DAFTAR PUSTAKA

Abi Manyu, I. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Android (Mobile Learning) Di SMK Kusuma Negara Kertosono Jurusan Multimedia. *It-Edu*, *2*(02), 113–118.

Andrews. (2016). Konsep Dasar Visualisasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(2), 193. https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331

Awwali, M. R., & Sulartopo. (2015). Media Pembelajaran Desain Grafis Di Sma 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif. *Pixel*, *8*(1), 18–31.

Brooke, J. (2018). System usability scale (SUS). *Iron and Steel Technology*, *15*(8).

Damayanti et.al. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Matematics Education*, *1*(1), 63–70.

Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, *1*(1), 46–58. https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, *4*(2), 129–150.

Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, *2*(9), 107–116. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Irwandy, A., Dwikurnaningsih, Y., & Hidayati, N. (2019). Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan Penerapan model CTL berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar tematik terpadu di SD. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, *2*(1), 219–233.

khairani, majidah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk Smp Kelas Ix. *Jurnal Iptek Terapan*, *10*(2), 95–102. https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422

Leksono, A. B. (2010). *Model pembelajaran Contextual Teaching and Learning*

(CTL) dalam proses belajar mengajar mata pelajaran sosiologi kelas X pada pokok bahasan nilai dan norma sosial di SMA Negeri 1 Tanjung Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2010/2011. 1–110.

Mahnun, N. (2016). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, *37*(1), 27–35.

Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana. *Jurnal Elektro*, *2*(3), 183–189.

Pujiono, E. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, *3*(1), 1–17. https://doi.org/10.26877/jp3.v3i1.2204

Syafruddin, S. (2019). Pengembangan Digital Book Berbasis Android Untuk Menstimulus Psikomotorik Siswa. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *3*(1), 8. https://doi.org/10.22373/cj.v3i1.4212

Tullis, T. S., & Stetson, J. N. (2014). *A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability UPA 2004 Presentation — Page 1 A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability ABSTRACT : Introduction*. *June 2006*.

Wahono, romi satrio. (2006). *KISI-KISI ANGKET PENILAIAN VALIDASI GAME EDUKASI TIPE SIDE SCROLLING GAME (THE BATTLE OF MATH) OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN No Aspek Perangkat lunak Indikator a . Maintainable (dapat dipelihara / dikelola dengan mudah) b . Usable (mudah digunakan*. *10*.