

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)*, 3(2), 160–168. <https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id>
- Ardiyanti, A., Bandu, I., & Usman, M. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(1), 176–186. <https://doi.org/10.34050/jib.v6i1.4327>
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Doni, F. R., Putriana, F., Lukman, A. M., & Sudrajat, B. (2022). *Aplikasi Game Edukasi Membaca Huruf “ ALFA : LABIRIN ” Berbasis Android*. 10(1), 29–35.
- Fakhri, F., Body, R., & Apdeni, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Kuliah Gambar Teknik Jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Padang. *CIVED (Journal of Civil Engineering and Vocational Education)*, 5(4), 1–6.
- Fransisca Nur'aini, Ikhya Ulumuddin, Lisna Sulinar Sari, sisca F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018. *Pusat Penelitian Kebijakan*, 3(April), 1–8.
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “ AMUDRA ” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 77–80.
- Hendriyana, A., Mulyani, S., & Miswadi, S. S. (2013). Pengembangan Software Pembelajaran Mandiri (SPM) Materi Sistem Periodik Unsur Dan Struktur Atom. *Innovative Science Education*, 2(1), 42–48. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>
- Hertiwi, H., Muhallim, M., & Sulaeman, B. (2022). Aplikasi penjualan motor bekas

- berbasis android pada showroom depot jaya motor di kota palopo. *Smart Journal*, 1(2), 81–87.
- Isma Ramadhani Lubis, & Jaslin Ikhsan. (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.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Kurniawan, H., Aprilia, W., Kurnia, I., & Firmansyah, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.78>
- Kusumawardhani, R., Suryati, S., & Khery, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Penumbuhan Literasi Sains Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 5(2), 48. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v5i2.1589>
- Langkedeng, M. C., Tulenan, V., Sambul, A. M., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2019). Aplikasi Game Pengenalan Pelabuhan Di Sulawesi Utara. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 425–434.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Nurdin, Noviana, Munar, & Taufiq. (2020). Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains ...*, 1(2), 1–13. <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/tts/article/view/3251>
- Purba, M. (2016). Rancang Bangun Pengolahan Data Penggajian Pada Lembaga Akuntansi Manajemen Informatika (Lami). *Jurnal Informanika*, 2(2), 1689–1699.

- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Putri, Y. D., Elvia, R., & Amir, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 5(2), 168–174. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>
- Rahayuningsih, J. (2017). *Pembuatan Rekaman Kaset sebagai Media Alternatif pada Materi Sistem Periodik Unsur untuk Siswa Kelas X SMA*. VIII(1), 60–68.
- Ratnasari, K. I. (2019). Proses Pembelajaran Inquiry Siswa MI untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 100–109. <https://doi.org/10.36835/au.v1i1.166>
- Rohayati, S. (2020). PERANCANGAN WEBSITE UNIT KEGIATAN MAHASISWA AEROMODELLING DI UNIVERSITAS SURYADARMA Siti. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rohman, H. (2019). Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Qira'ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(1), 25–46. <https://doi.org/10.14421/edulab.2019.41-03>
- Sutrisna, N. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik SMA di Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2683.
- Tuasikal, A. F. M. A. R. S. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Lay Up Dalam Permainan Bola Basket Pada Kelas Viii Smpn 2 Tanggulangin. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 467–471.
- Utomo, L., & Wahyudi, F. (2020). Perancangan Aplikasi Buku Pintar Ibu dan Bayi Berbasis Android (Studi Kasus : Puskesmas Janti Kota Malang). *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 6(2), 74–80. <https://doi.org/10.26905/jtmi.v6i2.5069>
- Wahyudi, J. (2019). Pembangunan Sistem Aplikasi Penyewaan Mobil Berbasis Android Studi Kasus : Cv. Amanah Kalimantan Rent. *Jurnal Jieom*, 2(1), 10–11.