

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh HAMID, Punaji SETYOSARI, Saida ULFA, & Dedi KUSWANDI. (2019). The Implementation of Mobile Seamless Learning Strategy in Mastering Students' Concepts for Elementary School. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, Vol 7, Iss 4, Pp 967-982 (2019). <https://doi.org/10.17478/jegys.622416>
- Akhiruddin, S., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Cahaya Bintang Cemerlang.
- Ananda, A. P., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan kurikulum pendidikan di Indonesia dari masa ke masa. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 3(2), 102-108. Diambil dari <https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/article/download/1192/653>
- Andriyanto, Sidhiq. (2022). *Pemodelan Perangkat Lunak Behavior Diagram*. Bangka Belitung: Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: PT Grasindo.
- Ardianti, T. R., & Susanti, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran akuntansi keuangan SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2879-2892. Diambil dari <https://edukatif.org/edukatif/article/view/2618>
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azima, F. (2024). Efektivitas Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Fiqih Di Kelas VII MTsN 1 Pasaman. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 8(9), 1-8. doi: 10.9644/sindoro.v3i9.252
- Cholid, N., & Ambarwati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Motivasi di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Studi Dan Sosial*, 8(2), 125–136. doi: <https://doi.org/10.21580/wa.v8i2.9530>

- Dewi, I. P., Mursyida, L., & Samala, A. D. (2021). *Dasar-dasar Android Studio Dan Membuat Aplikasi Mobile Sederhana*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hambrock, Helga. (2020). *SEAMLESS LEARNING IN HIGHER EDUCATION*. Pressbooks. Diakses pada 27 November 2025, dari <https://pressbooks.pub/seamlesslearning/chapter/chapter-6-instructor-perspectives-on-seamless-learning-in-the-context-of-higher-education-in-the-usa/>
- Indrakusuma, A. H. (2023). MOBILE SEAMLESS LEARNING FOR FUTURE LEARNING MODELS. *JoEICT (Jurnal of Education And ICT)*, 7(1), No 1, 24-28. doi: <https://doi.org/10.29100/joeict.v4i1.5360>
- Isryad, Hanif. (2015). *Aplikasi Android dalam 5 Menit*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Ngalu, R. (2023). Pentingnya Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2149-2158. Diambil dari <https://doaj.org/article/24a6370fdc444232a09ea5e2ade3918d>
- Jannah, Rodhatul. (2009). *Media pembelajaran*. Palangkaraya: Antasari Press.
- Kasiba, A. M., & Sularno (2023). Perancangan Aplikasi Pemesanan Nomor Antrian di Blackbeard Barbershop Berbasis Android. *Journal Of Informatics And Busines*, 1(1), 1-5. Diambil dari <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jibs/article/download/38/33>
- Kuncahyono, K., & Zutiasari, I. (2022). Self Regulated Learning: Integrasi Pembelajaran Kelas Awal melalui Aplikasi Mobile Seamless Learning. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*; 6(5), 4773-4782. doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2643>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model addie untuk pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah berbantuan 3d pageflip. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1(1), 516-525. Diambil dari <https://www.academia.edu/download/90831393/844-1705-1-PB.pdf>

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada media.
- Lee, K., & Herman, H. (2023). Penerapan metode MDLC dalam pengembangan media pembelajaran *augmented reality* untuk mengenal jenis-jenis sambal Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 272-284. Diambil dari <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/download/1034/397>
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1-9. Diambil dari <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/download/259/1335>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57. Diambil dari <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance improvement*, 42(5), 34-37. Diambil dari <http://www.damiantgordon.com/Courses/DT580/In-Search-of-Elusive-ADDIE.pdf>
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows* (Edisi Ke-2). Surabaya: Zifatama jawara.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK. *Informatika*, 8(1), 36-44. doi: <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Nursalim. (2020). *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lontar Mediatama.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Prameswara, A. Y. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Sapa: Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1-9. doi: <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>

- Pristihayati, D., & Ridhwan, M. (2024). Peran serta fungsi kurikulum dalam pendidikan. *Jurnal Pembelajaran dan Sains (JPS)*, 3(2), 34-39. Diambil dari <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/jps/article/view/2096>
- Pusparani, A., & Sumbawati, M. S. (2016). Pengembangan Media Modul Digital Pemrograman Web Dengan Kvisoft Flipbook Maker Di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, 1(2), 19-27. doi: <https://doi.org/10.26740/it-edu.v1i3.17422>
- Puspitasari, I., & Arifin, S., (2022). Mobile Seamless Learning as Effort Strengthening Digital Literacy. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 7(7), 1226-1230. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.6990374>
- Qolbi, M. S., Soepriyanto, Y., & Ulfa, S. (2024). Mobile Seamless Learning to Mitigate Negative Effects in Gamification of Learning. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(3), 472-481. doi: <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i3.85359>
- Qur'ani, B. d.k.k. (2023). *Media Pembelajaran Kejuruan*. Yogyakarta: Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan *Reinforcement*. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506-516. doi: 10.58812/Jpdws.V1i08
- Roshonah, A. F., Damayanti, A., Suharsiwi, S., Mariyana, R., & Nugroho, S. (2023). Edukasi Literasi Digital Mobile Seamless Learning untuk Orangtua Generasi Alpha di TK Aisyiyah 104 Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), 1-6. Diambil dari <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/21302>
- Roshonah, A. F., Pratama, E. Y., Darmiyanti, A., Ramadi, R., Suprajogo, T., Khotimah, A. H., ... & Sarah, S. (2022). *Mobile Seamless Learning*: Model Pengembangan Kemampuan Literasi Membaca AUD dalam Merdeka Belajar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6258-6270. doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3232>
- Sriadhi. (2018,). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Diambil dari <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/47347>
- Sudarmanto, E. (2021). *Model Pembelajaran Era Society 5.0*. Cirebon: Penerbit Insania.

- Suhartono. (2019). *HANDPHONE Sebagai Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: INCO CAMP.
- Talakua, A. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Multimedia Development Life Cycle Untuk Pengenalan Warna: Application Of Multimedia-Based Learning Media Using Multimedia Development Life Cycle For Color Recognition. *Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering (IJIRSE)*, 3(2), 94-102. doi: <https://doi.org/10.57152/ijirse.v3i2.888>
- Thobroni, M. (2015). *BELAJAR & PEMBELAJARAN Teori dan Praktik*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Ulfa, S. (2017). 'Mobile Seamless Learning' Sebagai Model Pembelajaran Masa Depan. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 1, 11-19. Diambil dari <https://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2102>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50-62. Diambil dari <http://eprints.umsb.ac.id/id/eprint/246>
- Wahyuningrum, P. M. E. (2023). *Seamless Learning, Pembelajaran Masa Depan*. Betangtv. Diakses pada 27 November 2025, dari <https://betang.tv/2023/02/seamless-learning-pembelajaran-masa-depan/>
- Wulandari, D. A., Murnomo, A., Wibawanto, H., & Suryanto, A. (2019). Pengembangan mobile learning berbasis android pada mata pelajaran rekayasa perangkat lunak di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(5), 577-584. doi: 10.25126/jtik.20196994
- Zikri, I. (2024). The Impact of Mobile Seamless Learning Strategies and Digital Literacy on Students' Concept Mastery in Islamic Education Courses. *AFKARINA: JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 8(1), 25-34. doi: <https://doi.org/10.33650/afkarina.v8i2>
- Zutiasari, I., Heri, H., Rahayu, W. P., & Rusmana, D. (2024). Self-Regulated Learning is the Internalization of Mobile Seamless Learning-Based Learning Strategies in Improving Communication Skills. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 3(6), 2305-2314. doi: <https://doi.org/10.55927/eajmr.v3i6.9359>