

## DAFTAR PUSTAKA

- Alda, M. (2020). *Aplikasi CRUD Berbasis Android dengan Kodular dan Database AirTable*. Bandung. Media Sains.Indonesia.
- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta. Yuma Pustaka..
- Arsyad,A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT.RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2019). *Teknik Analisis Data*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Cholid, N. dan Herni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Studi dan Sosial*, Vol 8 No 2 hal 124
- Defri, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Firewall Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI SMK N 01 Kendawang*. Skripsi. Fakultas Mipa dan Teknologi Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia. Pontianak.
- Edwin. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android APP Inventor Untuk Menghafal AL Qur'an Surah AR Rahman di SMPIT AL Fityan Kubu Raya*. Skripsi. Fakultas Mipa dan Teknologi Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia. Pontianak.
- Fatimah,S. dan Mufti Y. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa. *Jurnal Kaunia*. Vol.X No.1. hal 98
- Fuad, I. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta. PT Kineka Cipta.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia.
- Indrajani. (2011). *Perancangan Basic Data dalam ALL in 1*. Jakarta. PT.Media Elex Komputindo.
- Kemal, S.P. (2019). *Ketika Pengguna Internet dan Smartphone terus meningkat, Android Dominasi Pasar Indonesia dan Dunia*. Tribunjabar.id diakses dari <http://jabar.tribunnews.com/2019/01/24/ketika-pengguna-internet>. Pada 26 September 2020
- Kustandi,C. dan Darmawan D.(2020). *Pengembangan Media pembelajaran*. Kencana.

- Masruri,H.M dan Java Creativity. (2015). *Buku Pintar Android*. Jakarta. PT.Elex Media Komputindo.
- Nunuk,S. (2018). *Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung. PT.Remaja Rosdakarya.
- Prasojo,D.L dan Riyanto. (2011). *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta. Gava Media
- Rahmawati, I. (2011). *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Kamera*. Jakarta. Grasindo.
- Ramadhan, G. (2016). *Pintar Menggunakan Android*. Bekasi. PT.Terang Mulia Abadi.
- Rudi, S. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Tanpa Coding Semudah Menyusun Puzzle. *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi* Vol.2 No.2
- Rudi, S. dan Riyana C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung. Cv Wacana Prima.
- Rusman,K.D. dan Riyana C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Kota Depok 16956. PT Rajagrafindo Persada.
- Sanaky,D.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif,Inovatif*. Yogyakarta. Kaukuba Dipantara.
- Saifuddin, A. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Belajar
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Tafonao,T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2) 103-104.
- Wahyuni,D.Q. dan Rusydi A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Pendidikan Matematika* 859-872
- Widoyoko,E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Zuldafrial. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pontianak. STAIN Pontianak Press.