

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan M. T. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 (2), 78–90.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arora, R. 2016. Academic Achievement of Adolescents in Relation to Study Habits. *The international journal of indian psychology*, 3 (2), 9.
- Arsyad, A. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astra, I. A., H. Nasbey, & A. Nugraha. 2015. Development of an Android Application in the Form of a Simulation Lab as Learning Media for Senior High School Students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 11(5), 1081-1088. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2015.1376a>.
- Asyhar, & Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Batubara, Hamdan Husein. 2018. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3 (1), 12-27. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.952>.
- Broadbent, J., & Poon, W. L. 2015. Self-Regulated Learning Strategies & Academic Achievement in Online Higher Education Learning Environments: A Systematic Review. *Internet and Higher Education*, 27, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.04.007>.
- Developed by Google Developer Training Tim. 2016. *Kursus Dasar-Dasar Developer Android Praktik Belajar Mengembangkan Aplikasi Android Buku Referensi Konsep*.
- Djamas, D., Tinedi, V., & Yohandri. 2018. Development Of Interactive Multimedia Learning Materials for Improving Critical Thinking Skills. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 14(4), 66–84.
- England, E., & Finney, A. 2011. Interactive Media-What's that? Who's involved. *ATSF White Paper-Interactive Media UK*, 12.

- Fadli, R., & Hakiki, M. 2020. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.52060/pti.v1i1.302>.
- Fahruji, A. N., Supriatna, A. R., & Kurnianti, E. M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Tentang Siklus Air Kelas V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 35-43. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1086>.
- Firmadani, F. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Fred Rogers Center. 2012. *Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children
- Gajda, A., Karwowski, M., & Beghetto, R. A. 2016. Creativity and Academic Achievement: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Psychology*, 109(2), 269. <https://doi.org/10.1037/edu0000133>.
- Hadi, W. S., & P. Dwijananti. 2014. Pengembangan Komik Fisika Berbasis Android Sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivitas Untuk Sekolah Menengah Atas. *Unnes Physics Education Journal*, 4(2), 16-24. <https://doi.org/10.15294/upej.v4i2.7431>.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hanafi, H. F., & Samsudin, K. 2012. Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates“ Learning”. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 3(3), 1-5. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1204.1839>.
- Istiyanto, J. E. 2013. *Pemrograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android, Edisi 1*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Juraev, A. R. 2019. Using The Ispring Suite Software to Evaluate Future Teachers' professional Competencies. *Central Asian Problems of Modern Science and Education*, 4(2), 755-762.
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. 2014. Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 1(11), 73-100.

- Kustandi, C. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital (2nd ed.)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusuma, N. R., Mustami, Muh. K., & Jumadi, O. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas. *Journal Of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Lee, W. M. 2011. *Beginning Android Application Development*. Indiana: Wiley Publishing.
- Martono, K. T., & O. D. Nurhayati. 2014. Implementation of Android Based Mobile Learning Application as a Flexible Learning Media. *International Journal of Computer Science Issues*, 11(3), 168-174.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Muttaqin, H. P. S., & Suarni, N. K. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1-15. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.613](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613).
- Muzayyanna Zatulifa, M. Z., Riswandi, R., Fitriawan, H., & Akla, A. 2018. Application based android as a development of English learning media. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 8(4), 66-72.
- Nadhifah, Putri Latifatun. 2020. Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Basic Education*, 9 (1), 12-23.
- Nitko, A. J., & Brookhart, S. M. 2011. *Educational Assessment of Students. (6th Ed.)*. Boston: Pearson.
- Nizoloman, O. N. 2013. Relationship between mathematical ability and achievement in mathematics among female secondary school students in Bayelsa State Nigeria. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 106, 2230–2240. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.254>.
- Prasetyo, H., Kristiyanto, A., & Doewes, M. 2019. The development of Android-based mobile learning media in healthy lifestyle teaching materials for senior high school students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(2), 188-194. <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v6i2.656>.

- Prasetyo, S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v1i1.29>.
- Priyatno, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Purnaning, D.A & Istianah, F. 2022. Pengembangan Media Interaktif "Completing The Mission" Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SD. *JPGSD*, 10 (6), 1195 – 1209.
- Pustikayasa, I Made. 2019. Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53-62. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.281>
- Rachmadtullah, R., MS, Z., & Sumantri, M. S. 2018. Development of computerbased interactive multimedia: Study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering and Technology*, 7(4), 2051–2054. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>.
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. 2019. Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di Sma Wisuda Kota Pontianak. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i1.1194>.
- Rifaldi, A., & Yermindhoko, Y. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Si Mega Berbasis Android Untuk Materi Gaya. *Jpgsd*, 7(7), 3720–3730.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Safaat H., Nazruddin. 2015. *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- Saputro, Aji, Lisan Iqbal Alfitra, dan Raykhan Bima Oktaviaji. 2020. Analisis Malware Android Menggunakan Metode Reverse Engineering. *Repositor*, 2 (10), 1331-1337.
- Sarwono, Ridha. 2014. *Komputer dan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Salatiga: Widya Sari.

- Satyaputra, A & Aritonang, E. A. 2016. *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Shalikhah, N. D. 2016. Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala*, 11(1), 101–115. <https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105>.
- Slavin, R. 2006. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sittichailapa, T., Rattanachai, R., & Polvieng, P. 2015. The Development of Model Learning Media of Sorting Algorithm. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197, 1064–1068. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.333>.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyorini, S., & Listiadi, A. 2022. Pengembangan media pembelajaran Ispring Suite 10 berbasis android pada materi jurnal penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116-2126. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288>.
- Surjono, D. H. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syarisma, Nurul Fany. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Aplikasi Appypie Pembelajaran Fluida di SMAN 3 Bontang. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Alanudin Makasar.
- Tarigan, D., & Siagian, S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200.
- Tomal, D., R. 2010. *Action research for education (2nd ed)*. USA: Rowman & Littlefield Education
- Trihendradi, C. 2013. *Step By Step IBM SPSS 21: Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

- Ulfa, Ellistya Hayati. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. Diss. UIN Raden Intan Lampung.
- Widiastika Asti, M., Hendracipta, N., & A Syachruroji, A. S. 2021. Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada konsep sistem peredaran darah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47-64.
- Widoyoko, S. E. P. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, Indra, dkk. 2019. Designing Lectora Based Interactive CD Learning Media in Basic Programming Subjects (Case Study of Class X SMKN 2 Padang). *Journal of Physics: Conference Series*, 1339 (1), 1-10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012102>.
- Yani, Neneng Kurnia Apri. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung. Diss. UIN RIL.
- York, T. T., Gibson, C., & Rankin, S. 2015. Defining and measuring academic success. *Practical Assesment, Research & Evaluation*, 20(5). <https://doi.org/10.7275/hz5x-tx03>.