

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., dan Prasetya, J. T. (2005). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Akhyar, M., Sufyadi, S., & Dalu, Z. C. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan Add On Inspiring untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP mata pelajaran IPA materi kelompok hewan. *J-Instech*, 4(1), 74–81.
- Ambarwati, M., Nugroho, A., dan Kurnia, D. (2021). *Dasar-dasar desain komunikasi visual*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ananda, S. R., Mappalotteng, A. M., dan Bakri, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi berbasis Articulate Storyline. *Jurnal MediaTIK*, 5(1), 58–64. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v5i1.1383>.
- Aqib, Z. (2010). *Profesionalisme guru dalam pembelajaran*. Bandung: Insan Cendekia.
- Arifin, F., dan Herman, T. (2017). The influence of e-learning model Web Enhanced Course to conceptual understanding and self-regulated learning in mathematics for elementary school students. *TARBIYA: Journal of Education in Muslim Society*, 4(1), 45–52. <https://doi.org/10.15408/tjems.v4i1.5536>.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2005). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azikiwe, U. (2007). *Language teaching and learning*. Onitsha: Africana-First Publishers Ltd.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Cholid, N., dan Ambarwati, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android Kodular materi zakat mata pelajaran Fikih untuk meningkatkan motivasi di madrasah ibtidaiyah. *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 8(2), 125–136. <https://doi.org/10.21580/wa.v8i2.9530>.

- Dalyono, M. (2009). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwiranata, D., Pramita, D., dan Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis Android pada materi dimensi tiga kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>.
- Effendi, M. A. (2020). *Informatics learning: Pembelajaran informatika bagi pendidikan dasar dan menengah*. Malang: Literasi Nusantara.
- Ermawita, E., Nasution, H. N., dan Miswadi. (2022). Perancangan bahan ajar berbasis media pembelajaran Autoplay Media Studio 8.5 pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas IX SMP Negeri 5 Muara Batang Gadis. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 438–444.
- Fachrunnisak, E., dan Susanti, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur SMK. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2893–2906. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2620>.
- Fernandez, V., Tunnisa, L. F., Aulia, N. R., dan Hidayati, N. (2021). Minat belajar siswa terhadap pembelajaran biologi dengan menggunakan media PowerPoint. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(1), 17–22. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v5i1.2993>.
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., dan Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14–28.
- Hamalik, O. (2001). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, dan Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasanah, S. U., Irsyadunas, dan Novita, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual kelas X DKV di SMK Negeri 1 Pasaman. *Jurnal Ilmiah Sains Teknologi dan Informasi*, 2(2), 1–9. <https://doi.org/10.59024/jiti.v2i2.704>.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang*

Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

- Khairani, M., dan Febrinal, D. (2016). Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk Macromedia Flash materi tabung untuk SMP kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95–102.
- Ko, J., dan Sammons, P. (2013). *Effective teaching: A review of research and evidence*. Reading: CfBT Education Trust.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kustandi, C., dan Sutjipto, B. (2016). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kuswanto, J. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Biologi kelas XI. *Indonesian Journal of Business Intelligence*, 2(2), 65–70. <https://doi.org/10.21927/ijubi.v2i2.1139>.
- Latuheru, J. D. (1988). *Media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar masa kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lesmana, C., dan Limin, S. (2020). Kesiapan Sekolah Menengah Atas dalam mengimplementasikan mata pelajaran Informatika pada Kurikulum 2013 di Kecamatan Pontianak Timur. *Jurdiknas: Jurnal Pendidikan dan Sosial*, 1(1), 1–9.
- Lubis, I. R., dan Ikhsan, J. (2015). Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis Android untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191–201. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>.
- Mahmudi. (2010). *Manajemen kinerja sektor publik*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Melfionita, V., Zulhajji, dan Sanatang. (2022). Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran komputer dan jaringan dasar berbasis Android kelas X TKJ SMK Negeri 1 Sumarorong Kabupaten Mamasa. *Information Technology Education Journal*, 1(3), 5–10.
- Muhammad, A., dan Sularno. (2023). Perancangan aplikasi pemesanan nomor antrian di Blackbeard Barbershop berbasis Android. *Journal of Informatics and Business*, 1(1), 1–5.
- Mulyono, H., Irsyadunas, dan Rahman, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada SMK N 1

- Tanjung Baru. *JIPi: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 6(1), 149–154. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1921>.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., dan Pratiwi, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126.
- Naz, A. A., dan Akbar, R. A. (2008). Use of media for effective instruction: Its importance: Some considerations. *Journal of Elementary Education*, 18, 35–40.
- Pranaja, A., dan Astuti, Y. (2019). Pengaruh lembar kerja praktikum terhadap keterampilan proses sains siswa kelas IV SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 294–302.
- Purnama, S. (2013). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19–32. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).
- Purwanto. (2007). *Instrumen penelitian sosial dan pendidikan: Pengembangan dan pemanfaatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, I. M. A. R., Kesiman, M. W. A., dan Darmawiguna, I. G. M. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X SMKN 1 Manggis. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 12(1), 17–25. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v12i1.59063>.
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis, dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>.
- Rahayu, R., dan Djazari, M. (2016). Analisis kualitas soal pra ujian nasional mata pelajaran ekonomi akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1), 85–94. <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11370>.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Rifâ, A., Serevina, V., dan Delina, M. (2018). The development of high order thinking skills (HOTS) assessment instrument for temperature and heat learning. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 4(1), 19–26. <https://doi.org/10.21009/1.04103>.
- Rogozin. (2012). Physics learning instruments of XXI century. *Proceedings of the World Conference on Physics Education 2012*.

- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Satyaputra, A., dan Aritonang, E. M. (2016). *Let's build your Android apps with Android Studio: Panduan lengkap memulai menjadi Android programmer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., dan Russell, J. D. (2014). *Instructional technology and media for learning* (10th ed.). Boston: Pearson.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen penilaian multimedia pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sudjana, N. (1990). *Teori-teori belajar untuk pengajaran*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto, B. (1997). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syafrina, A., Farhan, A., dan Ropisa. (2016). Efektifitas media animasi dalam pencapaian nilai kriteria ketuntasan minimal. *Jurnal Pesona Dasar*, 2(4), 1–7.
- Teguh, A. M., Sarwo, D., Okra, R., dan Musril, H. A. (2024). Perancangan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Android menggunakan Kodular di MAN 4 Agam. *Jurnal PETIK*, 10(1), 55–68.
- Wahyuningtyas, R., dan Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.

Warsita, B. (2003). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wicaksono, M. A., Sihkabuden, dan Husna, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran yang berupa suplement pada muatan lokal khas Ngawi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 133–140.

Winataputra, U. S. (2008). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

