

DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, A. P., & Zubairi, Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Daarus Sa'adah Cipondoh Tangerang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2183–2198. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.565>
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Yogyakarta: CV. Kaaffah Learning Center.
- 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.
- Anwar, F., Pajariato, 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.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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), 89–105.
- Bunjamin, T. (2021). *Pembelajaran, Belajar dan Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Jakarta: Uhamka Press. www.uhamkاپress.com.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Busran dan Fitriyah. (2015). Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android (Studi Kasus: Taman Kanak-Kanak Ikal Iqra Padang Selatan). *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 3(1), 62-70.
- Christian, D., Very, J., & Yunus, Y. (2020). Perancangan dan Pengembangan Modul Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia" YPTK" Padang*, 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.
- 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*.
- Erida. (2021). *Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI pada materi masuknya islam ke Nusantara di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 4(2).
- Handayani, Rif'ati Dina. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis *Mobile Learning* Pada Perkuliahan Gelombang. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(1), 1-7. Juansyah, Andi. (2015). Pembangunan Aplikasi *Child Tracker* Berbasis *Assisted – Global Positioning System (A-GPS)* dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1-8.
- Hingide, M. N., Mewengkang, A., & Munaiseche, C. P. C. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif platform Android pada mata pelajaran ppkn smk. *Eduatik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5), 557–566.
- 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) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia" YPTK"* Padang, 6(2), 38-46.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media ajar Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.

- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Pelawi, J., Idris, & Is, M. F. (2021). Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam upaya pencegahan pernikahan dini (dibawah umur). *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(Vol 9 No 2 (2021): Vol.9.No.2.2021), 562–566. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2792/1782>
- Rachmawati., Wijayanti, R., & Kartika, E. (2019). *Media Mobile Learning Pada Matematika* (Pertama). Malang: Media Nusa Creative.
- Ronaldo, R., & Ardoni, A. (2020). Pembuatan Aplikasi Mobile ‘Wonderful of Minangkabau’ sebagai Gudang Informasi Pariwisata di Sumatera Barat Melalui Website Kodular. *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan Dan Ilmu Informasi*, 2(1), 88–94.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Pertama). Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Saputra, R., Putri, Y. P., Adhavini, C., & Defiariany, D. (2023). E- Learning Berbasis Web dengan Penerapan Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak. *Journal of Research and Investigation in Education*, 58–64. <https://doi.org/10.37034/residu.v1i2.147>
- Setiawan, T. H., & Aden, A. (2020). Efektifitas Penerapan Blended Learning dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology di Masa Pandemi Covid-19. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(5), 493–506
- 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. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Subiyantoro, S. (2021). *Monograf Pengembangan Mobile— Learning Menggunakan Model Dick, Carey, And Carey* (H. Putra (ed.); Pertama). Klaten: Lakeisha.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- 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)

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).

Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran kewirausahaan. 7(2), 118–127.

