

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika trigo fun berbasis game edukasi menggunakan adobe animate pada materi trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434-443.
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*.
- Arikunto, Suharsimi. 2020. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Benson, H. (2000) *Socratic Wisdom*. Oxford: Oxford University Press.
- Cordasco, F. (1976). *A brief history of education: a handbook of information on Greek, Roman, medieval, Renaissance, and modern educational practice* (No. 67). Rowman & Littlefield.
- Ferrari, M., & McBride, H. (2011). Mind, Brain, and Education: The birth of a new science. *Learning landscapes*, 5(1), 85-100.
- Ghandhi, S. (1984). Spare the rod: Corporal punishment in schools and the European Convention on Human Rights. *International and Comparative Law Quarterly*, 488-494.
- Gunawan, G., & Ritonga, A. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Press.
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten: Unpam Press.
- Herliani, M. P., Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Penerbit Lakeisha.
- Iswati, L. (2019). Developing ADDIE model-based ESP Coursebook. *Indonesian EFL Journal*, 5(2), 103-112.
- Kusumadewi, W. A. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di Smk Negeri 3 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 1(01).
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation of android based mobile Learning application as a flexible learning Media. *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)*, 11(3), 168.

- Maulana, S. (2016). Kontribusi Kekuatan Otot Perut Dan Daya Ledak Otot Tungkai Terhadap Kecepatan Lari 100 Meter Atlet Putri Usia 15–17 Tahun Pasi Kabupaten Nganjuk. *Jurnal kesehatan olahraga*, 4(4).
- McQuiggan, S., McQuiggan, J., Sabourin, J., & Kosturko, L. (2015). *Mobile learning: A handbook for developers, educators, and learners*. John Wiley & Sons.
- Nuryadi, N., Astuti, T. D., Sri Utami, E., & Budiantara, M. (2017). Dasar-Dasar Statstik Penelitian.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.
- Rahayu, R., & Djazari, M. (2016). Analisis kualitas soal pra ujian nasional mata pelajaran ekonomi akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1).
- Riyanda, A. R., & Suana, W. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Pemrograman Dasar Berbasis Adobe Flash CS6 Bagi Siswa Kelas XI RPL. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 1(2).
- Sari, W. M., Riswanto, R., & Partono, P. (2019). Validitas mobile pocket book berbasis android menggunakan adobe flash pada materi suhu dan kalor. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(1), 35-42.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories an educational perspective sixth edition*. Pearson.
- Silvia, S., & Bukhori, I. (2021). Pengembangan Mobile Learning Menggunakan Adobe Animate CC untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Economics and Education Journal (Ecoducation)*, 3(1), 110-124.
- Soerjanto, P., & Seran, A. (2015). Filsafat Ilmu Pengetahuan: Hakikat Ilmu Pengetahuan. *Kritik terhadap Visi Positivisme Logis, serta Implikasinya*, Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Sriadhi. (2018). Instrumen penilaian multimedia pembelajaran.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjito, D. (2014). *Pengantar Metodologi Penelitian*, Bandung: IPB Press.
- Sukiman. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.

Syaefullah, A. (2015). *Prinsip Dasar Penyusunan dan Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Susilo, S. V., & Prasetyo, T. F. (2020). Bahan Ajar Mobile Learning 2d Berbasis Android: Sebuah Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi.

Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).

Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas modul elektronik terintegrasi multiple representation pada materi ikatan kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162-167.

Revolusi Industri 4.0. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2b), 587-592.

Utama, Y. A., & Hergatama, E. (2021). *Dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak Dan Gim*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi .

Wickens, Andrew P. (2015) *A History of the Brain: From Stone Age Surgery to Modern Neuroscience*. London: Psychology Press. ISBN 978-1-84872-365-8.

Widyastuti, A., Mawati, A. T., Yuniwati, I., Simarmata, J., Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., ... & Inayah, A. N. (2020). *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.

Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., ... & Yuniwati, I. (2020). *Pembelajaran daring untuk pendidikan: Teori dan penerapan*. Yayasan Kita Menulis.

Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).