

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Maria. 2020. *Development of Learning Media Based on Android Games for Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. iJIM – Vol. 14, No. 6.
- Ally, M. 2009. *Mobile Learning: Transforming the delivery of Education and Training*. Quebec: AU Press.
- Angela, Fitria, dkk. 2021. *Desain Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Aplikasi Android pada Materi Persamaan Eksponensial*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.05, No.01, 1449-1461.
- Anggraeni & Kustijono. 2013. *Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android*. Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA) 3 (1), 11-18.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aslamiyah, Suwaibatul. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Negeri Tanjung Jati 1*. SOC ARXIV Vol. 9 (1), 135-150.
- Astuti, I. A. D., & Bhakti, Y. B. 2018. *Interactive Learning Multimedia Based Microsoft Excel on The Temperature and Heat*. Unnes Science Education Journal, 7(1), 1-6.
- Astuti. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Volume 24 No. 2, April - Juni 2018.
- Budiarso, Aris Singgih. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Metode Hypnoteaching untuk Memotivasi Siswa SMP dalam Belajar IPA pada Materi Energi Terbarukan*. Jurnal Pena Sains Vol. 3, No. 2.
- Cahyawati, Erlin Novita, dkk. 2021. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Pada Aplikasi I-Spring Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Seminar Nasional PGSD UNIKAMA. Vol.5, 536-545.
- Damayanti, Komang Putri & Wiarta, I Wayan. 2022. *Media Aplikasi Berbasis Pembelajaran Sainifik pada Muatan IPA SD*. Jurnal Mimbar Ilmu Vol. 27, No. 1, 44-52.

- Gunawan, G., Harjono, A., Sahidu, H., & Herayanti, L. 2017. *Virtual laboratory to improve students' problem-solving skills on electricity concept*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 6(2), 257-264.
- Handayati, Sri. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar Pada Pada Mata Pelajaran IPA*. Jurnal Inovasi dan Riset Akademik Vol. 1, No. 4, 369-384
- Hasanah, Fitria Nur & Untari, Rahmania Sri. 2020. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Istiyanto. 2013. *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kusuma. 2019. *Development Of Integrated Science Digital Module Based On Scientific Literacy*. Jurnal Pena Sains Vol. 6, No. 1.
- Musahrain. 2016. *Developing Android-Based Mobile Learning as a Media in Teaching English*. Proceeding The 2nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University 307 Volume 2 Number 1.
- Nuha, Ulin, 2012. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press.
- Preece, Rogers & Sharp. 2002. *Interaction Design*. Authorized translation from the english language by John Wiley & Sons, Inc. United Kingdom.
- Pressman, Roger S. 2010. *Software Engineering-A Practitioner's Approach*. 7/e
- Saefi, M. 2017. *Developing Android-Based Mobile Learning On Cell Structure And Functions Lesson Subject Topic To Optimize Grade XI Students' Cognitive Comprehension*. Jurnal Pendidikan Sains Volume 5, Number 2, June 2017, pp. 57–63.
- Said. 2018. *Development Of Media-Based Learning Using Android Mobile Learning*. Journal of Theoretical and Applied Information Technology 15th February 2018. Vol.96. No 3.
- Sari. 2019. *The Development of Android-Based Smartphone Learning Application on Teaching Reading Comprehension*. AIP Conference Proceedings 2194, 020112; <https://doi.org/10.1063/1.5139844>.
- Steele & To. 2010. *The Android Developer's Cookbook: building applications with the android SDK*. Developer's Library.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo, dkk, *Desain Pembelajaran Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: PPs UNY, 2008.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. cet. ke-5. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Tesis: UIN Sunan Kalijaga, tidak diterbitkan)
- Syatra, Nuni Yusvavera. 2013. *Desain Relasi Efektif Guru dan Murid*. Yogyakarta: BUKUBIRU
- Tim EMS. 2015. *Pemrograman Android dalam Sehari*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Uma, Erna R.A., dkk. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan*. Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang. Vol. 2, No. 1, 9-16.
- Wahono, Romi Satria. (2006). "Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran". <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.
- Wiyono, K., Liliarsi., Setiawan, A., & Paulus, C.T. 2012. *Model Multimedia Interaktif Berbasis Gaya Belajar untuk Meningkatkan penguasaan Konsep Pendahuluan Fisika Zat Padat*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 8, 74-82.
- Yulistiyana, Naili Vidya. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Cucok untuk Meningkatkan Kemahiran Kalam pada Siswa Kelas XI MIPA MAN Bawu Jepara*. Tesis tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UIN Sunan Kalijaga.
- Yuntoto, Singgih. 2015. *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY.

Zainudin. 2017. *Pengembangan E-Learning Fisika menggunakan Phet (Physics Educational Technology) pada Materi Pokok Dinamika Gerak Lurus Berbasis Keterampilan Berfikir Kritis*. Jurnal Pena Sains Vol. 4, No. 1.

