

DAFTAR PUSTAKA

- Didik. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika*, 2(2), 38-41. Borg Walter R., and Gall M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman Inc
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Izza, K., & HARIMURTI, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X Di SMK Kartika 1 Surabaya. *IT- Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 4(02).
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aththibby, A. R., & Alarifin, D. H. (2015). Pengaruh Permainan dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Motivasi Belajar Peserta
- Jamaluddin, F. TINJAUAN HUKUM TERHADAP PENGGUNAAN JASA TENAGA KERJA ASING DALAM PERATURAN PRESIDEN NO. 20 TAHUN 2018 TENTANG PENGGUNAAN TENAGA KERJA ASING PERSPEKTIF HUKUM ISLAM. *Jurna Al-Amwal*.
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 6(2), 78-84.

Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal MediaInfotama*, 14(1).

Nasution, H. N., & Januar, T. (2021). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR MENGGUNAKAN SMART APP CREATOR. *JURNAL VINERTEK (Vokasional Informatika Edukasi Riset dan Teknologi)*, 1(3), 32-36.

Santoso, D., & Ramadhani, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pengenalan Microdoft Word Di Lpk Sheza Pontianak. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 12(1), 106-110.

Viajayani, E. R., Radiyono, Y., & Rahardjo, D. T. (2013). Pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan macromedia flash pro 8 pada pokok bahasan suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1)

AL ASLAMİYAH, Tsuwaybah; SETYOSARI, Punaji; PRAHERDHIONO, Henry. Blended learning dan kemandirian belajar mahasiswa teknologi pendidikan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2019, 2.2: 109-114.

MULYATININGSIH, Endang. Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7c-pengembangan-model-pembelajaran.pdf>. pada September, 2016.

MAULANA, AHMAD FIQI. Pengembangan mobile learning berbasis android menggunakan adobe animate CC pada materi dinamika rotasi kelas XI SMA.

SANI, Dian; HERUMURTI, Darlis; KUSWARDAYAN, Imam. Efektifitas Aturan Main Untuk Game Edukasi Kosakata Bahasa Arab Berbasis Mobile. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 2017, 2.2.

WAHAB, Abdul; JUNAEDI, Junaedi; AZHAR, Muh. Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 2021, 5.2: 1039-1045.

