

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, I. (2018). Konsep dan Aplikasi Mobile Learning Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Educatio, Volume 3*(Nomor 1), hlm. 01-09.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series, 1321*(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Fatmawati, S. (2015). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK HIDAYAH SEMARANG.*
- Hartanto. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Android Pada Konsep Dinamika Newton Untuk Siswa Kelas X Sma/Ma. *Jakarta : UIN, 4*(2252), 1–155.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro), 6*(2), 402–416.
- Iswara, T., & Rosnelli, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 54–63.*
- Kurniawan, A., Satoto, K. I., & Kridalukmana, R. (2015). Perancangan Pengembangan Permainan Jelajah Indonesia Berbasis iOS Menggunakan GameSalad. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer, 3*(1), 26–35. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.1.2015.26-35>
- Majid, A. (2012). *Mobile Learning.*
- Nengsi, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang. *Bioconcetta, 1*(2), 39–48. <https://doi.org/10.22202/bc.2015.v1i2.1504>
- Pendas, F. (2019). *Faisal & Stelly Martha Lova* (Issue April).
- Pingge, H. D. (2018). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Faktor Hasil Belajar, 6*(2), 166–176. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/14288/pdf>
- Samsinar, S. (2020). Mobile Learning: Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Al-Gurfah : Journal of Primary Education, 1*(1), 41–57.

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>

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.

Tio Gusti Satria1, A. S. E. (2013). Etnosains Multimedia Learning Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

