

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ali, M., & Asrori, M. (2022). *Metodologi dan aplikasi riset pendidikan*. Bumi Aksara.
- Ardiansyah Hendriawan, M., & Muhammad, G. M. (2019). Pengembangan JiMath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 2(1), 45.
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anum Haryono, R. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ariesto H.S (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. 175-176.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Asnawir, Usman Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers. Jakarta Selatan.
- Azhar Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran (Rev.ed)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, B. E. K., & Sumarni, W. (2020). Efektivitas Penggunaan Media E-learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. *Chemistry in Education*, 9(2), 77-82.

- Dewimarni, S., & Rizalina, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Statistika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2).
- Fajriana *et al.* (2016). Urgensi dan Strategi Penguatan Literasi Media dan Digital dalam Pembelajaran Agama Islam. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 129-139.
- Gunawan, G., & Ritonga, A. A. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. Medan: Rajawali Press.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores.
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2020). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi. Banten: Unpam Press.
- Hendriawan, M. A., & Muhammad, G. M. (2018). Pengembangan JIMATH sebagai multimedia pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa sekolah menengah atas. *MaPan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 6(2), 274-288.
- Kusumadewi, W. A. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di Smk Negeri 3 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 1(01).
- Latuheru, John D. 1988. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation of android based mobile Learning application as a flexible learning Media. *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)*, 11(3), 168.
- McQuiggan, S., McQuiggan, J., Sabourin, J., & Kosturko, L. (2015). *Mobile learning: A handbook for developers, educators, and learners*. John Wiley & Sons.
- Miarso, Yusuf hadi.1984.Teknologi Komunikasi Pendidikan. Jakarta:CV Rajawali.
- Munir. (2015). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta :
- Nasution, H. N., & Nasution, S. W. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android matakuliah aplikasi komputer guna meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Education and Development*, 5(1), 8-8.
- Popi Radyuli, & Khairani, N. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 55–65.
- Pressman, S. Roger, (2005). *Software Engineering: a Practitioner's Approach*. Seventh Edition. Prestasi Pustakakarya.
- Rahman. 2013. Psikologi Sosial. Jakarta :PT Raja GrafindoPersada
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126.
- Riki.F.R.2019.Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. Universitas Negeri Padang.
- Rizky, 2011, Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta : PT. Prestasi Pustakarya.
- Rudi, S,C,R.2007.Media Pembelajaran. Bandung:CV Wacana Prima.
- Sadiman, A. S. (2009). Media Pengajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. *Jakarta: PT Rajagrafindo Persada*.
- Sanjaya.2017.Model-model Pembelajaran.Bumi Aksara.Jakarta.
- Silvia, S., & Bukhori, I. (2021). Pengembangan Mobile Learning Menggunakan Adobe Animate CC untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Economics and Education Journal (Ecoducation)*, 3(1), 110-124

- Sriadhi. (2014). Multimedia Exploratory Tutorial Learning (ETL) untuk Pembelajaran Pembangkit Energi Listrik. Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Ke-TIK. Medan: USU Press.
- Sriadhi. (2018). Instrumen penilaian multimedia pembelajaran.
- Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: CV Alfabeta.
- Susilana, H., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran Hakekat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108-115.
- Sutopo, A. H. (2012). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wulandari, A. Y. R. (2018). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Implementasi Model Pembelajaran PBL. In *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)* (pp. 74-79).
- Yuberti, Y., Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 90-95.