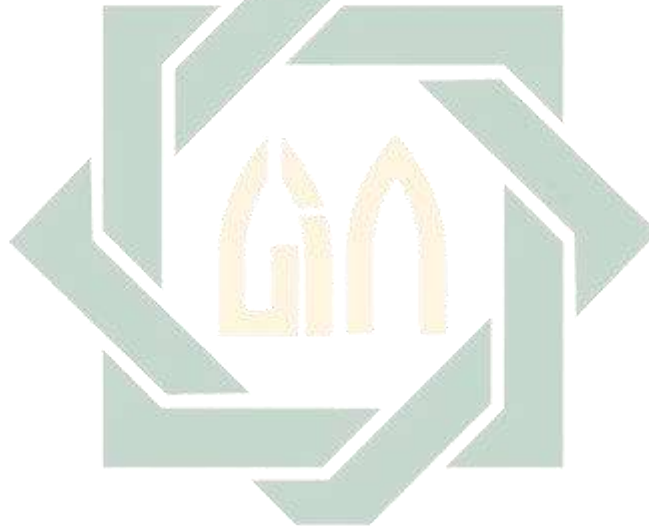
Wahab, Abdul, Junaedi, Didik Efendi, Hendri Prastyo, Dewi Purnama Sari, Dr. Andi Syukriani, and others, Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021, <https://books.google.co.id/books?id=tp9CEAAAQBAJ>, accessed 15 November 2023.

Wibawanto, Wandah, Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif, Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017, <https://books.google.co.id/books?id=9pULDgAAQBAJ>, accessed 15 November 2023.

Wibowo, Teguh, Bambang Priyo Darminto, and Muhammad Ikhsan Faiz, "Pengembangan Media Game Android "Rider Edu" Untuk Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Minat Belajar", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Vol. 12, No. 1, 2023, 160.

Widyatama, Andrean, and Fika Widya Pratama, "Pengembangan Mobile Learning PINTHIR Berbasis Android Sebagai Sumber Belajar Dan Sarana Mengerjakan Soal Trigonometri SMA", Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 11, No. 2, 2022, 25–36.

Yudhistira, Blog Bhinneka: Urutan Versi Android Dari Awal Hingga Android 14, accessed on 15 November 2023; available from https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android/#21_Android_14_Upside_Down_Cake; Internet >



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A