

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R., Anasi, P., Dumaris., Silalahi., Fitriyah, L., Hasanah, H., Akbar, M., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman., Malahayati, E., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: Get Press.
- Ambarwati, M., Nugroho, A., & Kurnia, D. (2021). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual* (S. Yuliyanto (ed.); 1st ed.). Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T., Fajriyah, L., Astuti, I., Hardiansyah, A., & Suseni, K. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"* (R. Alti & V. Rizky (eds.); Pertama). Makassar: CV. Tohar Media.
- Apriyanto, M. T., & Hilmi, R. A. (2019). Media pembelajaran matematika (mobile learning) berbasis android. *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M)*, 115–124.
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v10i1.5072>
- Cholid, N., & Ambarwati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Studi Dan Sosial*, 8(2), 125–136.
- Christian, D., Veri, J., & Yunus, Y. (2020). Perancangan & pengembangan modul interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis (Studi kasus siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 6 Padang). *Jurnal PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi)*, 7(1), 18–26.
- Chusni, M. M., Andrian, R., Sariyatno, B., Hanifah, D. P., Lubis, R., Fitriani, A., Noviyanto, T. S. H., Herlina, M., Wardani, K. D. K. A., Parera, M. M. A. E., & Rahmandani, F. (2021). *Strategi Belajar Inovatif* (U. Khasanah (ed.); Pertama). Surakarta: Pradina Pustaka.
- Cristian, D., Very, J., & Yunus, Y. (2020). Perancangan & Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis (Studi Kasus Siswa

Kelas X TKJ Di SMK Negeri 6 Padang). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(1).

Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Diarini, G., & Suryanto, W. (2021). *Efektifitas Pembelajaran Daring Ditengah Pandemi Covid 19 (Skill, Aplikasi Penunjang Dan Model Pembelajaran) (Pertama)*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *EDTC 6321: Instructional Design SUMMER I SYLLABUS*.

Hurit, R., Ahmala, M., Tahrim, T., Suwarno., Chasanah, U., Rispatihningsih, D., Putri, R., Satria, R., Isbir, M., & Jannah, R. (2021). *Belajar dan Pembelajaran* (M. Suwardi (ed.)). Bandung: CV. Media Sains Indonesia.

Khairunnisa., Akbar, M., Usanto., Ningtyas, S., Aziz, F., Sepriano., Rini, F., Hasanuddin., Agus, N., Adichandra, I., Novita, R., Metra, R., & Junaidi, S. (2023). *MULTIMEDIA: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan* (Efitra. (ed.); Pertama). Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.

Kurniawan, A., Zulkifli, I., Mayasari, N., Jannah, F., Makruf, S., Noor, A., Maure, O., & Ningsih, S. (2022). *Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran* (A. Yanto & T. Wahyuni (eds.); Pertama). Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Pertama). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Menrisal, M., Radyuli, P., & Wulandari, N. P. (2019). Perancangan dan Pembuatan Modul Interakti Berbasis Android pada Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan. *Jurnal PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi)*, 6(2), 38–46.

Muhammad, A., & Sularno. (2023). Perancangan Aplikasi Pemesanan Nomor Antrian di Blackbeard Barbershop Berbasis Android. *Journal Of Informatics and Busisnes*, 1(1), 1–5.

Nofriyandi, N., Dedek Andrian, Leo Adhar Effendi, Firdaus, F., Rezi Ariawan,

- Rahma Qudsi, Reni Wahyuni, Aulia Sthephani, & Mefa Indriani. (2021). Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Matematika Berbasis Education For Sustainable Development Guru. *Community Education Engagement Journal*, 2(2), 21–26. <https://doi.org/10.25299/ceej.v2i2.6682>
- Rachmawati., Wijayanti, R., & Kartika, E. (2019). *Media Mobile Learning Pada Matematika* (Pertama). Malang: Media Nusa Creative.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Pertama). Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Silvia, M., Effendi, L. A., & Wahyuni, A. (2019). Contextual Teaching and Learning pada Materi Bilangan Bulat: Sebuah Pengembangan Perangkat Pembelajaran. *AKSIOMATIK: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 7(2), 90–97. <https://journal.uir.ac.id/index.php/AKS/article/view/2655>
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*.
- Subiyantoro, S. (2021). *Monograf Pengembangan Mobile Learning Menggunakan Model Dick, Carey, And Carey* (H. Putra (ed.); Pertama). Klaten: Lakeisha.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>