

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, S. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Perekrayasaan Sistem Kontrol Kelas XI di SMK Negeri 5 Kota Bekasi* [Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/63836>
- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS MAWAR Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n1.p1--15>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arifah, N., & Febrianti, P. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Bima Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Inpres Lara. *Galaxy: Jurnal Pendidikan MIPA Dan Teknologi*, 1(2), 29–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.59923/galaxy.v1i2.351>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (17th ed.). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Atmajaya, Y. T. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *MADIKA*, 3(1), 69–72.
- Aulia, S. R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate CC Pada Materi Sistem Gerak*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Buku Panduan Penyusunan Skripsi Program Sarjana*. (2023). <http://ft.unj.ac.id>
- Fadhila, N. A., Setyaningsih, N. W., Gatta, R. R., & Handziko, R. C. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan SMA Kurikulum 2013. *Bioedukasi (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5298>
- Fahruji, A. N., Supriatna, A. R., & Kurnianti, E. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Tentang Siklus Air Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1086>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hafidzah. (2021). *Pengembangan Modul Ajar Kepoh (Komik Edukasi Profesor Hana) Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III Sekolah Dasar* [Universitas Muhammadiyah Gresik]. <http://eprints.umg.ac.id/4933/>
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

- Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7, 51–60.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.51-60>
- Hartono, E., & Fauzi, R. (2021). Rancangan Aplikasi Pencarian Toko Handphone Murah dan Terdekat di Kota Batam Berbasis Android. *Jurnal COMASIE*, 04(5), 30–37.
<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3502>
- Haryono, E. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Jurnal Ilmiah An-Nuur*, 13(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.58403/annuur.v13i2.301>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, 28–38.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 5(1), 37–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpk.v5i1.33520>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Surabaya*.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Mashuri, A., Kartikawati, S., & Kholifah, U. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran PLC Outseal Berbasis Proyek Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro Universitas PGRI Madiun. *Seminar Nasional Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(1), 530–536.
- Mukaromah, I. A., Heriyanto, Y., & Qalban, A. A. (2022). Pengembangan Animasi Sebagai Media Pembelajaran “Cara Menghitung Perkalian.” *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi (JURTISI)*, 2(2), 12–17.
<http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/>
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(1), 334–338.
- Mustaqim, A. S. Al. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Tepung Ubi Ungu Pada Mata Pelajaran Produksi Hasil Nabati Untuk Siswa Kelas XI Di SMKN 1 Pandak* [Universitas Negeri Yogyakarta].
<https://eprints.uny.ac.id/67514/>

- Nugraha, M. I. (2020). Pedoman Praktikum Rangkaian Elektronika: Operational Amplifier. *Repository Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung*, 127.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pebriawan, R., Khairunnisa, H. S., Halizzah, V., Sugihartanti, R., Salsabila, N., Tazkiyyanisa, F., & Wahyu, D. (2022). Analisis Rangkaian Op-Amp Sebagai Komparator Menggunakan Circuit Simulator Applet. *JESCE (Journal of Electrical and System Control Engineering)*, 6(1), 40–49.
- Pebriyanti. (2021). *Rancang Bangun Modul Praktikum Menggunakan Op-Amp 741 Dengan Sensor Tegangan Untuk Input dan Output Sebagai Alat Praktikum di Laboratorium Teknik Telekomunikasi*. Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Pinem, P. (2024). *Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi IPS Tentang Peninggalan Sejarah di Kelas IV SDN Percontohan Kabanjahe*. Universitas Quality Berastagi.
- Putra, B. D., & Dahlan, S. S. (2022). Pengembangan Pelatihan Pertanian Berbasis Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). *Jurnal Eboni*, 4(1), 32–40. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/eboni/index>.
- Rahayu, D. (2023). *Pengembangan Media Sex Kids Education (SKIDU) Berbasis Board Game Untuk Anak Usia Dini* [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/>
- Rahman, A., Arsyad, N., Rusli, R., Ahmar, A. S., & Musa, H. (2023). Penulisan Instrumen Penelitian Ilmiah Guru-Guru SMP di Kabupaten Toraja Utara. *Jurnal Pengabdian Kesehatan Masyarakat*, 2(1), 1–4. <https://doi.org/10.35877/454RI.abdiku1745>
- Rawe, T. (2022). Penerapan Model ADDIE dan Self-Directed Learning Pada Program English Study at Home Berbasis E-Learning di Eye Level Citra Gran Cibubur. *Jurnal Instruksional*, 3(2), 164–172. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/instruksional/article/download/12503/6932>
- Reisha, T. (2025). *Urutan Versi Android dari Pertama hingga Terbaru 2025*. Erablue.Id. <https://www.erablue.id/blog/urutan-versi-android-1568724>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 3048–3054.
- Samsudin, Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile APP Education Gangguan

- Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate CC. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 141–148.
- Santoso, A. N., Salsabila, E., & Haeruman, L. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dengan Model Discovery Learning Pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP Negeri 20 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 6(3), 39–50. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.6.3.316-324>
- Setiani, G. A. K. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar* [Universitas Pendidikan Ganesha]. <https://repo.undiksha.ac.id/11058/>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE Pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100. <https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)* (R. Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2019). *Instructional Technology & Media For Learning* (12th ed.). Boston: Pearson.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Suhirman, L., Marta, R. F., Wachyudi, K., Wibawa, A. P., Kafiar, E., Ismail, Adawiyah, R., Anyan, Puteri, G. B., & Ismail. (2025). *Media Pembelajaran* (L. Dwi (ed.); Vol. 2). CV. Askara Sastra Media.
- Suliaty, O. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Struktur Jamur Basidiomycota Menggunakan Aplikasi FlipaClip Untuk Mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Jambi* [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/62157/>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Pengembangan)* (1st ed., Vol. 6, Issue 0). UNY Press.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Taking, A. (2022). *Analisa Rangkaian Active High Pass Filter Orde 1 dan Orde 2 Topology Sallenkey*. Universitas Borneo Tarakan.
- Wulandari, F. (2024). *Pengembangan Media Kobela Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.