

DAFTAR PUSTAKA

- A. L., & Ratri, M. R. (2017). Augmented Reality Bangunan Bersejarah Berbasis Android (Studi Kasus: Istana Siak Sri Indrapura). *IT Journal Research and Development*, 1-12.
- Achi Rinaldi. (2018). Pengembangan Media Ajar Matematika Dengan Menggunakan Microsoft Visual Basic Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Mahasiswa (Adopsi Langkah Teori Pengembangan Borg and Gall. *Jurnal e-DuMath*, 1- 12.
- Adelia Hasyim. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Afifatu Rohmawati. (April 2015). Eketivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 9 Edisi 1.
- Aliangga Kusuman, Mukhidin, & Bachtiar Hasan. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 28 - 39. h. 29.
- Amaliya, L. U., Wirahayu, Y. A., & Putra, K. A. (2021). Interactive Multimedia In Inquiry Learning : Analyzing Population Dynamics For Critical thinking. *Abjadia*, 100 - 109.
- Amirullah Gufron, & Susilo. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *Wacana Akademika*, 38 - 47.
- Andi Prastowo. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Yang Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arif Akbarul Huda. (2013). *Live Coding 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Jakarta: Krenada Media Group.
- Arsyad, & Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: Grafindo Persada.
- Deassy May Andini, & Endang Supardi. (2018). Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran Dengan Variabel Kontrol Latar Belakang Pendidikan Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, hal. 1- 7.
- Erlinawati, N. A., Suherman, U., & Darmawan, D. (2016). Media Pembelajaran QQran Mobile Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Praktikum Mahasiswa STIKES Karsa Husada Garut. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 298 - 310.
- Fauziah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik*, 3(2), 81-88
- Kartini, D., Nurohmah, A. N., Wulandari, D., & Prihartini. (2022). Relevansi Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Keterampilan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9092-9099.

- Khotimah, A. K., Soelistijo, D., Putra, A. K., & Kristiani, Y. A. (2023). Learn Earth Rotation And Revolution : Pengembangan Media Georotation Untuk Pembelajaran Digital Geografi. *Jurnal Praksis dan Dedikasi (JPDS)*, 73 - 84.
- Made Astawa, I. B., & Putra Adnyana, I. A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Miftah. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 95-105.
- Muhaimin. (2001). *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: P{T Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, S., & Adesti, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja. *Jurnal Edcomtech*, 4(2), 163-172.
- Nurhidayanti , S., Tayeb, T., & Abbas, B. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Untuk Memfasilitasi Pencapaian Kemampuan Penalaran Pada Pokok Bahasan Perbandingan Kelas VII MTSN Model Makasar. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 236 - 250.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Purwono, Joni, S. Y., & S. A. (2014). Penggunaan Media-Audio Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 127-144.
- Rasyid, A., & Gaffar, A. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Model Games “Antibody vs Antigen” Menggunakan RPG Maker MV pada materi Sistem Imun. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(3), 225-238.
- R. P., Zulfiani, & Y. H. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran di Madrasah Aliah Negeri Se-Jakarta Selatan. *Edusains* 6, 68-72.
- Rahmawati, E. M., & Mukminan. (2017). Pengembangan M-Learning Untuk Mendukung Kemandirian dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 157 - 166.
- Sambodo, R. A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Pada Siswa Kelas XI Tentang Materi Sistem Sirkulasi Peredaran Darah. *Skripsi*, 20.
- Sari, N. Y., Agustiyani , D., & Puastuti, D. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Mobile Learning Materi Macam - Macam Batuan Pada Mata Pelajaran Geografi Berbasis Web Mobile. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Multazam*, 49 - 56.
- Sinambela, N. (2006). *Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based intruction) Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rienika Cipta.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suherdiyanto, & Prihadi, A. (2022). Kelayakan media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 1 - 12.
- Sukmawati, W. (2017). Pembelajaran Kontekstual Dengan Saintifik Inkuiri Untuk Meningkatkan Literasi Dan Sikap Sains Siswa . *Jurnal Bioeduscience*, 31 - 37.
- Sumarsono, Puji, S. I., D. I., & Husamah. (2020). *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Surahman, E. (2019). Integrated Mobile Learning System (IMOLES) Sebagai Upaya Mewujudkan Masyarakat Pebelajar Unggul Era Digital. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 50 - 56.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

