

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2016). *Fisika Dasar II*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Amrulloh, R., Yuliani., dan Isnawati. (2013). Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi untuk SMA. *Berkala Ibtiah Pendidikan Biologi*. 2 (2): 134-136.
- Ancharya, A., & Sinha, D. (2013). Assessing the Quality of M-Learning System using ISO/IEC 25010. *International Journal of Advanced Computer Research*. 67-75.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2014). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan edisi 2*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arumanadi, L. (2015). Skripsi : *Pengembangan Aplikasi Pocket Book of Physics (PBOP) Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA Kelas XI untuk Platform Android*. Pendidikan Fisika. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Branchais, S., & Achmadi, H. R. (2019). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* pada Materi Gejala Pemanasan Global Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 08 (02): 508-511.
- Dwijohartoko, W., Kurniawan, Y., Supahar. (2020). Developing Android Assisted Worked Example Mechanics as Mathematics in Physics Learning Solution. *Conference Paper: Reachgate publication 341671808*.
- Giancoli, D. C. (2014). *Fisika: Prinsip dan Aplikasi Edisi ke 7 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hasanah, H., & Sumiharsono, H. M. R. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV. Pustaka Abadi.
- Hermawati, K. (2010). Modul Pelatihan Ispring Presenter. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Ispring Presenter Bagi Guru Sekolah Menengah*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Herwirnarso., Untung, B., Wirjawan, J. V. D., Pratidhina. E. (2020). Development of Android App to Assist High School Students in Learning Physics Quantities and Measurement Principles. *TEM Journal*. 9 (1): 292-295.
- ISO/IEC-25010. (2011). Quality models for software product quality and system quality in use. *In Software Product Quality Requirement and Evaluation (SQuaRE)*: Switzerland.

- Jacksaidy, A. M. (2019). *Konsep dan Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana.
- Kustandi, C & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran; Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Makarim, N. A. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (covid-19) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Jakarta: Menteri Pendidikan.
- Maryam, E., Fahrudin, A., Susanto. (2018). The Development of Media Application Physics Learning Based Smartphone and Its Effects on Students' Learning Outcomes on Kinematics Materials. *ICCOMSET* (1-6). Yogyakarta: IOP Publishing.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasir, M. (2015). Pembelajaran Fisika yang Menyenangkan Interaktif dan Komunikatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Proceeding 7th International Seminar on Regional Educational* (939). Riau: Educational Comunity and Cultural Diversity.
- Putri, N. N., Subiki., Sudarti. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Berbantuan WEB APPGYESER pada Materi Alat-alat Optik Kelas XI Di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 8 (4): 254-261.
- Rahayu, M. S. I & Kuswanto, H. (2018). Development of Android -based Comics Integrated With Scientific Approach in Physics Learning. *Journal of Physics Conference Series* (1-8). Yogyakarta: IOP Publishing.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rany, T. D., Kuswanto, H., Abdillah, A. J. (2020). Development of Physics -based Learning Media for Android Integrated With Earthquake Disaster Education. *The 5th International Seminar of Science Education* (1-6). Yogyakarta: IOP Publishing.
- Rosyid, F. A., Arjo, S., Sandjaja, D. P., Makdiani, N. (2019). The Development of Android-Based Physics Learning Media Brain Quiz Game Assisted on Momentum and Impulse Materials. *Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa* (1-8). Yogyakarta: IOP Publishing.
- Sani, R. A., Manurung, S. R., Suswanto, H., & Sudiran. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Medan: TSmart.
- Setiawan, M., Lumenta, A. S. M., & Tulenan, V. (2016). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD Negeri 1 Bitung, Kelas VI). *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*. 5 (4): 5-12.

- Setyahandani, U. Darmawan, H., Matsun. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Pada Materi Gelombang Cahaya Di Kelas XI SMA Negeri 2 Ketapang. *Jurnal Sains dan Aplikasinya*. 1 (1): 32-33.
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Sumiati, A. (2007). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Purnama.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susilana, R & Riana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syafril., Zen, Z. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: KENCANA.
- Tim EMS. (2012). *Panduan Cepat Pemograman Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Vilmala, B. K., Mundilarto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Motivasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. 3 (1): 61-67.
- Warsita, B. (2002). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wirawan, P. W. (2011). Pengembangan Kemampuan *E-Learning* Berbasis Web ke dalam *M-Learning*. *Jurnal Universitas Diponegoro*. 2 (4): 22-23.