

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, M. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Aktivitas belajar Siswa (*Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang*).
- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam, *CBIS Journal*, 3 (2).
- Agato Aditya (2022) Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran pengendalian sistem robotik praktik pembuatan mobil bluetooth pada siswa kelas XII SMK Negeri 4 Pontianak. Disertasi Doktor pada IKIP PGRI PONTIANAK: tidak diterbitkan.
- Agustina Wulandari. 2018 penatalaksanaan ibu hamil dengan Hiperemesis Gravidarum Di Rumah Sakit umum Daerah wonogiri. *Indonesia journal on medical Science*.
- Alexio (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas X SMAN 1 Toho. Disertasi Doktor pada IKIP PGRI PONTIANAK: tidak diterbitkan.
- Andani, Yeli, and Rita Desfitri. "ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN NILAI MUTLAK PADA PESERTA DIDIK KELAS X IPS SMAN 13 PADANG." *Jurnal Tunas Pendidikan* 5, no. 2 (2023): 263-273.
- Andi Ibrahim, dkk. (2018). Metodologi Penelitian. Makasar: Gunadarma Ilmu
- Azmi Aulia Rahman (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Korosi. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Syarifah Hidayatullah Jakarta).
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. *Statistical Field Theor* (Vol. 53).
- Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Deni Supriadi (2022) Pengembangan WEB Informasi Desa Semandang Kanan di Kecamatan Simpang Dua Kabupaten Ketapang. Disertasi Doktor pada IKIP PGRI PONTIANAK: tidak diterbitkan

- Ervin (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Pelayaran Pembangunan Pontianak. Disertasi Doktor pada IKIP PGRI PONTIANAK:tidak diterbitkan
- Gian Dwi Oktiana (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015 (*Doctoral dissertation, Universitas Negeri Yogyakarta*).
- Kamlaskar, C. H. (2007). Development and evaluation of an interactive multimedia simulation on electronics lab activity: Wien Bridge Oscillator. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*.
- 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.
- Kusumadewi, W. A. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di Smk Negeri 3 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 1(01).
- Margareta, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Integrasi Aplikasi *Office* di SMA Negeri 1 Toba Kabupaten Sanggau (*Doctoral dissertation, IKIP PGRI Pontianak*).
- Muhammad Reza Saputra (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *App Inventor* Pada Materi Perangkat Lunak Pengolahan Kata di SMA Mujahidin Pontianak (*Doctoral dissertation, IKIP PGRI Pontianak*)
- Muhammad, I., Samosir, C. M., Elmawati, E., & Marchy, F. (2023). Bibliometric Analysis: Adobe Flash Cs6 Research in Mathematics Learning. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 8(1), 25-34.
- Nanda Dewi, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol. 7, No. 2 (Agustus 2018) h. 27
- Natasya, N. (2023). Evaluasi Kualitas Sistem Informasi Pada Aplikasi Akuntansi UKM Terhadap Tiga UMKM Bidang Jasa Fotografi di Kabupaten Jombang (*Doctoral dissertation, STIE PGRI Dewantara Jombang*).
- Nunuk Suryani. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nurfadhillah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran; Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak.
- Pedoman Penulisan Skripsi Tahun (2022), IKIP PGRI PONTIANAK
- Pemerintah Indonesia. 2003. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 78. Sekretariat Negara. Jakarta
- Ramli. (2012). *Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar*.
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. 859-873.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Saefudin, M. (2023). Penerapan Perangkat Lunak Unity Dalam Pengembangan Aplikasi Game Dua Dimensi Berbasis Android. *Jurnal Sikomtek*, 13(1), 9-16.
- Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suprpto, D. D. A., Fauziah, Fitri, I., & Hayati, N. (2020). Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Smart Register Online Berbasis Android Menggunakan Algoritma BruteForce. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*.
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Vera Oktaviyanti (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Jaringan Komputer Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Raya*. Disertasi Doktor pada IKIP PGRI PONTIANAK:tidak diterbitkan

- Verdy Saprianto (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Jaringan Fiber Optik di Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Putra Khatulistiwa (*Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK*).
- Wariska, S. (2023). Perancangan Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Pengetahuan Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash Cs6* (Studi Kasus SD IT Hafizul Ilmi Blangkrueng) (*Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*).
- Yunus, Y., & Sardiawan, M. (2018). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER (STUDI KASUS KELAS X RPL SMK NEGERI 2 PADANG). 31-41.
- Yusuf, Habibie. (2019). Pokoknya Administrasi Pendidikan. Tulungagung: Penerbit Cahaya Abadi.
- Yuwita Rahman (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Proses Pembelajaran *MICROSOFT EXCEL* KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 BUNUT HULU (*Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK*).
- Yuzy Bana Christian (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada materi Dampak Sosial Informatika di Kelas IX SMP Yakhalusti Pontianak (*Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK*).