

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Ahmad, Usman. 2005. Pengolahan Citra Digital & Teknik Pemrogramannya. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Akbar, S. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan* <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>
- Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran. Depok: PT RajaGrafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2015. Bahan Ajar Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg, dan Gall. 1983. Educational Rrsearch: An Introduction. New York: Longinan Inc.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *AlTadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 08(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Darmawan, D. 2013. Teknologi Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Galko, F. D. (2002). Better Writing Right Now. Learning Express.
- Herlinan, dan Musliadi. 2019. Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Huda, Arif Akbarul. 2012. 24 Jam Pintar Pemrograman Android. Yogyakarta: ANDI.
- Hidayat, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Siswa dalam Penguasaan Teknologi. Bandung: CV Mutiara Ilmu.
- Maulana, Yusep. 2018. Jenius Membuat Mobile Edukasi Android. Jakarta: CV. Mobidu Sinergi
- Novia, W., & Wasehudin, W. (2021). Dampak Pandemi Covid Terhadap Pembelajaran Daring Mata

Pelajaran Pai. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 8(1), 23–37.

<https://doi.org/10.17509/t.v8i1.28551>

Nugroho, A. (2020). *Pembelajaran Berbantu Teknologi: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Deepublish. *Pemahaman Konsep*". *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(1), 23-30. Rosdakarya

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Pratiwi, M. (2021). "Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Digital*, 4(2), 67-75.

Rahmawati, S. (2020). "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Media Pembelajaran Digital Berbantu Android". *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 45-53.

Rusydi, I. (2019). *Peranan Perkembangan Teknologi*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://www.neliti.com/id/publications/290643/peranan-perkembangan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-dalam-kegiatan-pembelajaran>

Safitri, L. (2020). *Pembelajaran Berbantu Android dalam Era Digitalisasi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.

Sumiharsono dan Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV. PUSTAKA ABADI

Sanjaya, W. 2011. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group

Saraswati, T. (2022). *Mobile Learning dalam Pembelajaran Bahasa*. Surabaya: Pustaka Ilmu.

Sari Resti Pramita, Harris Effendi Thahar, & Zulfikarni. 2016. *Pengaruh Penggunaan Teknik Pemodelan Terhadap Keterampilan Menulis Berita*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), E 356-362.

Sugiyanto, B. (2019). *Desain Media Pembelajaran Interaktif dengan Adobe Animate*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Sugiyono. 2016. *Media Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Surachman, E. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatkan Efektifitas Pembelajaran serta Profesionalitas Pendidik di SMP Negeri 194 Jakarta. *Jurnal Sarwahita*, 13(2).
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, dan Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Yudhanto, dan Wijayanto. 2017. *Mudah Membuat dan Berbantu Aplikasi dengan Android Studio*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Yulianto, D. (2023). "Penerapan Animasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan