

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, D., Agustina, R., & Linuhung, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan Android Studio pada materi turunan. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.24127/emteka.v1i1.380>
- Azizah, R. (2020). Self-directed learning dalam proses pembelajaran mandiri siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1–8.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2023). Statistik pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi Indonesia 2023. Badan Pusat Statistik.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- DataReportal. (2024). Digital 2024: Indonesia report. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- Firly, D. (2021). *Create your own Android application*. Gramedia Pustaka Utama.
- Garrison, D. R. (1997). Self-directed learning: Toward a comprehensive model. *Adult Education Quarterly*, 48(1), 18–33. <https://doi.org/10.1177/074171369704800103>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26* (Edisi 9). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Grow, G. O. (1991). Teaching learners to be self-directed. *Adult Education Quarterly*, 41(3), 125–149. <https://doi.org/10.1177/0001848191041003001>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *American Educational Research Association*.
- Handriyantini, E. (2009). *Permainan edukatif (educational games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar*. e-Indonesia Initiative.
- Hansun, S., Kristanda, M. B., & Saputra, M. W. (2021). *Pemrograman Android dengan Android Studio IDE*. Penerbit Andi.
- Haryadi, R. (2020). Analisis reliabilitas instrumen penelitian pendidikan dengan Cronbach's alpha. *Jurnal Statistika dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 45–52.
- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75.

- Huda, M. (2013). Model-model pengajaran dan pembelajaran. Pustaka Pelajar.
- Jonedu. (2024). Game-based learning sebagai media instruksional efektif di sekolah. *Jurnal Media Pembelajaran*, 5(2), 101–110.
- Kasman, A. D. (2016). Trik kolaborasi Android dengan PHP & MySQL. Lokomedia.
- Knowles, M. S. (1975). Self-directed learning: A guide for learners and teachers. Association Press.
- Kurniasari, W., Murtono, & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan minat belajar siswa menggunakan model blended learning berbasis Google Classroom. *Jurnal Educatio*, 7(1), 142–150.
- Laia, R., Yuliana, S., & Kurnia, D. (2023). Game edukasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Komputer*, 9(1), 45–55.
- Maifa, A. (2022). Pengembangan game edukasi berbasis Android untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi peluang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 101–115.
- Mulyani, D., & Rahmawati, E. (2023). Penerapan gamifikasi dan regulasi diri dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 9(1), 12–25.
- Mulyati, S., & Wardono. (2019). Kreativitas matematis siswa pada pembelajaran dengan media berbasis Android Studio. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 788–797.
- Nugroho, T., Setiawan, B., & Lestari, M. (2022). Media pembelajaran interaktif dalam era digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(3), 45–53.
- Nurrita, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pratama, A., Suryani, T., & Anggraini, P. (2023). Media pembelajaran interaktif berbasis game untuk peningkatan motivasi belajar. *Jurnal Edukasi Digital*, 10(1), 15–28.
- Pratiwi, D., & Siagian, M. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Android menggunakan Android Studio. *Jurnal Inovasi Matematika*, 2(1), 47–55.
- Priyatno, D. (2021). SPSS: Panduan mudah olah data untuk mahasiswa dan peneliti. Penerbit Andi.

- Ramadhani, E., Kurniawati, S., & Fahri, A. (2023). Peran media pembelajaran terhadap kualitas proses belajar-mengajar di SMK. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(3), 67–74.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2020). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79–88.
- Rizka Amalia, N., Fasha, L. H., & Arifha, M. (2024). Aplikasi media mobile learning berbasis Android Kodular meningkatkan minat belajar siswa SMK jurusan TKJ. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 10(1), 55–66.
- Roedavan, E., Wiratama, J., & Putra, A. (2025). Pengembangan game edukasi kata hubung bahasa Indonesia menggunakan GDLC berbasis Unity. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 16(1), 55–63.
- Rozi, F., & Romadhoni, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis Android dengan pendekatan Self-Directed Learning menggunakan model ADDIE. *Edu Komputika Journal*, 10(1), 78–89.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2022). *Game mobile learning: Teori dan praktik pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android*. UB Press.
- Setyawati, N. (2015). *Self-directed learning dalam perspektif pendidikan modern*. UNY Press.
- Sriadhi. (2021). *Instrumen penilaian multimedia interaktif untuk penelitian pendidikan teknologi*. Unimed Press.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi revisi)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan (Edisi ke-4)*. Alfabeta.
- Surbakti, A. (2020). Self-directed learning: Strategi pembelajaran mandiri di era digital. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 5–13.
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education*. UNESCO Publishing.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran*. IlmuKomputer.com.
- Wihidayat, E. S., & Maryono, D. (2017). Pengembangan aplikasi Android menggunakan integrated development environment (IDE) App Inventor 2. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 4(1), 1–12.

Wiryaningtyas, D. P., Adamura, F., & Astuti, E. P. (2023). Pengembangan game edukasi berbasis Android pada materi bangun ruang kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2115–2126.

Wulandari, F. (2022). Pengaruh model Self-Directed Learning terhadap kemandirian belajar siswa SMK. *Jurnal Vokasi Indonesia*, 10(1), 38–47.

Yuliani, N., & Pratama, R. (2022). Penerapan game-based learning dalam mengembangkan Self-Directed Learning siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(3), 70–79.

