

DAFTAR PUSTAKA

- Amperiyanto, T. (2014). *Tips Ampuh Android*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Antero G, Haryudo S.I., Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 05 Nomor 02 Tahun 2016.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Fauziah, I. Z. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang. *JPBM (Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen)*, 2(2), 154-159
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Development of Picture Media Based on Local Potency for Learning Materials Biodiversity in. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14–28.
- Ghozali, F. A., & Rusimamto, P. W. (2016). *Media Pembelajaran Perekrayaan*
- GlobalStat, s. (2021). *Mobile Operating System Market Share Worldwide*. Diambil kembali dari statcounter GlobalStat: <https://gs.statcounter.com/os-marketshare/mobile/worldwide>
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan sumber dan media pembelajaran. *Educational, January, 10*.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 14(01), 129.

- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan
- Mashur, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika - Sufri Mashuri - Google*
- Materi MengGambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Perlman, G. (2018). Questionnaire for User Interface Satisfaction. Retrieved from <https://garyperlman.com/quest>
- Permadi, A. . (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis SMART APPS CREATOR 3 2 Pada
- Purbasari, R. J., Kahfi, M. S., & Yunus, M. (2013). Pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*, 1(4), 1-10.
- PurNama, M. dwi, Irawan, E. bambang, & Sa'dijah, C. (2017). Pengembangan Media Box Mengetahui Bilangan Dan Operasinya Bagi Siswa Kelas 1 di SDN
- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis SMART APPS CREATOR 3 Pada Materi Bangun Ruang Sisi
- Saud, Udin, Syaefudin. 2009. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Solihati, T. A., & Aristi, G. (2018). Akselerasi pemahaman tenses dalam menyusun kalimat negative dengan Magic Round. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 2(3), 126-132.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung:
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Talakua, C., & Elly, S. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mobile Learning terhadap Minat dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi: Effect of the used of Biology Learning Media Based on Mobile Learning on Learning Interest and Creative Thinking Ability of High School Students in Masohi City. *Biodik*, 6(1), 46-57
- Triyanto, E., Anitah, S., & Suryani, N. (2013). Peran kepemimpinan kepala sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 226-238.
- Vocational Education*), 2(2), 204–210.

