

DAFTAR PUSTAKA

- Agrawal, Pravesh. 2016. https://download.cnet.com/Website-2-APK-Builder-Pro/3000-2383_4-76384655.html diakses 22 November 2021 Pukul 11.20.
- Aisyah, M.N dan Fitria, Hartatik. 2009. *Ekonomi 3 Untuk SMA dan MA Kelas XII*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Akhiruddin, dan Rosnatang. 2017. *Strategi Pembelajaran Sosiologi*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Alhafidz, M. R. L., dan Haryono, A. 2018. Pengembangan mobile learning berbasis *android* sebagai media pembelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 118-124.
- Alwi, S. 2017. Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145-167.
- Bakhrudin, M. 2021. *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR "Konsep Dasar dan Implementasinya"*. Bojonegoro: Agrapana Media.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Chan, Jamie. 2016. *LEARN Java in One Day and LEARN IT WELL*. Learn Coding Fast.
- Damayanti, P. A., dan Qohar, A. 2019. Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint pada materi kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119-124.
- Fadjarajani. S. 2020. *Media Pembelajaran Transformatif*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Fahyuni, Eni Fariyatul. 2017. *Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi (Prinsip Dan Aplikasi Dalam Studi Pemikiran Islam)*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Fikri, H dan Madona, A.S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Griffiths, Daws. dan Griffiths, David. 2017. *Head First Android Development A Brain-Friendly Guide*. Sebastopol, California: O'Reilly Media, Inc.
- Guntoro. 2019. *Android Studio Mastery "Panduan Membuat Aplikasi Android Untuk Pemula Dalam 9 Hari"*. Banten: Badoy Studio.

- Hadi, N. 2020. Powerspring sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran yang Asyik dan Menyenangkan di Rumah Selama Pandemi Covid-19 bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 143-154.
- Hamzah.A. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Batu: Literasi Nusantara.
- Hilir, A. 2021. *Teknologi Pendidikan Di Abad Digital*. Klaten: LAKEISYA.
- Japar, M. 2018. *Teknologi dan Informasi Pendidikan*. Jakarta: Laboratorium Sosial Politik Press.
- Kartini, K. S., dan Putra, I. N. T. A. 2020. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12-19.
- Kemp, Simon. 2021. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia> diakses 21 November 2021 Pukul 22.32.
- Leszczyński, Piotr, Charuta, Anna, Kołodziejczak, Barbara, dan Roszak, Magdalena. 2018. Evaluation of virtual environment as a form of interactive resuscitation exam. *New Review of Hypermedia and Multimedia*.
- Madjid, Abd. 2018. *Analisis Kebijakan Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Marisa, Benny, Merry, Ario, dan Andayani. 2017. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Maunah, Binti. 2019. *Dialektika Sosiologi Pendidikan*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press.
- Meier, Reto dan Ian Lake. 2018. *Professional Android®, Fourth Edition*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Purwati, Y., Buyung, B., dan Relawati, R. 2018. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Matriks Siswa Kelas XI MIA SMAN 6 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 8(1), 213-221.
- Republik Indonesia. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahmawati, A. 2015. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mekanika Teknik Melalui Media Pembelajaran Inovatif. *In Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi dan Bisnis* (Vol. 1, No. 1).

- Rianawati, 2020. *Guru Pelaksana Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Riduwan. 2018. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sa'adah. R. N dan Wahyu. 2020. *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Batu: ILiterasi Nusantara.
- Samsu. 2017. *METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Sandy, Teguh Arie. 2019. *Power Point Android*. Malang: Multimedia Edukasi.
- Sarah, R.A P., dan Effendi, Z. M. 2019. Pengembangan Mobile Learning Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Sma. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(3), 356-365.
- Setiadi, M. E., dan Ghofur, M. A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis *Android* Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(3).
- Shoffa, Shoffan. 2021. *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: CV. Agrapana Media.
- Suda, I. K. 2016. Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Universitas Hindu Indonesia*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarsi, Denok dan Achmad Rozi. 2020. *Kepemimpinan Bisnis Strategik*. Jakarta: Desanta Muliavisitama.
- Thiagarajan, dkk. 1974. *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children*. Washington D.C: National Center for Improvement Educational System.
- Wahyono, H. N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74-77.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., dan Setyansah, R. K. 2018. Media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi statistika untuk siswa kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101-112.

- Widoyoko, E. P. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Widyastuti, Sri. 2017. *Manajemen Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta Selatan: FEB Universitas Pancasila.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, dan M. Khoiron. 2021. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Zakiy, M. A, Syazali, F. dan M Farida,. 2018. Pengembangan media *android* dalam pembelajaran matematika. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 1(2), 87-96.