

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung. Rosda Karya.
- Andy, Yonatan. (2007). *Perancangan dan Implementasi Mobile Learning untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Brew*. STEI ITB. Bandung.
- Amajida, Jundina. (2020). Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII di MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021. Salatiga: Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2) : 191-202.
- Ani Cahyadi, M. P. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang. Laksita Indonesia.
- Apriyanto, M. T & Hilmi, A. R. (2019). Media Pembelajaran Matematika (Mobile Learning) Berbasis Android. Seminar Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M). Jakarta PT Sejahtera Tridaya Prima.
- Arfani, C. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan di SMK Swasta Dwiwarna Medan. Skripsi. Medan: Program Sarjana Universitas Negeri Medan.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asriati, N, Sulistyarini, Maria Ulfah, Endang Purwaningsih. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran *Teaching Factory* 6M Menghadapi Revolusi Industri Keempat di SMK Negeri 6 Pontianak. *JURKAMI : Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Boentarto. (1993). *Cara Pemeriksaan, Penyetelan dan Perawatan Kelistrikan Mobil*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1) : 35-43.
- Eko Priyo Utomo. (2012). *Koleksi Aplikasi Favorit Android*. Yogyakarta: MediaKom.
- Fadhilah, F. H., Ardianti, S. D., & Kuryanto, M. S. (2021). Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran), 5(6) : 1657-1664.
- Fikri, H., & Madona, A.D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Firly, N. (2019). *Android Application Development for Rookies with Database*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Gandhewar, Nisarg & Rahila Sheikh. (2010). Google Android: An Emerging Software Platform for Mobile Devices. International Journal on Computer Science and Engineering. Halaman 13-17. India: Chandrapur
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Dept of Physics Indiana University.
- Harefa, J. A., & Hayati, E. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten: UNPAM Press.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI.
- Istiyanto, Jazi Eko. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jinlong, Geng, Sun Zhaolei dan Teng Yawei. (2012). Mobile Learning Research-based Intellegent mobile Phone and 3G Network. Jurnal IEEE. Halaman 1238-1242.
- Kuswana, Wowo Sunaryo. (2014). *Sistem Kelistrikan Kendaraan Ringan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

- Mardapi, D., (2008), *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Nurdyansyah & Rais P. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurhayati, I., Khumaedi, M., & Yudiono, H. (2018). The Effectiveness of the Use of Video Media on Learning on the Competence of Scalp and Hair Care of Vocational High School Students of Beauty Department. *Journal of Vocational and Career Education*, 3(1), 66–72. <https://doi.org/10.15294/jvce.v3i1.15388>.
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan: (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI*, 14(1) : 19-32.
- Safaat, Nazruddin. H. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android*, Cetakan Pertama, Edisi Revisi. Bandung: Informatika Bandung.
- Sarrab, Mohamed, Laila Elgamel, & Hamza Aldabbas. (2012). *Mobile Learning (M-Learning) and Educational Environments*. *International Journal of Distributed and Parallel System*, 3(4): 35. Tersedia di <http://www.airccse.org/journal/ijdps/papers/0712ijdps04.pdf> (diakses 7 Desember 2016).
- Siswandi, G., & Sukoco, S. (2016). Pengembangan Model Teaching Factory di Bengkel Otomotif SMK Karsa Mulya Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 467. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i4.7844>
- Sriadhi. (2018). Instrumen penilaian Multimedia Pembelajaran v.2.2. Retrieved Agustus 09, 2022, from Scribd: <https://id.scribd.com/dokument/421569776/Instrumen-penilaian-Multimedia-Pembelajaran-v-2-2>.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2013), *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Supar. & Daryanto. (2019). *Teori dan Reparasi Sistem Pengisian dan Stater Mobil*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Wardiman Djojonegoro. (1998). *Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui SMK*. Jakarta: Jayakarta Agung Offset
- Widiatmika, D. G., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.11786>.
- Widiatna, Alexius D. (2019). *Teaching Factory Arah Baru Manajemen Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia*. Jakarta : Pustaka Kajji.