

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharun, Ashar. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Jurnal Cendekia*, 14(2), 231-246.
- Busran dan Fitriyah. (2015). Perancangan Permainan (*Game*) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis *Smartphone* Android (Studi Kasus: Taman Kanak-Kanak Ikal Iqra Padang Selatan). *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 3(1), 62-70.
- Darimi, Ismail. (2017). Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111-121.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Faizah, Silviana Nur. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Handayani, D. dan D.V. Rahayu. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan I-Spring dan Apk Builder. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12-26.
- Handayani, Rif'ati Dina. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis *Mobile Learning* Pada Perkuliahan Gelombang. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(1), 1-7.
- Juansyah, Andi. (2015). Pembangunan Aplikasi *Child Tracker* Berbasis *Assisted – Global Positioning System (A-GPS)* dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1-8.
- Junita, Wulan. (2019). Penggunaan *Mobile Learning* sebagai Media dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED, Medan-Indonesia*, 978-623-92913-0-3, 602-609.

- Kuswanto, Joko. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 6(2), 78-84.
- Labellapansa, A. dan M.R.A. Ratri. (2017). *Augmented Reality* Bangunan Bersejarah Berbasis Android (Studi Kasus: Istana Siak Sri Indrapura). *IT Journal Research and Development*, 1(2), 1-12.
- Martha, Z.D., E. Pramono., Adi., Y. Soepriyanto. (2018). *Ebook Berbasis Mobile Learning*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109-114.
- Maritsa, A., et al. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Maulana, S. (2016). Kontribusi Kekuatan Otot Perut Dan Daya Ledak Otot Tungkai Terhadap Kecepatan Lari 100 Meter Atlet Putri Usia 15–17 Tahun Pasi Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 6(2), 22-30.
- Mifthah, M. dan N. Rochman. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Rismayanti, T.A., N. Anriani., Sukirwan. (2022). Pengembangan *E-Modul* Berbantu Kodular pada *Smartphone* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859-870.
- Ronaldo dan Ardoni. (2020). Pembuatan Aplikasi *Mobile* “Wonderful of Minangkabau” Sebagai Gudang Informasi Pariwisata di Sumatera Barat Melalui *Website* Kodular. *Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi*, 2(1), 88-93.
- Rusman, D. Kurniawan., C. Riyana. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rustandi, A., Asyiril., N. 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. *Media Bina Ilmiah*, 15(2), 4085-4092.
- Sahara, Nur. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematik dan *Self Efficacy* Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 2(1), 141-152.
- Sanjaya, Wina. (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

- Seidl, M., et al. (2015). *UML @ Classroom: An Introduction to Object-Oriented Modeling*. Switzerland: Springer International Publishing.
- Setiawan, Mudiyanto, A.S.M. Lumenta.,V. Tulenan. (2016). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar. *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, 5(4), 36-46.
- SMK Budi Utomo Kertosono. (2023). Desain Grafika. *SMK Budi Utomo Kertosono*, <http://smkbudiutomokertosono.sch.id/desain-grafika/>, (diakses pada 16 Januari 2023).
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R., dan C. Riyana. (2018). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Thiagarajan, S., D.S. Semmel., M.I. Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington Indiana: Indiana University.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 15(2), 7(1), 50-62.
- Wahab, Gusnarib dan Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Yudhistira. (2021). Urutan Versi Android dari Awal Hingga Android 13 (Tiramisu). *Blog Bhinneka*, <https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android/>, (diakses pada 15 Januari 2023).