

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Arista P. (2021). *Membuat Aplikasi Android Tanpa Coding*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Aminudin, A. (2014). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *AL-MUNZIR*, 7(2), 13-28.
- 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. <http://doi.org/10.25273/ajsp.v10i1.5072>
- Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Darmaji, D., Kurniawan, DA, Astalani, A., & Nasih, NR. (2019). Persepsi Mahasiswa Pada Penuntun Praktikum Fisika Dasar II Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(4), 516-523. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/12345>
- Fauzi, I.M.D. (2020). *Pengembangan Media Mobile learning Menggunakan Thinkable Pada Materi SPLTV*. Skripsi Sarjana Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH Jakarta.
- Ismaniati, C. (2010). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Yogyakarta: *Universitas Negeri Yogyakarta*,16.
- Ismayani, Ani. (2018). *Apilkasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kasman. (2020). *Sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Kehutanan, Pertambangan, Kelautan, Dan Pariwisata Geografi Kelas XI*. Makasar: 2020, Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN
- Keskin, NO & Metcalf, D. (2011). Perspektif, teori, dan praktik pembelajaran seluler saat ini. *Jurnal Online Teknologi Pendidikan Turki-TOJET* ,10 (2), 202-208. <https://eric.ed.gov/?id=EJ932239>

- Kessi, Andi Makkulawu Panyiwi. (2019). *Motivasi, Kompetensi, Dan Penguasaan Teknologi Informasi Pada Kepuasan Kerja Dan Kinerja Dosen*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Kurniawan, Hendra. (2017). Media Pembelajaran Mobile Learning Menggunakan Android. *Jurnal Sistem Informasi dan telematika*, 8 (1),46-55.
- Kurniawan, Rizky Gilang. (2020). *Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19*. Jawa Tengah: Penerbit Lutfi Gilang.
- Kustandi, Cecep & Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media pembelajaram: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidikan di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Novianti, WCD. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Aplikasi Thunkable Pada Materi Sistem Ekresi* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Nurdyansyah, N. & Andiek, W. (2015). *Inovasi teknologi pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia center.
- Permani, A., & Priyanto, P. (2019). Pengembangan Modul Elektronik Pemrograman Berorientasi Objek Untuk Siswa Kelas XI rekayasa Perangkat Lunak Dengan Model Four-D. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 4(1), 12-16. <https://journal.uny.ac.id/index.php/article/view/28260/elinvo/article/view/28260>
- Pratiwi, N.I. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi: *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1 (2), 202-204.
- Ridwan, R. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Menggunakan Animasi Dalam Pembelajaran Sistem Tata Surya Pada SMP Negeri 4 Borebbo. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 12(2), 163-173.
- Sa'adah dan Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D*. Malang: Literasi Nusantara.
- Santrinawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugianto, Adis. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Dalam Materi Barisan Dan Deret Pada Siswa Kelas XI Al-Jihad Pontianak*. Skripsi Sarjana Fakultas MIPATEK IKIP PGRI Pontianak: tidak diterbitkan

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, Ahmad. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Suryadi, Sudi. (2015) Peranan Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*,3(3), 9-19.
- Syamsidar, S., Ma'ruf., Hustim, R. (2018) Pembelajaran Fisika Berbasis *Code Of Experience Edge Dale* Pada Materi Elastisitas Dan Fluida Statis. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 6(1), 2-12.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Wahyuni, D.A. (2017). *Pengembangan Media Booklet Bermuatan IDEAL Promblem Solving Dalam Materi Balok Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Siswa Kelas VII SMP Bina Utama Pontianak*. Skripsi IKIP-PGRI Pontianak: Tidak diterbitkan.
- Wahyuni, E.S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish.
- Wijaya, R. F., Tasril, V., & Utomo, R. B. (2020). Penerapan Metode Drag And Drop Pada Game Edukasi. *Jurnal of Information System Computer Science and Information Technology*, 1(1), 18-21.