

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. H., Saputra, A. T., & Tuada, R. N. (2020). Development of Physics Mobile Learning Media in Optical Instruments for Senior High School Student Using Android Studio. *Journal of Physics*. 1-8. doi:10.1088/1742-6596/1440/1/012032
- Astra, M., Nasbey, H., & Nugraha, A. (2015). Development of an Android Application in The Form of a Simulation Lab as Learning Media for Senior High School Students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*. 11(5): 1081-1088s
- Astuti, I.A.D., Sumarni, R.A., & Saraswati, D.A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*. 3(1): 57-62.
- Branchais, S. & Achmadi, H.R. (2019). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Gejala Pemanasan Global. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*. 8(2): 508-511.
- Dasilva, B. E., & Suparno. (2019). Development of The Android-Based Interactive Physics Mobile Learning Media (IPMLM) to Improve Higher Order Thinking Skill (HOTS) of Senior High School Students. *Journal of Physics*. doi:10.1088/1742-6596/1397/1/012010
- Delkisyarangga, B. (2017). Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Komponen Elektronika Daya (ELDA) di SMK*. Fakultas Teknik: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Firmansyah, Y. & Jamilah. (2018). Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan Indonesia “Hisotira” Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*. 6(2): 178-185.
- Hendrawati, T.D., Tahtawi, A.R.A., & Fadilah, F. (2019). Sistem Monitoring Pencemaran Air Sungai Berbasis Teknologi Sensor Nirkabel dan Interner-of-Things. *Polban*. 286-292.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. 1(3): 221-225.
- Husna, M., & Kuswanto, H. (2018). Development of Physics Mobile Learning Based on Local Wisdom to Improve Vector and Diagram Representation Abilities. *International Journal of Interactive Mobile Technology*. 12(6): 85-100.

- Ismail, A., Suherman, U., & Jamilah. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMK Garut. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(1): 2015-214.
- ISO/IEC FDIS 9126. (200). *International Standard : Information Technology – Software Product Quality*.
- Kusuma, N.R., Mustami, M.K., & Jumadi, O. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi di Sekolah Menengah Atas.
- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. 2(2): 18-24.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika* Yogyakarta: Deepublish.
- Nurhayati, V., Suyanto, E., & Suana, W. (2018). Desain Perangkat *Blended Learning* berbantuan *Learning Management System* Pada Materi Fluida Dinamis. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 6(1): 21-33.
- Pratama, R. A., Larasati, D. & Khitimah, H. (2020). TORIQ: Android-Based Mobile Learning for Vector Lessons. *Journal of Physics*. doi:10.1088/1742-6596/1613/1/012052
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006. Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rizqiyah, P. (2017). Skripsi : *Pengembangan Multimedia Pembelajaran (Lectora Inspire) Berbasis Multiple Level Representasi Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan*. Fakultas Sains dan Teknologi: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Saputra, M. R. D., & Kuswanto, H. (2018). Development of Physics Mobile (Android) Learning Themed Indonesian Culture Hombu Batu on The Topic of Newton's Law and Parabolic Motion for Class X SMA/MA. *Journal of Physics*. 1-8. doi :10.1088/1742-6596/1097/1/012023
- Sani, R.A., Manurung, S.R., Suswanto, H., & Sudiran. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: TSmart.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Septiawan, A.N., & Setiadi, Tedy. (2013). Aplikasi Pengenalan Huruf Hangeul Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*. 1(1): 347-357.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana

- Shalikhah, N.D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala*. 11(1): 101-115.
- Siahaan, A.D., Medriati, R., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Penuntun Praktikum Fisika Dasar II Menggunakan Teknologi Augumented Reality pada Materi Rangkaian Listrik dan Optik Geometris. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2): 91-98.
- Sianipar, P. (2013). *Bekerja dengan PowerPoint 2013*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Simanjuntak, B.R., Desnita, & Budi, E. (2018), The Development of Web-based Instructional Media for Teaching Wave Physics on Android Mobile, *Jurnal Penelitian dann Pengembangan Pendidikan Fisika*, 4(1): 1-10.
- Sudjana. (2002). *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tanjung, R. (2019). *Media Pendidikan Sains*. Medan : UNIMED Press.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Yektyastutu, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA, *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 2(1): 88-99.
- Zhou, Z. (2019). *Evaluating Websites Using a Practical Quality Model*. De Montfort University