

DAFTAR PUSTAKA

- Amka. *Media Pembelajaran Inklusi*. Diedit oleh Imam Yuwono. 1 ed. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018.
- Aripin, Ipin. “Konsep Dan Aplikasi Mobile Learning Dalam Pembelajaran Biologi.” *Jurnal Bio Educatio* 3, no. April (2018): 1–9.
- Asrul, Rusydi Ananda, dan Rosinta. *Evaluasi Pembajalaran. Ciptapustaka Media*. Medan: Ciptapustaka Media, 2014.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- . *Media Pembelajaran MI / SD*. Semarang: CV Graha Edu, 2021.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. 1 ed. New York: Springer, 2009. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893.
- Cambridge. “Indonesian students among the world’s highest users of technology.” Cambridge Assessment International Education, 2018. <https://www.cambridgeinternational.org/news/news-details/view/indonesian-students-among-the-worlds-highest-users-of-technology-27-nov2018/>.
- Cambridge Assessment International Education. “Global Education Census Report.” Cambridge, 2018.
- Computer Hope. “Software.” www.computerhope.com, 2021.
- Darmawati, dan Ambo Dalle. *Hypermedia Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital*. Parepare: Kaaffah Learning Center, 2019.
- Elmorshidy, Ahmed. “Mobile learning—a new success model.” *The Journal of Global Business Management* 8, no. 2 (2012): 18–28.
- Faqih, Muhammad. “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID.” *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran* 7, no. 2 (2020): 27–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4556>.
- Guntoro. *Andriod Studio Matery Panduan Lengkap Membuat Aplikasi Android Menggunakan Android Studio dalam 9 Hari*. Lebak: Badoy Studio, 2019.
- Hutabarat, Julianus. *Kognitif Ergonomi Aplikasi pada Pencantingan Batik Tulis dan Sopir Angkutan KOTA*. Malang: MItra Gajayana, 2018.
- Intisari. “Persepsi Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika.” *Jurnal Pendidikan Pascasarjana Magister PAI* 1, no. 1 (2017): 62–71.
- Japar, Muhammad. *Teknologi dan Informasi Pendidikan*. 1 ed. Jakarta:

- Laboratorium Sosial Politik Press, 2018.
- Junita, Wulan. "Penggunaan Mobile Learning sebagai Media dalam Pembelajaran." In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 602–9. Medan: Universitas Negeri Medan, 2019.
- Kemendikbud. *Matematika Kelas IX*. Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Khasanah, Khasanah, Maulana Muhlas, dan Lisna Marwani. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) bagi Karyawan Penjual pada TV Berbayar." *Akademika* 9, no. 2 (2020): 129–42. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>.
- Laili, Ismi, Ganefri, Usmeldi. "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi." *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 3 (2019): 306–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>.
- Mahuda, Isnaini, Ranny Meilisa, dan Anton Nasrullah. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID BERBANTUAN SMART APPS CREATOR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 1745–56. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.
- Mais, Asrorul. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus: Buku Referensi untuk Guru, Mahasiswa, dan Umum*. Diedit oleh Hermawan Septian Abadi. 1 ed. jember: Pustaka Abadi, 2016.
- . *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. Media Pembelajaran*, 2016.
- Maiyana, Efmi. "PEMANFAATAN ANDROID DALAM PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN DOA." *JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA Research of Science and Informati* 4, no. 11 (2018): 54–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.22216/jsi.v4i11.3409>.
- Martha, Zeny Dwi, Eka Pramono Adi, dan Yerry Soepriyanto. "E-book berbasis mobile learning." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2018): 109–14.
- Murtiyasa, Budi, Indah Miftakul Jannah, dan Sri Rejeki. "Designing mathematics learning media based on mobile learning for ten graders of vocational high school." *Universal Journal of Educational Research* 8, no. 11 (2020): 5637–47. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081168>.
- Mustika, Zahara. "Urgentitas Media Dalam Mendukung Proses

- Pembelajaran Yang Kondusif.” *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 1 (2015): 60–73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>.
- Nasib, Salmun K., Abas Kaluku, dan Abdul Wahab Abdullah. “Pengaruh Penggunaan Power Point Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga.” *Jambura Journal of Mathematics Education* 1, no. 2 (2020): 75–82. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7325>.
- Ninghardjanti, Patni, Chairul Huda Atma Dirgatama, dan Arif Wahyu Wirawan. *Buku Berbasis Riset: Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*. 1 ed. Banyumas: Pena Persada, 2020.
- Pusung, Sulistyawati Claudya Oktaviani. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATERI PENGOLAH GAMBAR VEKTOR KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 2 WONOSARI.” *ePrint@UNY*. Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.
- Ratheeswari, K. “Information Communication Technology in Education.” *Journal of Applied and Advanced Research* 3, no. 1 (2018): 45. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3is1.169>.
- Rofalina, Fanny. “Infografik: Pelajaran Paling Disukai dan Dibenci Siswa Indonesia.” *Zenius.net*, 2015.
- Sarrab, Mohamed, Laila Elgamel, dan Hamza Aldabbas. “Mobile Learning (M-Learning) and Educational Environments.” *International Journal of Distributed and Parallel systems* 3, no. 4 (2012): 31–38. <https://doi.org/10.5121/ijdps.2012.3404>.
- Shoffan, Shoffa, Iis Holisin, Jozua F Palandi, Sri Cacik, Dian Indriyani, Eko Eddy Supriyanto, Yo Ceng Giap, dan Abdul Basith. *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. 1 ed. Bojonegoro: AGRAPANA MEDIA, 2021.
- statcounter. “Operating System Market Share Worldwide Feb 2021 - Feb 2022,” 2022. <https://gs.statcounter.com/os-market-share>.
- Statistik, Badan Pusat. “Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020.” *Badan Pusat Statistik*. Jakarta, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. “PENGEMBANGAN BUKU AJAR MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN DENGAN MODEL ADDIE.” In *SEMINAR NASIONAL RISET INOVATIF IV*, 208–16. Buleleng: UNDIKSHA, 2015.

- u-Smart Technology Co., Ltd. "Smart App Creator." *Overview*, 2018.
- Umar. "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran." *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 1 (2014): 131–44.
- Wahab, Abdul, Junaedi Junaedi, dan Muh. Azhar. "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1039–45. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.
- Wahyuni, Tri. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI ARITMETIKA SOSIAL." Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2021.
- Wening, Lungit Marsudi. "Pandangan Islam Tentang Teknologi Dan Pemanfaatan Media Sosial." Direktorat Pendidikan dan Pembinaan Agama Islam, 2021. <https://dppai.uui.ac.id/pandangan-islam-tentang-teknologi-dan-pemanfaatan-media-sosial/>.
- Wijoyo, Hadion, Aris Ariyanto, Agus Sudarsono, dan Kiki Dwi Wijayanti. *Sistem Informasi Manajemen*. Solok: Insan Cendekia Mnadiri, 2021.
- Yuberti, Dyah Kusuma Wardhani, dan Sri Latifah. "PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS SMART APPS CREATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA." *Physics and Science Education Journal (PSEJ)* 1, no. 2 (2021): 90–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.30631/psej.v1i2.746>.

