

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. R., Widyawati, M., & Bhakti, Y. B. (2020). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Pada Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 150–157.
- Al-Maawali, W. (2022). Integrating Critical Thinking into Digital Connectivism Theory: Omani Pre-service Teacher Development. *Language Teaching Research Quarterly*, 32, 1–15. <https://doi.org/10.32038/ltrq.2022.32.01>
- Alda, M., Wanandi, B. S., Haryanzelina Bancin, & Panjaitan, M. A. (2023). Implementasi Aplikasi Pencatatan Data Magang Mahasiswa Berbasis Mobile Menggunakan Kodular Menggunakan Metode Waterfall. *Bulletin of Computer Science Research*, 4(1), 34–39. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v4i1.317>
- Alvira, E. M., Vaganza, A., Putri, A., & Setiawan, B. (2024). Analisis Permasalahan Belajar: Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 142–153.
- Amalia, S. R., Fasha, E. F., & Arifha, I. N. (2024). Aplikasi media pembelajaran mobile learning berbasis Android Kodular meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 10(1), 118–129.
- Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 28–45. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i1.926>
- Amanda, A., Maab, M. H., & Fathurohmah, E. (2023). Implementasi Kebijakan Pembelajaran Daring Di Smk Ma'Arif Nu 1 Rawalo Kabupaten Banyumas. *Musamus Journal of Public Administration*, 5(2), 378–384.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar: Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arinal, V., Arribatullah, Wahyudi, I., Fadillah, M. R., & Zidan, M. R. (2024). Implementasi Sistem Informasi Pendataan Masyarakat Berbasis Android Dipademangan Barat Jakarta Utara RT 15/10. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 2(11), 86–96.

- Arsyah, R. H., Ramadhanu, A., & Pratama, F. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Sistem Komputer (Studi Kasus Kelas X TKJ SMK Adzkie Padang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 1(2), 111–119.
- Azizah, A. L., Destini, F., & Hariyanto. (2024). Development of Android-Based Interactive Multimedia in E-Learning. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 1189–1203.
- Boyras, S., & Ocak, G. (2021). Connectivism: A Literature Review for the New Pathway of Pandemic Driven Education. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 6(3), 1122–1129.
- Chen, L., & Xu, Y. (2022). Theoretical Development of Connectivism through Innovative Application in China. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 48(4), 1–19. <https://doi.org/10.21432/cjlt28255>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17–22.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. In *New Scientist*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Doko, S. (2023). Pengaruh Sikap Percaya Diri Dan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Terhadap Kesiapan Kerja Di Industri Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Di Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Teknik Dan Vokasional*, 5(2), 77–88. <https://doi.org/10.21009/jptv.5.2.77>
- Edriati, S., Husnita, L., Amri, E., Samudra, A. A., & Kamil, N. (2021). Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(4), 652–657.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37–64.
- Hamid, A., Setyosari, P., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2019). The Implementation of Mobile Seamless Learning Strategy in Mastering Students' Concepts for Elementary School. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(4), 967–981.

- Hamid, M. A., Subakti, H., Sari, A. C., Jumarlis, M., Suleman, N., Mansyur, M. Z., Nurlely, L., Rabiula, A., Reli, I. Z., Nasbey, H., Simarmata, J., & Mirfan. (2024). *Media Pembelajaran di Era Digital: Perkembangan, Konsep, dan Fungsi*. Yayasan Kita Menulis.
- Indrakusuma, A. H. (2023). Mobile seamless learning for future learning models. *JoEICT (Journal of Education and ICT)*, 7(1), 24–28.
- Jannah, N., Zakir, S., Aprison, W., & Melani, M. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Mit App Inventor Berbasis Android di SMK N 2 Panyabungan. *COMSERVA: Indonesian Journal of Community Services and Development*, 1(7), 1–16.
- Jumaida, Supriadi, Musril, H. A., & Okra, R. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan APP Inventor pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X SMKN 4 Payakumbuh. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(2), 187–204.
- Kertati, I., Susanti, T., Muhammadiyah, M., Zamista, A. A., Rahman, A. A., Yendri, O., Pratama, A., Rusmayadi, G., Nurhayati, K., Zabua, R. S. Y., Artawan, P., & K, A. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital: Penerapan & Implementasi Pembelajaran Inovatif Berbasis Studi Kasus era Industri 4.0 dan Society 5.0* (Efrita & Sepriano (eds.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khatimah, D. H., Sefriani, R., & Wijaya, I. (2023). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Berbasis Android di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 242–249.
- Kirana, Z. C., & A.M, A. N. A. B. (2020). Peranan Apresiasi Guru Terhadap Antusias Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Hasan Muchyi. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1(3), 170–193.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli, G. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 1–18.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)*, 2(9), 3507–3514.
- Majdi, M. (2023). Inovasi Pembelajaran Abad 21: Peluang dan Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Kampus Merdeka Belajar pada STIT Buntet Pesantren Cirebon. *JIECO: Journal of Islamic Education Counseling*, 3(1), 12–25.

- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53–61. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Miatun, A., Ulfah, S., & Khusna, H. (2023). Pelatihan Penggunaan Liveworksheets Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Sekolah Menengah Kejuruan. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 975–984.
- Mutakin, D. (2023). Pemanfaatan Software SPSS untuk Analisis Instrument Penelitian Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Inovasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 33–49. <https://doi.org/10.12928/jimp.v3i1.7727>
- Nilawati, L., Sulastri, D., & Yuningsih, Y. (2020). Penerapan Model Rapid Application Development Pada Perancangan Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(2), 197–204. <https://doi.org/10.31294/p.v22i2.8314>
- Nurhayani, & Salistina, D. (2022). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Gerbang Media.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Parlika, R., Afifudin, M., Pradana, I. A., Wiratama, Y. D. W., & Holis, M. N. (2023). Studi Literatur Efisiensi Model Rapid Application Development dalam Pengembangan Perangkat Lunak (2014-2022). *Positif: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 8(2), 1–10.
- Perdana, S., Arwansyah, & Hasyim. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Syahputra. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 158–164.
- Petrova, M. (2021). The connectivist design studio. *Design & Technology Education: An International Journal*, 26(3), 341–352.
- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA)*, 6(6), 303–319.
- Putri, I. B., Hamid, A., & Zainiyati, H. S. (2022). Examining the Effects of Mobile Seamless Learning on Students ' Literacy. *International Conference on Madrasah Reform 2021 (ICMR 2021)*, 633, 243–248.

- Putri, N. S., & Aliyyah, R. R. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar: Perkembangan Yang Signifikan Dalam Pendidikan Indonesia. *Karimah Tauhid*, 3(3), 2769–2778.
- Qolbi, M. S., Soepriyanto, Y., & Ulfa, S. (2024). Mobile Seamless Learning to Mitigate Negative Effects in Gamification of Learning. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(3), 472–481.
- Rais, M., Yaumi, M., & T, M. Y. (2024). Studi Literatur Terminologi Media dan Teknologi Pembelajaran (Sejarah dan Perbedaan Istilah). *AKSIOLOGI: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5(2), 244–257.
- Rosalinda. (2020). Penggunaan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SD Negeri 09 Dewantara. *Serambi Konstruktivis*, 2(4), 1–10.
- Roshonah, A. F., Damayanti, A., Mariyana, R., & Hayatunnisa, P. (2024). Peran Guru dalam Implementasi Mobile Seamless Learning untuk Pembelajaran Membaca Awal Anak Usia Dini. *Journal on Education*, 7(1), 5966–5978.
- Saputra, W. A. (2020). *Pemrograman Berbasis Objek: Pemrograman Mobile dengan Android Studio*. Poliban Press.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Satyaputra, A., & Aritonang, E. M. (2016). *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. PT Elex Media Komputindo.
- Septikasari, D., Nurlaila, Saleh, F., Inayah, S., Warikar, A., Suwarningsih, T., Muslimin, & M, S. (2025). *Inovasi Pembelajaran Guna Menciptakan Pengalaman Belajar yang Asik dan Menarik*. CV. PUSTAKA INSPIRASI MINANG.
- Shafiqah, N. B. N., & Ahmad, A. A. (2020). Web-Based Application System for Monitoring Alumni Active Status on Social Media. *International Journal of Engineering Research & Technology (IJERT)*, 9(12), 577–583. www.ijert.org
- Silahuudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–175.
- Siregar, H. K., & Hasibuan, R. I. (2024). Pemahaman Mendalam terhadap Teori-Teori Belajar Utama; Perspektif Pustaka. *Scientificium Journal*, 1(3), 162–171.

- Siregar, T. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Sriadhi. (2019). *INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN*.
- Sudirman, Burhanuddin, & Fitriani. (2024). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran “Neurosains dan Multiple intelligence.” In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suherman, U., Firmansyah, F. A., Cahyati, C., & Husaeni, A. S. (2023). ENGDAKTU sebagai Media Evaluasi Pendidikan Karakter dalam Pendidikan Pramuka Penggalang di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 123–129.
- Tentama, F., Sudarsono, B., & Ghozali, F. A. (2022). Pelatihan dan Penerapan Alat Bantu Penilaian Kinerja Untuk Akselerasi Kesiapan Kerja Siswa Menengah Kejuruan (SMK) Teknik Otomotif. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 143–151.
- Ummah, S. K., & Azmi, R. D. (2024). Student Creativity in Developing Interactive Multimedia Using Kodular for Junior High School Mathematics Learning. *Mathematics Education Journal*, 8(1), 67–80.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Penerbit Adab.
- Wahyunisari, T., Yulianti, D., Nurhanurawati, N., & Caswita, C. (2023). Media Komik Berbasis Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8135–8140.
- Wulansari, Y. I., & Prapanca, A. (2023). PENGEMBANGAN M-LEARNING BERBANTUAN CISCO IT ESSENTIALS VIRTUAL DESKTOP PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN PjBL DI SMKN 7 SURABAYA. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 9(1), 73–82.
- Zein, A., Susilo, D., Mustakim, Effendi, R., Purbaratri, W., Ridwan, A., Nooriansyah, S., Nadziroh, F., Anyan, & Ibrahim, A. (2023). *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.