

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin, Muhammad. 2018. *Pengembangan Aplikasi Kamus Akuntansi Elektronik Berbasis MIT App Inventor*. (Tesis). Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang.
- Alam, Sitti Nur. 2022. *Aplikasi Komputer*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Alamin, Mochammad Machlul., Hendrawan Armanto., & Indra Maryati. 2020. "Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Gerbang Logika Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer." *Jurnal Media Informatika Budidarma*. 4 (3): 503-510. doi: <http://dx.doi.org/10.30865/mib.v4i3.2128>
- Alkodri, M. Nang., & Ayu Purnama. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan App Inventor Pada Mata Kuliah Bahasa Pemrograman." *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 7 (2): 1-13. doi: <https://doi.org/10.24036/et.v7i2.106473>
- Anas, Muhammad. 2014. *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Education.
- Anggraeni, Elisabet Yunaeti dan Rita Irviani. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Angriani, Andi Dian., Andi Kusumayanti., & Fitriani Nur. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Mathsc* Berbasis *Android* Menggunakan *App Inventor 2* Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 4 (2): 926-938. doi: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.322>
- Aulia, Aisyah., Rahmi., & Lucky Heriyanti Jufri. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Kelas X SMKN 1 Kinali." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 6 (2): 1475-1485. doi: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1329>
- Azhar, Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiharto, Widodo., Alexander Agung Santoso Gunawan., Edy Irwansyah., & Jarot Sembodo Suroso. 2019. "Android-Based Wireless Controller for Military Robot Using Bluetooth Technology". (2nd World Symposium on Communication Engineering (WSCE)). Nagoya University, Japan.
- Damayanti, Almira Eka., Imam Syafei., Happy Komikesari., & Resti Rahayu. 2018. "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 1 (1): 63-71. doi:

<https://doi.org/10.24042/ijsme.v1i1.2476>

- Edriati, Sofia., Liza Husnita., Erismar Amri., Ami A Samudra., & Nofrian Kamil. 2021. "Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android". *E-DIMAS (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*. 12 (4). 652-657. Doi: <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i4.6648>
- Efendi, Yoyon. 2018. "Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor." *Jurnal Intra-Tech*. 2 (1): 39-48.
- Firdana, Mutiara Fadhila. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an Menggunakan Construct 2 Pada Materi Sistem Pernapasan*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati, Bandung.
- Fitri., Mustari S. Lamada., & Zulhajji. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo." *Jurnal Media TIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*. 4 (1): 1-4. doi: <https://doi.org/10.26858/jmtik.v4i1>
- Ghufron, Anik. 2007. *Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Ginting, Garuda., Fadlina., Abdul Karim., Chandra Frenki Sianturi., & Edward Robinson Siagian. 2022. *Sistem Informasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- H Safaat, Nazruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Hakky, Muhammad Khalid., Rasyid Hardi Wirasmita., & Muhammad Zamroni Uska. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi." *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*. 2 (1): 24-33. doi: <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>
- Hamzah, Muhammad Luthfi., Ambiyar., Fahmi Rizal., Wakhinuddin Simatupang., Dedy Irfan., & Refdinal. 2021. "Development of Augmented Reality Application for Learning Computer Network Device." *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. 15 (12): 47-64. doi: <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i12.21993>
- Haryati, Sri. 2012. "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan." *Majalah Ilmiah Dinamika*. 37 (1): 11-26.
- Hasan, Muhammad Arief., Nurliana Nasution., & David Setiawan. 2017. "Game

- Bola Tangkis Berbasis Android Menggunakan App Inventor.” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Digital Zone*. 8 (2): 160-169. doi: <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v8i2.641>
- Hasan, Muhammad., Milawati., Darodjat., & Tuti Khairani. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Hendrik, Billy., Mardhiah Masril., & Alexyusandria Moenir. 2015. “Pemanfaatan MIT App Inventor 2 Dalam Membangun Aplikasi Pengontrolan Kecepatan Putaran Motor Listrik.” *Jurnal Aplikasi Android*. 8 (2): 6-7.
- Irfandi. 2015. *Pengembangan Model Latihan Sepak Bola dan Bola Voli (Studi Penelitian pada Atlet Putra-Putri di Banda Aceh)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kadir, Abdul. 2018. *Langkah Mudah Pemrograman Android Menggunakan App Inventor 2 Ultimate*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Khairiyah, Ummu., & Silviana Nur Faizah. 2020. “Respon Peserta didik Terhadap Penggunaan Modul Tematik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis”. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*. 2 (1). 1-8. Doi: <http://dx.doi.org/10.33474/elementeris.v2i1.4903>
- Khumaidi, Alifudin., & Imam Sucahyo. 2018. “Pengembangan Mobile Pocket Book Fisika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Momentum Dan Impuls”. *Jurnal IPF (Inovasi Pendidikan Fisika)*. 7 (2). 154-158. Doi: <https://doi.org/10.26740/ipf.v7n2.p%25p>
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Komputer, Wahana. 2013. *Pemrograman Android Dengan APP INVENTOR*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kristanto, Andri. 2008. *Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kurniawan, Roy. 2023. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan, UIN Kiai Haji Achamd Siddiq, Jember.
- Lestari, Endang Titik. 2020. *Pendekatan Sainifik di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosadakarya.
- Marsa, Dadang., & Sardiarinto. 2013. *Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak*

*Melalui Aplikasi Edukasi Berbasis Android.* (Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi). Manajemen Informatika, AMIK Bina Sarana Informatika, Yogyakarta.

- Mikolajczyk, Tadeusz., Hu Fuwen., Liviu Moldovan., Andres Bustillo., Maciej Matuszewski., & Krzysztof Nowicki. 2018. "Selection Of Machining Parameters With Android Application Made Using MIT App Inventor Bookmarks." *Procedia Manufacturing*. 22 (1): 172-179. doi: <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2018.03.027>
- Muldayanti, Nuri Dewi., & Nurdianti Awaliyah. 2019. "Pengembangan Modul Taksonomi Invertebrata Pada Proses Pembelajaran Biologi." *Jurnal Bioeducation*. 6 (1): 15-19.
- Mulyanta & Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Mulyanto, Agus. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pakpahan, Andrew Fernando., Dewa Putu Yudhi Ardiana., Arin Tentrem Mawati., Elmor Benedict Wagiu., Janner Simarmata., dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pane, Aprida. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran." *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3 (2): 333-352. doi: 10.24952/fitrah.v3i2.945
- Papadakis, Stamatios., & Vasileios Orfanakis. 2017. "Comparing Novice Programming Environments For Use In Secondary Education: App Inventor For Android Vs. Alice." *International Journal of Technology Enhanced Learning*. 10 (1-2): 44-72. doi: <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2018.088333>
- Pramuaji, Alfianto., & Muhammad Munir. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara". *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. 2 (2). 183-189. Doi: <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>
- Putra, Nugraha Permana., & Ida Nisaurasyidah. 2020. *Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Aplikasi Zoom dan Whatsapp Group di Era New Normal Pada Warga Belajar Paket C di PKBM Bina Mandiri Kota Cimahi.* (Webinar Magister Pendidikan Nonformal). Pascasarjana, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo.
- Putra, Yudhi Permana & Hari Antoni Musril. 2022. "Perancangan Aplikasi E-Modul Pembelajaran Informatika Di MTs Negeri 6 Agam". *JEE (Jurnal Edukasi Elektro)*. 6 (1). 18-23. Doi:

<https://doi.org/10.21831/jee.v6i1.42342>

- Rahayu, Syarifah Sri., Achi Rinaldi., & Wawan Gunawan. 2021. "Aplikasi Program Linear: Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*. 7 (1): 107-120. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v7i1.11442>
- Rahayu, Syarifah Sri. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan MIT App Inventor Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Ratnasari, Asri. 2017. *Pembelajaran Mengembangkan Teks Prosedur Kompleks Berdasarkan Isi, Struktur, dan Kebahasaan Dengan Menggunakan Metode Creative Problem Solving Pada Siswa Kelas XI SMA Pasundan 7 Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018*. (Skripsi). Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan, Bandung.
- Rusman. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Samhudi, M.R. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *STAI KH. Abdul Kabier*. 1 (1). 1-10.
- Sari, Pusvyta. 2019. "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran." *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*. 1 (1): 42-57. doi: <https://doi.org/10.55352/mudir.v1i1.27>
- Sudjana, Nana., & Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharyanto, Agung. 2015. "Pendidikan dan Proses Pembudayaan dalam Keluarga." *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*. 7 (2): 162-165. doi: <https://doi.org/10.24114/jupiis.v7i2.3123>
- Sujarweni, V Wiratna. 2015. *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sujatmiko, Eko. 2012. *Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Surakarta: PT Aksarra Sinergi Media.

- Susilana, Rudi., & Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutanta, Edhy. 2011. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi.
- Swarjana, I Ketut. 2022. *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Thiagarajan, S. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washington DC: National Center for Improvement Education System.
- Wahab, Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wardani, Made Agustia Permata., & Rofi'i Harwanto. 2020. "Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Sistem Komputer Siswa Kelas X SMK." *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 7 (2): 99-106. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v7i2.3459>
- Wati, Rima Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wijayanto, Pradika Adi., Khoirima Nafi'ah., & Vitho Anugrah Pratomo. 2021. "Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online Mahapeserta didik Pendidikan Geografi Universitas Negeri Semarang Menjelang Pandemi Covid-19". *JPIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*. 7 (2). 117-132. Doi: <https://doi.org/10.18860/jpips.v7i2.12084>
- Wimatra, Ayub. 2008. *Dasar-Dasar Komputer: Guidance For Cadet*. (Technics Training Division). Civil Aviation Safety And Technics Academi Of Medan Flight, Medan.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yulia., & Mesri Silalahi. 2019. Perancangan Game Matematika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*. 1 (2): 78-85. doi: <https://doi.org/10.37058/innovatics.v1i2.929>