

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. & Widodo Supriyono. (2013). Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ahyanuardi, A., Hambali, H., & Krismadinata, K. (2018). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Dan Profesional Guru Sekolah Menengah Kejuruan Pasca Sertifikasi Terhadap Komitmen Guru Melaksanakan Proses Pembelajaran. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 67-74.
- Allesi, Stephen M. & Stanley R. Trollip. (2001). Multimedia for learning: methods and development (third edition). Boston: Allyn and Bacon.
- Ardianti, T. R., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Smk. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2879-2892.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Donald E, Kieso, Weygandt Jerry J, Warfield Terry D. (2017). Akuntansi Keuangan. Menengah. Cetakan Kedua. Jakarta: Salemba Empat.
- Daryanto (2011) . Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134-143.
- Feriyanto, Andri. Dkk (2015). Komunikasi Bisnis strategi komunikasi dalam Mengelola Bisnis untuk mahasiswa dan Umum. Yokyakarta: Mediaterra

- Hidayanto, N. (2017). Pengembangan media interaktif berbasis kemampuan komunikasi matematis pada materi SPLDV dan SPLTV SMK menggunakan adobe *flash CS6* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).
- Indrastyawati, Cinthya. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis android Pada Matri Sistem Indera untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 2 Bantuk.S1 thesis, UNY. <https://eprints.uny.ac.id/43353/>
- Iskandar. (2009). Psikologi Pendidikan: Sebuah Orientasi Baru. Jakarta: Gaung Persada Press
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan. IKAPI.
- Kurniawan, R. Y. (2016). Identifikasi permasalahan pendidikan di Indonesia untuk meningkatkan mutu dan profesionalisme guru. Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia, 1415-1420.
- Kompri. (2017). Belajar Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Yogyakarta: Media Akademi.
- Lee, William W. & Diana L. Owens. (2004). *Multimedia-based instructional design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik SMA. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 1(2), 191-201.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI).
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (1998). A cognitive theory of multimedia learning: Implications for design principles. *Journal of educational psychology*, 91(2), 358-368.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.

- Nazruddin Safaat H. (2012) (Edisi Revisi). *Pemograman Aplikasi Mobile. Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung.
- Nugraha, H., & Ambiyar, A. (2018). Pengaruh Budaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ketrampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Padang. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(2), 49-54.
- Nurlaili, F., Hartika, N., & Handayani, T. S. (2020). Analisis Faktor-faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 3 (2), 187-203.
- Nurlina, dkk. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. LPP Unismuh. Makassar.
- Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Presiden Republik Indonesia. 10 Agustus
- Putri, R. S., & Listiadi, A. (2019). Pengembangan Buku Ajar Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Kompetensi Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Di SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(3).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/31018>
- Rahmawati, T., & Nurlaili, F. (2019). PENELITIAN TINDAKAN KELAS MODEL GROUP TO GROUP EXCHANGE. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan*, 2(1), 18-30.
- Reinders, Hayo. (2010). “*Twenty Ideas for Using Mobile Phones in the Language Classroom*”. English Teaching Forum. United Kingdom.
- Rizarizki, J. M., Khairinal, K., & Syuhada, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kerinci. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 967-978.
<https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2>
- Sudjana & A. Rifai. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Pelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sugiyono. (2022). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Susenas Kor. (2022). Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur
<https://www.bps.go.id/indicator/27/1222/1/proporsi-individu-yang-menggunakan-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html>.
 BPS
- Sutarman,A.,Wardipa,I.G.P.,& Mahri,M. (2019). Penguatan Peran Guru di Era Digital Melalui Program Pembelajaran Inspiratif. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 229.
<https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2097>
- Tabrani, M. B., Puspitorini, P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android pada materi kualitas instrumen evaluasi pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 163-172. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- Uno, Hamzah B. (2006). *Orientasi Baru dalam Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Bumi Aksara
- UU No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Presdiden Republik Indonesia. 10 Agustus
- Wahab, Gusnarib & Rosnawati (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Adab: Indramayu
- Widoyoko, Eko Putro. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*: Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Wibawanto, Wandah (2017). *Desain Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif
- Watoni, M. S. (2019). Analisis Faktor-faktor Penyebab Kesulitan Belajar pada Bidang Studi Akuntansi. *MANAZHIM*, 1(1), 64-80

- Warsono, Sony, Arif Darmawan, dan M. Arsyadi Ridha (2009). Akuntansi Pengantar 1 Berbasis Matematika Siklus Akuntansi di Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur. Yogyakarta: Asgard Chapter
- Wikipedia. Android [http://id.wikipedia.org/wiki/Android \(sistem operasi\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)) diakses pada tanggal 11 Juni 2023
- Winarno, dkk. (2009). Teknik evaluasi multimedia pembelajaran. Yogyakarta: Genius Prima Media.
- Yadiati.W dan Mubarak.A.(2017).Kualitas Pelaporan Keuangan Kajian Teoritis dan Empiris.Jakarta:Kencana
- Yudhistira. (2023). Urutan versi android dari awal hingga android 13 (Tiramisu). Diakses pada tanggal 2 September 2023 dari <https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android/>
- Zamzami Faiz, Dkk (2015), Sistem Informasi Akuntansi. Yogyakarta : Gadjah Mada. University Press.
- Zurweni, dkk., (2021). Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Google Classroom Dimasa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Kimia. Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry. Vol 13 No 1.Hal 58-65.