

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Afriani, N. R., Maksum, A., & Yuliati, S. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis *Android* Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 935-942.
- Anwar, M. N. (2021). The role of instructional media in enhancing student learning. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 1-11.
- Arin, S. & Kılıç, D. (2020). The ADDIE Model: A Review of Recent Literature. *International Journal of Instruction*, 13(1), 101-116. doi: 10.29333/iji.2020.1317a
- Assulma, H. Z., & Sukartiningsih, W. PENGEMBANGAN MEDIA KUIS “KOSIK” BERBASIS *ANDROID* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR.
- Bakhrudin, M., Shoffa, S., Holisin, I., Ginting, S., Fitri, A., Lestari, W. I., ... & Kurniawa, N. (2021). *Strategi Belajar Mengajar*. CV. Agrapana Media.
- Cahyani, A., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2022). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 22 KOTA SERANG. *BIODIDAKTIKA: JURNAL BIOLOGI DAN PEMBELAJARANNYA*, 17(2).
- Cheung, L. (2016). Using the ADDIE Model of Intructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation. Diakses dari laman <https://www.hindawi.com/journals/jbe/2016/9502572/abs/> pada 5 November 2023.
- Fikri, H., Madona, A. S., & Morelent, Y. (2018). *The practicality and effectiveness of interactive multimedia in Indonesian language learning at the 5 th grade of elementary school*. *The Journal of Social Sciences Research*, 531-539.
- Gat, G. (2019, December). *E-Learning: Mengembangkan Konten Standarisasi Scorm Dengan Ispring Suite*. In Sensitif: Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi, 399-406.
- Guntoro. 2019. *Android Studio Mastery “Panduan Membuat Aplikasi Android Untuk Pemula Dalam 9 Hari”*. Banten: Badoy Studio.
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Android* untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2715-2722.

- Himmah, F., & Sulaikho, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak*. JoEMS (Journal of Education and Management Studies), 5(4), 38-47.
- Jailani, M. S., & Hamid, A. (2016). Pengembangan sumber belajar berbasis karakter peserta didik (ikhtiar optimalisasi proses pembelajaran pendidikan agama islam (PAI)). *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2).
- Juniati, N. W., & Widiana, I. W. (2017). Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 20-29.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2022). *Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Hidrokarbon di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Edutech Undiksha, 10(1).
- Kusuma, N. R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas*. Doctoral Dissertation: Universitas Negeri Makassar.
- Kusumaningrum, D., & Sutarno. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11(1), 10-20.
- Lee, W.W, dan Owens,D.L., 2000. *Multimedia-Based Intructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, and Distance Learning*, Jossey Bass Pfeiffer: San Francisco.
- Meier, Reto dan Ian Lake. 2018. *Professional Android®, Fourth Edition*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.Pustaka Pelajar.
- Nurhamidah, S. D., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM TATA SURYA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP SISWA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1318-1329.
- Pemerintah Indonesia. 2019. *Undang-undang Republik Indonesia nomor 11 tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Lembaran RI 2019 Nomor 148. Sekretariat negara. Jakarta.
- 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), 24-33.
- Rustaman, A., Toharudin, U., Hendrawati, S., & Rustama, A. (2011). *Membangun literasi sains peserta didik*. Bandung: Humaniora.
- Samatowa, Usman. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.

- 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.
- Shoffa, Shoffan. 2021. *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: CV. Agrapana Media.
- Sidiq, R. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Android* pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1-14.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: ALFABETA.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*.
- Toharudin, U., Hendrawati, S., & Rustaman, A. (2011). *Membangun literasi sains peserta didik*. Bandung: humaniora, 1.
- Widoyoko, E.P., 2012, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta:
- WK, N., & Sulistiyan, S. (2013). *Step by step menjadi programmer Android*. Yogyakarta: CVAndi Offset.
- Yoyon, E. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1).