

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Firdan. 2011. *Pengenalan Dasar Android Programming*. Depok: Biraynara.
- Arikunto, Suharsimi dan Cipi Safruddin Abdul Jabar. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyah, Rahmatul Husnah, Agung Ramadhanu, dan Fiki Pratama. 2019. “Perencanaan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Sistem Komputer”. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 1 (2), 31—38. <http://jurnal.unidha.ac.id/index.php/jteksis/article/view/49>.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Iqbal, Muhammad, Yusrizal, dan Subianto. 2016. “Perancangan Media Pembelajaran Aplikasi Fisika pada Pokok Bahasan Fluida Statis untuk Siswa SMA Berbasis Android”. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 4 (2), 20—24. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/7574/6224>.
- Kustandi, Cecep dan Deddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kuswanto, Joko dan Ferri Radiansah. 2018. “Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI”. *Jurnal Media Infotama*, 14 (1), 15—20. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/download/467/424/>.

- Miftah. 2009. "Model dan Format Analisis Kebutuhan Multimedia Pembelajaran Interaktif". *Jurnal Teknodik*, 13 (1), 95—106. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/443/280>.
- Murtiwiayati dan Lauren Glenn. 2013. "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android". *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 12 (2), 1—10. <http://ejournal.jakstik.ac.id/index.php/komputasi>.
- Rahmat, Hayatul Khairul. 2019. "Mobile Learning Berbasis Appypie sebagai Inovasi Media Pendidikan untuk Digital Natives dalam Perspektif Islam". *Jurnal Tarbawi*. 16 (1), 33—50. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/download/999/pdf>.
- Rustandi, Andi, Asyri, dan Nurul Hikma. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Informasi Airlangga Tahun Ajaran 2020/2021". *Jurnal Binawakya*, 15 (2), 85—92. <https://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/880/pdf>
- Sadiman, Arief S., dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Muhammad Doni dan Inawati. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Pengembangan Keterampilan Berbicara". *Jurnal Bahasa Indonesia Sastra*, 3 (2), 104—118. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/bisastra/article/view/1824/1708>.
- Setiawaty, Sri. 2021. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)*". *Jurnal Edukha*, 2 (1), 58—70. <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/Edukha/article/view/4804/2644>.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Susilana, Rudi dan Cipi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Suwardi. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: Temprina Media Grafika.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Wulandari, Agustina. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman untuk Siswa Kelas X SMK Nasional”. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zaidi, Arina Masfuk, Iskandar Wiryokusumo, dan Hari Karyono, 2020. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek dengan Model Addie pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif SMK”. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 4 (3), 381—389. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/download/228/244.