

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 4(No. 1), 36 - 49.
- Alhafidz, M. R., & Haryono, A. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume 11(No.2), 118 - 124.
Doi: <https://dx.doi.org/10.17977/Um014v11i22018p0107>
- Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. (2013, Jui). Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Aplikasinya (Jpfa)*, Vol 3(No 1), 11 - 18.
- Angraini, R. (2017, Agustus). Karakteristik Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Nilai. *Journal Of Moral And Civic Education*, 1(1), 14 - 24.
- Ardhiyani, J., & Bachtiar, A. M. (2014). Analisis User Interface Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Untuk Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (Komputa)*, 45 - 54.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran [Instructional Media]*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Artina, N. (2006, Oktober). Penerapan Analisis Kebutuhan Metode Use Case Pada Metode Pengengan Terstruktur. *Jurnal Ilmiah Stmik Gi Mdp*, Volume 2(Nomor 3), 1 - 6.
- Astuti, I. A., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57 - 62.
Doi: [Doi:Doi.Org/10.21009/1.03108](https://doi.org/10.21009/1.03108)
- Azam, M. ((2019)). *Diakses Di [https://www. Nesabamedia. Com/Pengertian-Android-Beserta-Kelebihan-Dan-Kekurangannya/Pada Tanggal](https://www.nesabamedia.com/Pengertian-Android-Beserta-Kelebihan-Dan-Kekurangannya/Pada-Tanggal), 25.*
- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 7(2), 27 - 34.

- Hadibin, M. M., Purnama, B. E., & Miswarhadibin, K. K. (2012). Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasismultimedia Interaktif. *Ijcss - Indonesian Jurnal On Computer Science - Speed*, 1 - 6.
- Jaya, H. (2012, Februari). Pengembangan Laboratorium Virtual Untuk Kegiatan Praktikum Dan Memfasilitasi Pendidikan Karakter Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 2*(Nomor 1).
- Kurniawan, T. (2018, Maret). Pemodelan Use Case (Uml): Evaluasi Terhadap Beberapa Kesalahan Dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (Jtiik)*, Vol. 5(No. 1), 77 - 86. Doi:Doi: 10.25126/Jtiik.201851610
- Kurniawan, T., Rokhmat, J., & Ardhuha, J. (2015, April). Perbedaan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Komik Fisika Dengan Pembelajaran Konvensional Pada Siswa Kelas Viii Smpn 1 Labuapi Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(2), 123 - 128.
- Muis, A. A. (2013, September). Prinsip-Prinsip Belajar Dan Pembelajaran. *Istiqra, Volume 1*(Nomer 1), 29 - 38.
- Mulyono, H., Irsyadunas, & Rahman, A. (2021, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Pada Smk N 1 Tanjung Baru. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, Volume 06(Nomor 01), 149 - 154.
- Nawang, M., Kurniawati, L., & Duta, D. (2017, September). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Persediaan Barang Berbasis Dekstop Dengan Model Waterfall. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri, Vol 13*(No 2), 233 -238.
- Nurrita, T. (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat, Volume 3*(Nomor 1), 171 - 187.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017, Desember). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, Volume 3*(Nomor 2), 333 - 352.
- Rahman, S., Munawar , W., & Berman, E. (2014, Juni). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di Smk. *Journal Of Mechanical Engineering Education, Vol 1*(No 1), 137 - 145.
- Ramdhani, M. A. (2014). *Lingkungan Pendidikan Dalam Implementasi Pendidikan Karakter* (Vol. 08). Bandung: Jurnal Pendidikan Universitas Garut.

- Risnawati, Amir, Z., & Sari, N. (2018). The Development Of Learning Media Based On Visual, Auditory, And Kinesthetic (Vak) Approach To Facilitate Students' Mathematical Understanding Ability. : *Journal Of Physics: Conf. Series*, 1 - 8. Doi:Doi :10.1088/1742-6596/1028/1/012129
- Satyaputra, A., & Aritonang , E. M. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta: Jakarta : Pt Elex Media Komputindo.
- Sriadhi, S., & Medan, U. N. (2019). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*.
- Subhan, & Kurniadi, D. (2019, Maret 1). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(1), 74 - 80.
- Sujana, I. W. (2019, April). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29 - 39.
- Suryadi, A. (2017, Maret). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik, Volume 3*(Nomor 1), 8 - 13.
- Sutejo, & Fadrial, Y. E. (2021, Juli). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creatordi Smk Negeri 2 Pinggir. *Journal Of Computer Science Community Service (J-Coscis)*, Volume 1(Nomor 2), 45 - 52.
- Tafonao, T. (2018, Juli). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*,2018, 2(2), 103 - 114.
- Yudha, A. P. (2016). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Perpustakaan Berbasis Webdengan Sms Gatewaymenggunakan Metode Waterfalldi Smp Negeri 2 Singosari. *Jurnal Teknik*, 05(02). Doi:Https://Doi.Org/10.0001/2