

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, E., & Wintarti, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis Android pada materi pola bilangan. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 7(1), 10–23.
- Ariansyah, F., Septiati, E., & Octaria, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi peluang untuk siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Arif, B. (2022). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi 3)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital: Dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2007). *Educational research: An introduction (8th ed.)*. Boston: Pearson/Allyn & Bacon.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Brewe, E., & Sawtelle, V. (2019). Editorial: Focused collection on quantitative methods in physics education research. *Physical Review Physics Education Research*.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (4th ed.)*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Enterprise, J. (2010). *Panduan mudah membuat storyboard*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Fatmawati, Yusrizal, & Hasibuan. (2021). Pengembangan media pembelajaran Android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD.
- Guskey, T. R. (2000). *Evaluating professional development*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

- Hafidz, M., & Masriyah. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk pembelajaran permutasi dan kombinasi. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(2), 126–135.
- Hakim, A., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2023). Perkembangan media pembelajaran berbasis Android di era digital.
- Hattie, J. (2017). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. London: Routledge.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall.
- Irma Sukarelawan. (2024). Analisis N-Gain dalam evaluasi pembelajaran.
- Jannah, M., dkk. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Jubilee Enterprise. (2010). *Panduan mudah membuat storyboard*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media* (5th ed.). New York: Harper & Row.
- Kurniawan, A. (2018). *Pemodelan use case diagram dalam perancangan sistem informasi*.
- Marlina, & Sari. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis Android terhadap pemahaman peserta didik.
- Munawar. (2021). *Analisis perancangan sistem berorientasi objek dengan UML*. Bandung: Informatika.
- Nikodemus, W. K., & Sulistiyani, S. (2013). *Android untuk pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nugroho, A. (2020). *Rekayasa perangkat lunak menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nyoman Tri Anindia Putra, Divayana, D. G. H., & Adiarta, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- Paryati. (2024). *Pengembangan kompetensi abad 21 dalam Kurikulum Merdeka di SMK*.
- Piaget, J. (1950). *The psychology of intelligence*. London: Routledge.

- Prasetya, R. (2018). Belajar cepat game engine Unity. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prasetya, R., Sintia, & Putri, I. (2022). Perancangan activity diagram dalam pemodelan sistem.
- Safaat H, N. (2012). Android: Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC berbasis Android (Edisi revisi). Bandung: Informatika.
- Sisdiana. (2023). Implementasi pembelajaran berbasis proyek dan teaching factory pada Kurikulum Merdeka di SMK.
- Skinner, B. F. (1953). Science and human behavior. New York: Macmillan.
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Srianis, K., Suarni, N. K., & Renda, N. T. (2014). Pengaruh model pembelajaran talking stick berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA.
- Sriadhi. (2018). Instrumen penilaian multimedia pembelajaran. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sudarma, T. F. (2023). Pengembangan aplikasi Android untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa SMA.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sungkono. (2012). Metode penelitian dan pengembangan bidang pendidikan. Yogyakarta: FIP UNY.
- Suryani, N. (2012). Pengembangan media pembelajaran inovatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tyler, R. W. (1949). Basic principles of curriculum and instruction. Chicago: University of Chicago Press.
- Ummah, K. (2021). Media pembelajaran: Pengertian, fungsi, dan pemanfaatannya.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(1), 17–23.