

DAFTAR PUSTAKA

- Heruman. (2017). Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional (Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01), 123–144.
- Daryanto. (2015). Media Pembelajaran (Daryanto, Ed.). Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81-96
- Ali, M. (2019). Macromedia Flash untuk Inovasi Pengajaran Matematika dan Sains SDN Kota Baubau. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI, 2(2), 85–93. doi:10.35326/pkm.v2i2.353
- Hakky, M. K., Wirasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android untuk Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika, 2(1), 24–33.
- Ramadhani, D., Lestari, I., & Fisika, P. P. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Listrik Magnet Berbasis Android di Program Studi Pendidikan. Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA, 9(1), 99–107.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. Jurnal Pendidikan Sejarah, 9(1), 1–14.
- Purnama, R. B., Sesunan, F., & Ertikanto, C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning berbasis Android sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika SMA pada Materi Usaha dan Energi. Jurnal Pembelajaran Fisika, 05(04), 63–74
- Hafidz, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Pembelajaran Permutasi dan Kombinasi. Kreano: Jurnal Matematika Kreatif - Inovatif, 11(2), 126–135.
- Isa, I. G. T., & Asriyanik. (2017). Game Edukasi Sejarah Gerakan

- Kemuhammadiyah dengan Metode Picture and Picture Berbasis Android. *Jurnal Buana Informatika*, 8(3), 171–180.
- Fatmala, D., & Yelianti, U. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Android pada Materi Plantae untuk Siswa SMA Menggunakan Eclipse Galileo. *Biodik*, 2(1), 1–6
- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021). Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96–105
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Prasaja. Musfiqon.
2011. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* Hamdani, 2011.
- Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Purwanto, & Kusnandar. 2005. *Multimedia Interaktif*. Dalam Purwanto, *Jejak Langkah Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia* (hal. 151-159). Jakarta: Pustekkom.
- Pahari, P., & Rohr, J. (2009). Total synthesis of psoralidin, an anticancer natural product. *Journal of Organic Chemistry*, 74(7), 2750–2754. <https://doi.org/10.1021/jo8025884>

- Purwanto, & Kusnandar. 2005. Multimedia Interaktif. Dalam Purwanto, Jejak Langkah Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia (hal. 151-159). Jakarta: Pustekkom.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan Kwangsan,1 (2) 95-105. Retrieved from <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/7>
- Sudjana, N. (1991). Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran. Jakarta : FEUI <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/5206>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2 (2) 103-114. Retrieved form <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113>
- Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. (2013). Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android. Jurnal. Politeknik Caltex Riau. (Vol 1 hlm 177). <http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-NasionalInfonnatika-SNlf-2013>. Diakses pada 12 Desember 2014 pukul 22.1
- Arif Akbarul Huda. (2013). Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri. Yogyakarta: ANDI
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Kajian Keislaman, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Puspasari, Ratih. 2019. “Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie.” Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang [526] 3(1):137.
- Ula, Iin Rahmatul, and Abi Fadila. 2018. “Pengembangan E-Modul Berbasis

Learning Content Development System Pokok Bahasan Pola Bilangan SMP.”
Desimal: Jurnal Matematika 1(2):201.

Use the "Insert Citation" button to add citations to this document.

Nurlaela, D., Santhi, D. D. Y., & Ardiasih, L. S. (2024). The Effectiveness of Android-Based Interactive Multimedia in Improving Junior High School Students' English Learning Outcomes and Learning Motivation. *Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*, 13(1), 388-408.

Annisa, M. (2000). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3).

Tessmer, M. (2013). *Planning and conducting formative evaluations*. Routledge.

Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.