

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L dan Nunuk Suryani. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Ombak
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., Nur, F. (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.
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Safruddin AJ. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman*.
- Astuti I. A. D., Sumarni, R. A., Saraswati, D. L. (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3 (1), 57-62.
- Asyhar, Rayandra. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Cormen, Thomas H. (2009). *Introduction to Algorithms*. Cambridge: The MIT Press
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Endang Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Fauzi, Moh. (2018). *Komputer Dan Internet*. Madura: Duta Media
- Fatmawati, F., Yusrizal, Hasbuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pendidikan Dasar*, 11 (2), 134-143.
- Firly, N. (2019). *Android Application Development For Rookies With Database*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Firmadani, Fifit. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2 (1), 93-97.
- Hanief, Sofwan, I Wayan Jepriana. (2020). *Konsep Algoritme dan Aplikasinya Dalam Pemrograman C++*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hermawan S, Stephanus. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Husin. (2022). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Mobile Apps Materi Listrik Statis Siswa Kelas IX SMPN 16 Pontianak*. Skripsi. IKIP-PGRI Pontianak.

- Irwansyah, F. S., Lubab, I., Farida, I., & Ramdhani, M. A. (2017). Designing interactive electronic module in chemistry lessons. *Journal of Physics: Conference Series*, 1(1), 1-7.
- Ismail, M. E., S. H., Rahim, M. B., Faizal, A.N., & Marian, M. F. (2017). Development OF Electrical Discharge Machine Die Sinking Application Using Android Platform. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(4),339-345.
- Ivers, K.S, Baron, A. E. (2010) *Multimedia Projects in Education: Designing, Production, and Assessing*. 4th ed.California: Libraries unlimited.
- Lestari, K. D., Agustini, K., Sugihartini, N. (2019). Pengembangan Modul Ajar Storyboard Berbasis Project Based Learning Untuk Siswa Kelas XI Multimedia Di SMK TI Bali Global Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 8 (2), 309-318.
- Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Margaretta, A., Isroqmi, A., & Nopri, T. D. (2020). PENGARUH PENERAPAN ALGORITMA TERHADAP PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN KOMPUTER. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matemati* , 2 (2), 126-135.
- Munir, R. (2011). *Algoritma dan Pemrograman Dalam Bahasa Pascal dan C (Edisi Revisi)*. Bandung: Informatika.
- Nana. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Klaten: Lakeisha.
- Peterson, C. (2003). Bringing ADDIE to Life : Instructional Design at Its Best. *Journal of Education Multimedia and Hypermedia*, 2 (3), 227-241.
- Parekh, R. (2006). *Principles of multimedia*. New Delhi: Tata McGraw-Hill Education.
- Purnamasari, Nurna L. (2020). Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pena SD*, 5(1), 2331.
- Saputra, A. E. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Sistem Digital Program Studi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak*. Skripsi. IKIP-PGRI Pontianak.
- Saputra, M. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Kata di SMA Mujahidin Pontianak*. Skripsi. IKIP-PGRI Pontianak.
- Satyaputra, A dan Eva Maulina Aritonang. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Sudiro, Sudarsono dan Eveline S Gultom. (2004). *Media Pembelajaran Sebagai Pilihan Dalam Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenata media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, Y. (2017). *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Tarihoran, E. (2019). Guru Dalam Pengajaran Abad 21. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*,4(1), 46–58.
- Wildanudin, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Trigonometri Menggunakan App Inventor*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia group.
- Yulikuspartono. (2009). *Pengantar Logaritma dan Algoritma*. Yogyakarta: Andi.
- Zebua, A.E.P. (2020). *Sistem Pakar Menentukan Kerusakan Sistem Operasi Android Menggunakan Certainly Factor Pada Ponsel*. Kisanan: STMIK Royal Kisanan.