

DAFTAR PUSTAKA

- Andry, & Stefanus. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan sistem informasi akademik berbasis web. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 9(2), 145–153.
- Arikunto, S. (2023). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Aryawan, K. D., Winata, I. G. P. M., & Suarni, N. K. (2015). Pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa kelas VII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1), 54–63.
- Azizah, R. S., Irfani, D. R., Saniyah, N. M., Azzahra, T. F., Hikmah, F. A. M., Sahida, D. N., & Sutrisno. (2025). Problem-based learning di MI. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2).
- Basri, S., & O'Connor, R. V. (2011). A study of software development life cycle process models. In *Proceedings of the 2011 International Conference on Software and Computer Applications*.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction (7th ed.)*. Longman.
- Cholid, M. N., & Ambarwati, D. (2021). Pemanfaatan Smart Apps Creator sebagai media pembelajaran berbasis mobile learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 125–134.
- Fauzi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Android terhadap hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknologi*, 18(3), 67–75.
- Gustiani, S. (2019). Research and development (R&D) method as a model design in educational research and its alternatives. Holistic: *Jurnal Pendidikan*.
- Hafidz, M., Wardhono, A., & Wicaksono, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk materi pemrograman dasar dengan model ADDIE. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 115–123.
- Hariyanto, B. (2022). *4D model learning device development method*. MATEC Web of Conferences.

- Husnah. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android menggunakan Articulate Storyline pada mata pelajaran pemrograman dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–54.
- Isyarotullatifah, S., Sutopo, & Sumarsono, R. B. (2015). Pengembangan e-learning pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Sains*, 3(2), 78–86.
- Jalender, B., Govardhan, A., & Premchand, P. (2011). Drag and drop: Influences on the design of reusable software components. *International Journal on Computer Science and Engineering*, 2(7), 2386–2393.
- Kartika, D. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran pemrograman dasar. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 7(1), 23–31.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Muyasir, M., & Musfikar, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator pada mata pelajaran sistem komputer. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(1), 1–10.
- Novita, D., Sari, R. P., & Kurniawan, A. (2019). Penggunaan N-gain dalam mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis Android. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 25–31.
- Nurdiansyah, H. (2017). Android sebagai sistem operasi terbuka untuk pengembangan aplikasi mobile. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 10(2), 115–123.
- Nurhaliza, S. (2018). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 80–89.
- Pressman, R. S. (2014). *Software engineering: A practitioner's approach* (8th ed.). McGraw-Hill.
- Rahmanda, N. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator di kelas IV pada keterampilan menulis di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat).
- Rosalina, D. (2012). *Manajemen kinerja dan efektivitas organisasi*. Kencana.

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Sari, R., & Prasetyo, H. (2021). Kurikulum dan pembelajaran pemrograman di SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 45–53.
- Saputra, M. A., Nugroho, A., & Fadillah, R. (2021). Model ADDIE dalam pengembangan sistem informasi manajemen pendidikan. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 7(2), 102–110.
- Setiawan, D., & Wicaksono, A. (2020). Efektivitas model SHARP dalam peningkatan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 130–139.
- Siregar, A., & Sembiring, R. (2022). Pengaruh penggunaan Smart Apps Creator dalam media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman siswa SMK pada materi sistem komputer. *Jurnal EduTechno*, 11(1), 56–64.
- Sommerville, I. (2011). *Software engineering (9th ed.)*. Addison-Wesley.
- Sriadhi. (2018a). Analisis karakteristik media pembelajaran dan motivasi berdasarkan gaya belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *EducanduM*, 8, 37–47.
- Sriadhi. (2018b). *Buku panduan instrumen penilaian multimedia pembelajaran pendidikan TIK*. Universitas Negeri Medan.
- Srivastava, S. K. (2014). Definition and concepts of programming languages. *International Journal of Computer Science and Engineering*, 6(4), 10–20.
- Sutopo, H. B., & Purwanti, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–58.
- Suryaantara, R., & Syahmat, A. (2022). *Manajemen organisasi dan efektivitas program*. Salemba Empat.
- Susanto, H. (2012). *Evaluasi pembelajaran: Konsep dan aplikasinya dalam pembelajaran*. UNY Press.
- Tania, I. (2020). Penerapan problem-based learning berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 112–121.

- Utami, R. E., & Nugroho, A. A. (2019). Pengembangan media interaktif pembelajaran pemrograman C untuk siswa SMK. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 12(2), 101–110.
- Utaminingsih, E. S., Intania, B. Y., Aida, H., Salama, M. S., & Sukma, I. M. (2024). Designing an innovative educational framework using the 4D model. *Journal of Educational Development*, 12(1), 42–52.
- Valverde-Berrocso, J., et al. (2022). Educational technology and student performance: A systematic review. *Frontiers in Education*, 7, 1–15.
- Wahyudi, T. (2018). Pengembangan kompetensi pemrograman dasar untuk siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Informatika*, 3(2), 67–74.
- Wahyuni, S. (2019). Android dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 44–51.
- Wulandari, A., Nugroho, R. A., & Putri, A. D. (2022). Efektivitas media multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(3), 79–88.
- Wulandari, D. (2021). Pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran pemrograman. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 115–125.
- Yuniva, R., & Syafi'i, M. (2019). Pengembangan sistem informasi akademik berbasis web menggunakan model ADDIE. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 6(1), 35–42.