

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, F., Supandi, & Wijonarko. (2021). Pengembangan media pembelajaran jaringan komputer berbasis Android dengan MIT App Inventor kelas X semester ganjil di SMA N 1 Ambarawa. *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 2(2), 34–40.
- Arikunto, S. (2012). Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2020). Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, A., Rahmi, & Jufri, L. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan MIT App Inventor pada materi barisan dan deret aritmatika kelas X SMKN 1 Kinali. *Jurnal (E-ISSN: 2579-9258; P-ISSN: 2614-3038)*, 6(2), 1475–1485.
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing.
- Dewi, et al. (2017). Efek Sterilisasi dan Komposisi Bahan Produksi Inokulum Fungi Mikoriza Arbuskular terhadap Kolonisasi akar, Panjang akar dan Bobot Kering Akar Sorgum. *Jurnal Agro*, Vol 4 (1).
- Edriati, S., Husnita, L., Amri, E., Samudra, A. A., & Kamil, N. (2021). Penggunaan MIT App Inventor Untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(4), 652–657. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>

- Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1)
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Indra P, I. M. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Kadir, A. (2017). Pemrograman Arduino & Android Menggunakan App Inventor. PT. Elex Media Komputindo.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Struktur Kurikulum SMK Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1986). Planning and producing instructional media. New York: Harper & Row.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kurniawan, A., Jakak, P. M., & Effendi. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan MIT App Inventor pada pelajaran dasar desain grafis kelas X. Binary: *Jurnal Teknologi Informasi dan Edukasi*, 1(2), 1–10.
- Kusumaningrum, D., & Sutarno. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11(1), 10-20.

- Lamada, M. S., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan MIT App Inventor Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Information Technology Education Journal*, 2(2), 27–33.
- Lestari, R. P., Ashari, A., & Nurhidayati, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis App Inventor untuk meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 2(1), 18–24.
- Marliat, & Budiarto, D. (2019). Media Dan Metode Pembelajaran. Palembang: Noerfikri.zaza
- Pratomo A.W, A. (2018). Penulisan Karya Tulis Ilmiah Nizamia Learning Center 2018. Nizamia Learning Center, 1,110.
- Rahim, A., Sukaesih, & Prahatmaja, N. (2022). Adaptasi Kompetensi Para Arsiparis Depo Arsip Provinsi Banten Pada Era Perkembangan Teknologi Dan Informasi. *Jurnal Pari*, VIII(1), 45-51.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (1990). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Situmorang, R. A., Siagian, G., & Pasaribu, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(02), 179–187. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i02.3034>
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2012). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sya'bandyah, F., & Yuliaty, F. (2022). Analisis Pengaruh Kebutuhan Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dengan Satisficing Model (Studi Kasus Orang Tua Anak Sekolah Dasar). *KOMPLEKSITAS*, XI(1), 46-53.

UNESCO. (2021). *Technical and Vocational Education and Training (TVET) Strategy*. Paris: UNESCO.

Verawati, V., & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

Wolber, D., Abelson, H., Spertus, E., & Looney, L. (2014). *App Inventor 2: Create Your Own Android Apps*. O'Reilly Medi