

DAFTAR RUJUKAN

- Aisa, S., & Akhriana, A. (2019). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. *E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 8(2), 100–110.
- Anggraini, N. B. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUCAPAN PADA MAHASISWA. *Journal of Computer Engineering System and Science*, 1, 83–86.
- Apriyanto, D. (2012). *Mengenal tenis meja*. PT Balai Pustaka (Persero).
- Catriwati, C., Prismanto, I., & Suwarti, S. (2022). Aplikasi Pengingat Jadwal Dan Tugas Kuliah Berbasis Android. *Jurnal Intra Tech*, 6(2), 38–45.
- Imama, H. N., & Rochmawati, R. (2021). Pengaruh efektivitas pembelajaran dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar praktikum akuntansi dengan self efficacy sebagai moderasi. *AKUNTABEL: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan*, 18(3), 435–443.
- Junaedi, D. (2019). Desain pembelajaran model ADDIE. *Sukabumi: STAI Syamsul Ulum*.
- Kaur, P., & Sharma, S. (2014). Google Android a mobile platform: A review. *2014 Recent Advances in Engineering and Computational Sciences (RAECS)*, 1–5.
- Khamidah, N., Winarto, W., & Mustikasari, V. R. (2019). Discovery Learning: Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 87–99.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203–213.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). *Pentingnya evaluasi dalam pembelajaran dan akibat memanipulasinya*.
- Majid. (2008). *Validation of Lectora based interactive module to improve the ability of junior high school students spatial in learning Geometry*.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Murya, Y. (2014). *Pemrograman Android Black Box*. Jakarta: *Jasakom*.
- 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.
- Pranata, E., & Widiastuti, W. (2018). Model Latihan Drive Tennis Meja Kategori Pemula Untuk Klub. *Jurnal Segar*, 7(1), 21–30.
- Pratama, H. G., & Sulendro, S. (2022). Pengaruh Latihan Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola Peserta Putra Ekstrakurikuler Smpn 1 Gandusari. *Journal of Physical Activity (JPA)*, 3(1), 1–9.
- Purnama, S. (2010). Elemen warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran agama Islam. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1).
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual pada materi himpunan berbantu video pembelajaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Putri, A. F., & Komariah, K. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai Bahan Ajar pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan bagi Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Muhammadiyah 1 Moyudan. *Journal of Culinary Education and Technology*, 5(5).
- Rahmatullah, M. (2011). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 178–186.
- Setia, W. (2023, November 22). *Pengertian Android – Definisi, Fungsi, Sejarah, Kelebihan*.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D: Vol. (Rahidzat, Ed.)*. ALFABETA.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sumarni, S. (2019). *Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP)*.
- Sunardianta, R. (2018). *Lebih dekat mengenal tenis meja* (E. Kriswanto, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Thema Publishing.
- Sunarti, S., & Rusilowati, A. (2020). Pengembangan bahan ajar digital gerak melingkar berbantuan scratch berbasis science, technology, engineering, and mathematics. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 9(3), 284–290.
- Supardi, Y. (2012). *Sistem operasi andal android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Tomoliyus, M. S. (2012). *Sukses Melatih Keterampilan Dasar Permainan Tenis Meja Dan Penilaian*. Penerbit CV. SARNU UNTUNG.

Widyaningtyas, R. dan S. R. (2020). *Jenis-jenis Bahan Ajar*. 1(1).

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

Wulandari, R., Supriatna, A. R., & Nafiah, M. (2022). Pengembangan bahan ajar buku saku berbasis android pada pembelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1266–1274.

