

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Archambault. (2008). School Engagement Trajectories and Their Differential Predictive Relations To Dropout. *Journal of social Issues*, 64(1), 21-40.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arif, A. H. (2013). *24 Jam Pintar Pemrograman Android*.
- Arifin. M. (2006). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian pendidikan metode dan paradigma baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-tadzkiyyah: jurnal pendidikan islam*. 8(1), 31-43
- Eueung, M. (2012). *App Inventor: Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu*. Penerbit Andi Hal, 2.
- Djamarah & Aswan, Z. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Devega, A. T., & Suri, G. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa SMK. *Engineering And Technology International Journal*, 1(01), 11-18.
- Firdaus, Z. Z. (2012). Pengaruh unit produksi, pengalaman prakerin dan dukungan keluarga terhadap kesiapan kerja siswa SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(3), 397-409.
- Firmansyah, A. (2015). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1)
- Faud, A. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 5(3).

- Handoyono, N. A., & Mahmud, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi Android pada Pembelajaran Electronic Fuel Injection (EFI)* (Doctoral dissertation, Tesis. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa).
- Karinaningsih, I. (2010). *Studi Komparasi Pembelajaran TIK Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Structure (Nhnts) Dan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (Air) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA: Studi Kasus Pada Salah Satu SMA Negeri Di Kota Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Lee, W.M. (2011). *Beginning Android Application Development*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Lestari, W. A. U., Akhdinirwanto, R. W., & Maftukhin, A. (2012). Penggunaan Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa MTs Negeri Purworejo. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 1(1), 76-79.
- Margunani, M., & Nila, A. (2012). Pengaruh Praktik Kerja Industri Dan Penguasaan Mata Diklat Terhadap Kesiapan Kerja Siswa SMK di Kabupaten Kendal. *Dinamika Pendidikan*, 7(1).
- Muin, A. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswadengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasimoodle. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Mustakim, U. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran di Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Matematika Diskrit: Effectiveness of Discrete Mathematics Learning in New Normal Era on Student's Learning Achievement. *Uniqbu Journal of Exact Sciences*, 1(1), 41-45.
- Nissa, N. H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VIII SMP* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276.
- Oktiana, G. D. (2015). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android Dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran Akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa di kelas XI Man 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purwantoro, S., Rahmawati, H., & Tharmizi, A. (2013). "Mobile Searching Objek Wisata Pekan Baru Menggunakan Location Base Service (Lbs) Berbasis Android. *Jurnal. Politeknik Caltex Riau*", (vol 1 hlm 177)
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 433-440.
- Ritonga, R. H. A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran instruksional atletik berbasis aplikasi android studio dan adobe animate tahun 2020* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Sadiman, A. S. (1996). *Media pembelajaran*. Jakarta: rajawali pers.
- Sanaky, H.A.(2013). *Media pembelajaran interatif-inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara,3.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sriadhi, S. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Universitas Negeri Medan.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2015). Pengembangan sumber dana sekolah pada sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 340-351.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sumarno, A. (2012). *Perbedaan penelitian dan pengembangan*. Elearning: Unesa.
- Suprijono. A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suranto, A. W. (2005). *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: Media Wacana.
- Sutirman, M. P. (2013). *Media dan model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 3(2).
- Suwardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: Temprina Media Grafika.
- Stephanus. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Taufani. 2008. *Minat, Fakto-faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development For Training Teacher Of Exceptional Children: A Soutcebook*
- Trianto, A. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Dan Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran ekonomi interaktif berbasis Android sebagai upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74-77.
- Wibowo, R. E., Santoso, J. T. B., & Widiyanto, W. (2020). Pengaruh praktik kerja industri, prestasi belajar dan motivasi memasuki dunia kerja terhadap kesiapan kerja siswa kelas XI SMK. *Business and Accounting Education Journal*, 1(2), 147-155.
- Wulandari, S. S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19. *JURNAL PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 19-29.
- Wiryokusumo, I. (2011). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.