

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. (2013). *Media Pembelajaran (Rev.ed)*. Depok: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2021). Kondisi Ketenagakerjaan Sumatera Utara. Diakses pada 08 November 2021 dari <https://sumut.bps.go.id/>
- Chusni, M.M, dkk. (2018). *APPY PIE UNTUK EDUKASI Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Diantari, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Online App Builder “Appy Pie” Pada Pemasaran Online Menggunakan Media Sosial Kelas Xi BDP Di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (PTN)* , 07, pp.461-467.
- Firdiana, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle di Masa Pandemi Covid-19 pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 29 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Guslinda. Dan Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV Jakad Publishing.
- Hadeli. (2006). *Metode Penelitian Kependidikan*, Ciputat: Quantum Teaching
- Kusniyati, H. & Sitanggang, P.S.N. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9. pp. 9-18.

- Lestari, I.A., Senjaya, J.A., & Ismunandar,D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Appy Pie* Untuk Melatih Pemahaman Konsep Turunan Fungsi Aljabar.Pp.1-9.
- M. Atwi Suparman. (2012). *Desain instruksional modern*. Jakarta : Erlangga.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37, pp. 27-33.
- Media Indonesia. (2021). Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan *Smartphone*. Diakses pada 08 November 2021 dari <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>.
- Mila, A.L. (2019). "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik". Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 03.pp.171-187.
- Pane, A., & Dasopang, D. M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*.03, pp. 334-352.
- Prawiradilaga, S.D Dan Siregar, E. (2008). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.

- Putra, R.D, & Nugroho, A.M. (2016) Developing Android Based Educational Game As A Means Of Accounting Learning On Service Company Adjusting Journal Material. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XIV, pp.25 – 34.
- Putra, W.D, Nugroho, P.A, & Puspitarini, W.E. ( 2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1, pp.46-58.
- Rukajat, A. (2018). *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA
- Sari, R.P., Djaja, S., & Kantun S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Sistem *Appy Pie* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Untuk Kelas XI Ips Di SMA Negeri 2 Jember. *Pendidikan Ekonomi*, 13. Pp 91-97.
- Sanjaya Wina. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Satyaputra, A., Dan Aritonang, M.E. ( 2016). *Let's Build Your Android with Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zuliana, & Padl,I. (2013). *Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android*. Jurnal. IAIN Sumatera Utara Medan. Pp.2-4.