

DAFTAR PUSTAKA

- Ally, Mohamed. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning*. Canada: Athabasca University.
- Ally, Mohamed. (2009). *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training*. Canada: AU Press.
- Arsyad, Ashar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Burton, Michael. 2015. *Android™ Application Development For Dummies*. New Jersey: Wiley & Sons, Inc.
- Ceryna Dewi, Ni Kadek, Ida Bagus Gede Anandita, Ketut Jaya Atmajad & Putu Wirayudi Aditama. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis M-Learning. Denpasar: Sintech Journal. Pp. 100-107.
- Darsono. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: CV.IKIP Semarang Press.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Heri Retnawati. (2016). *Analisis Instrumen Kuantitatif Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Julia Purbasari. (2013). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X. Diakses Pada 12 Oktober 2021 dari <https://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/matematika/article/view/25844>.
- Kukulska, Agnes, and John Traxler. (2005). *Mobile Learning: A Handbook for Educators and Trainers*. New York: Routledg.
- Mendikbud. (2020). Surat edaran: Tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus. Jakarta.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Robert Maribe. (2009). *The ADDIE Approach*. Athena: Departement of Education Psychology and instructional technology University of Georgia.
- Setyosari Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

- Sintema Edgar. (2020). Effect of COVID-19 on the Performance of Grade 12 Studen. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*. Pp. 1-6.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Wibawanto. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Uket Kreatif.
- Widarto. (2008). *Teknik Pemesinan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Widiastuti Asih. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bioteknologi. Diakses Pada 23 Desember 2021 dari <https://jurnalp4i.com/index.php/secondary/article/download/124/117/359>.
- Widoyoko Eko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wina Sanjaya. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ziaul Abror. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android untuk siswa kelas XI Pada materi struktur dan fungsi organ sel di MAN 3 Kota Banda Aceh. Diakses Pada 12 Oktober 2021 dari <https://repository.ar-raniry.ac.id>