

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (2005). *The Unified Modeling Language User Guide*. Boston: Addison-Wesley Professional.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Perancangan dan Pengembangan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Firmansyah, M. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Mobile Berbasis Android Menggunakan Metode N-Gain pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JAPENIS)*, 5(2), 112-120.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. American Educational Research Association.
- Hidayat, R., & Sari, D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Minat Belajar Siswa SMK pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 45-53.
- Lestari, P., & Ramadhan, S. (2023). Analisis Akseptansi Teknologi Mobile Learning Menggunakan Model Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknologi*, 3(1), 22-30.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nazruddin. (2014). *Pemrograman Android*. Yogyakarta: Andi.

- O'Malley, C., Vavoula, G., Glew, J. P., Taylor, J., Sharples, M., & Lefrere, P. (2005). *Guidelines for Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment*. Birmingham: University of Birmingham.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Rosa, A. S. S., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Bandung: Modula.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Soegito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safaat, N. (2015). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wijaya, A., & Purnamasari, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 134-145.