

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wahadyo, (2013). *Android untuk Pemula Tablet & Handphone*. Jakarta. PT. Transmedia.
- Al-Kansa, B. B., Agustini, S., & Rustini, T. (2022). Pengaruh Pembelajaran IPS Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 6 di SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4 (6), 12911-12917.
- Amalia, M. (2022). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar Di Era Society 5.0 Untuk Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 0 (1), 1–6.
- Amil, A. J. U., Setyawan, A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Berbasis Android Pokok Pembahasan Legenda Desa-Desa Di Madura Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii Smp Negeri Se-Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5 (2), 83-86.
- Anafi, Khoirul. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D*. Jakarta : Perpusnas.
- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model ADDIE dalam Kegiatan Pembelajaran Blended Learning. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, 2 (2), 179-188.
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7 (1), 161-170.
- Ary. (2016). *Teks Deskripsi Berbasis Pendekatan Kontekstual*. Yogyakarta: Data Publishing
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persad.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Duludu, U. A. (2017). *Buku ajar kurikulum bahan dan media pembelajaran pls*. Deepublish.

- Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. Pahlawan: *Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18 (2), 18–22.
- Faqih, F. I., & Setyawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Tema Cerita Fantasi Berkearifan Lokal Madura Berbasis Android. *Indonesian Language Education and Literature*, 7 (1), 71-87.
- Ferismayanti, (2020) *Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. Jakarta. Data Publishing.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2 (1), 93–97.
- Gunawan, G., Damanik, S. M., Larasati, F. B., Zuhri, A. F., & Solikhun, S. (2021). *Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah Amir. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi
- Hilaliyah, H. (2015). Pengaruh Persepsi Mahasiswa Atas Bahasa Indonesia dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. Faktor: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2 (2), 10-12.
- Harsanto, B. (2017). *Inovasi pembelajaran di Era Digital: menggunakan Google sites dan media sosial*. Unpad press.
- Istiyanto, Jazi Eko. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kemendikbud. (2003). Permendiknas Nomor 20 Tahun 2006 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kemendikbud.
- Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Scopindo Media Pustaka.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-Jenis Teks. Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisannya*. Bandung: Yrama Widya.

- Kurniawan, Heru. (2014). *Pembelajaran Menulis Kreatif: Berbasis Komunikatif dan Apresiatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kusuma, Y. (2011). *Membedah Kehebatan Android*. Jakarta: Grasindo.
- Kurniawan & Anwar, M. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10 (1), 1.
- Liana, Y. R., Ellianawati, E., & Hardyanto, W. (2019). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Sigil Software pada Materi Listrik Dinamis. *In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS) (2) 1*, 926-932.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mustafa, S. R., & Bakar, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran PAI. *RJOCS (Riau Journal of Computer Science)*, 9 (1), 45-52.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jakarta: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3 (2), 243-255.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2009). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE. Jakarta.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3 (1), 171.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Zayn & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis: Jakarta.
- Putri, B. N. H., & Sodik, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Aplikasi Android Ayo Berfantasi bagi Siswa

- Kelas VII SMP dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Education And Development*, 8 (4), 337-337.
- Ramadhan Anggit Sastrawan, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Google Sites Berbasis Ensiklopedia Materi Teks Eksplanasi Kelas VIII SMP. *In Seminar Nasional SAGA 3* (1), 137-144.
- Rudi Sofyan. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3 (2), 272–280.
- Ruthdwina Kusumadianti, A., Nasbey, H., & Budi, E. (1322). Pf-81 Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Topik Gerak Melingkar Berbasis Transformative Learning. *Jalan Rawamangun Muka*, 10 (1), 81–90.
- Safaat, Nazruddin h. (2012.) ” *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android*, Cetakan Pertama, Edisi Revisi, Penerbit Informatika Bandung.
- Sari, A., & Revita, R. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Terintegrasi Nilai Keislaman. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (1), 655–667.
- Sitopu, J. W., Subakti, H., Simarmata, J., Nirbita, B. N., Ramadhana, R. S. A., Haeruman, L. D., & Yulita, W. (2022). *Aplikasi Pembelajaran Digital*. Yayasan Kita Menulis: Sumatra Utara.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyanto, Sri. (2017). *Manajemen Laba: Teori Dan Model Empiris*. Jakarta: Grasindo.
- Tegeh, Made Dkk.(2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif*.
- Yahya, M.A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program*

Studi Keahlian Elektronika Industri Di SMK. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Prenada Media.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19 (1), 61–78.