

## DAFTAR PUSTAKA

- Abror, I. Z. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI Pada Materi Struktur Dan Fungsi Organel Sel Di Man 3 Kota Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Aini, N., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 34-41.
- Angko, N. (2017). Pengembangan bahan ajar dengan model addie untuk mata pelajaran matematika kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1-15.
- Apriyanto, M. T., & Hilmi, R. A. (2019, June). Media pembelajaran matematika (mobile learning) berbasis android. In *Seminar & Conference Proceedings of UMT*.
- Arifitama, B. (2017). *Buku Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. CV Andi Offset.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh kemampuan awal dan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1).
- Belly, Tilya dkk. (2006). Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi. *Simposium Nasional Akuntansi: Padang*.
- Busran, B., & Fitriyah, F. (2015). Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android (Studi Kasus: Taman Kanak-Kanak Ikal Iqra Padang Selatan. *Jurnal Teknoif*, 3(1).
- Cahyani, A. W., & Kurniawan, F. (2019). *Students' Perception On Remedial Teaching In Department Of English Education At Universitas Muhammadiyah Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning : Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Dharwiyanti, S., & Wahono, R. S. (2003). Pengantar Unified Modeling Language (UML). *IlmuKomputer.com*, 11(1), 1-13.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Fadillah, R., & Slamet, L. (2019). Perancangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Di Smk Negeri 6 Padang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 61-70.
- Flavell, L. (2011). *Beginning blender: open source 3d modeling, animation, and game design*. Apress.
- Handayani, R. D. (2016). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis mobile-learning pada mata kuliah optik di fkip universitas jember. *Ta'dib*, 17(1), 81-85.
- Hendratman, H. (2015). *The Magic of Blender 3D Modelling*. Bandung: Informatika.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Murtiwiyati, G. L. (2013). Designing Indonesian Culture Learning Applications for Elementary School Children Based on Android. *Comput. Sci. J. Inf. Syst*, 12.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Ninghardjanti, P., & Chairul Huda (2021). *Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*. CV Pena Persada.
- Noviar, D., & Sambodo, R. A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas X SMA/MA. *Jurnal Integrated Lab*, 2(02), 85-95.
- Oemar, H. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putra, A. W. (2015). Vuforia-SDK Canggih Untuk Wujudkan Aplikasi dan Game Dengan Teknologi Augmented Reality. *technojurnal.com*.
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116-126.
- Said, W. O. R. M. M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis multimedia interaktif pada materi penyajian data untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Muna* (Doctoral dissertation, IAIN KENDARI).
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.

- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor - Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Bina aksara.
- Sriadhi. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Unimed. Medan. Diakses pada 10 Maret 2023, dari [https://www.researchgate.net/publication/334586889\\_INSTRUMEN\\_PENILAIAN\\_MULTIMEDIA\\_PEMBELAJARAN](https://www.researchgate.net/publication/334586889_INSTRUMEN_PENILAIAN_MULTIMEDIA_PEMBELAJARAN)
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suprpto, A. (2020). Pengantar jaringan komputer pendekatan praktis untuk pemula.
- Susanto, J. (2012). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis lesson study dengan kooperatif tipe numbered heads together untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA di SD. *Journal of Primary Education*, 1(2).
- Sutikno, M. S. (2004). *Menuju Pendidikan Bermutu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaiful, B. D. (2011). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tamimuddin, M. (2007). *Mengenal Mobile Learning*. LIMAS.
- Tung, K. Y. (2017). *Desain Instruksional; Perbandingan Model & Implementasinya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Usman, M. Uzer. 2003. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Vidiardi, S. (2015). Pengembangan museum virtual interaktif menggunakan teknologi desktop virtual reality pada museum Ranggawarsita. *TA. Jurusan Teknik Elektro. Universitas Negeri Semarang*.
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Yudianto, M. J. N., & Noor, J. (2014). Jaringan komputer dan Pengertiannya. *Ilmukomputer. Com*, 1, 1-10.
- Yuniati, L. (2011). Pengembangan media pembelajaran mobile learning efek doppler sebagai alat bantu dalam pembelajaran fisika yang menyenangkan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 2(2).
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Kencana.