

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Imam Ziaul. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning (M-Learning)* Berbasis *Android* Untuk Siswa Kelas XI Pada Materi Struktur Dan Fungsi Organel Sel Di Man 3 Kota Banda Aceh. Skripsi. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Afifah, Kiki Rizkiatul dan Wiwin Nur Istiqomah. 2022. Pengembangan *Literasi* Berbasis *Mobile Learning* Pada Masa Pandemi *Covid-19* di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*.
- Aini Ulvia Nur dan Abdurrahman Assegaf. 2021. Model Pembelajaran PAI Berbasis *Digital Mobile Learning* di SMP Masa Pandemi *Covid-19*. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*
- Amiq Fahrial dan Prayogi Dwina Angga. 2021. Pengembangan Pembelajaran Sinyal-Sinyal Perwasitan Futsal Berbasis *Mobile Learning*. Universitas Negeri Malang dan Universitas Mataram. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*
- Anggraini et al., 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and development* Institut Pendidikan Tapanuli Selatan.
- Asmaradhana Gita Chandra dan Madziatul Churiyah. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemandirian Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Ispring Suite 9*. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*
- Aprianto Muhamad Tri Panunggal et al., 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif *Mobile Learning* Pengurusan Jenazah. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*
- Bakhri, Muhammad Afrizal dan Bambang Sujatmiko. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game RPG* Untuk Mata Pelajaran *Pemrograman Game* Di SMK Negeri 12 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*.
- Batubara, Hamdan Husein, 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing: Jawa Tengah.
- Dewi Kusuma et al., 2021. *Microblog Dan Mobile Learning: Inovasi Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Creativity Skill*. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*

- Fardila Susi dan Mohammad Arief. 2021. Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Kearsipan Untuk Meningkatkan *Self Regulated Learning* Dan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Kelas X OTKP di SMK Cendika Bangsa Kepanjen). Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan. 2021
- Firdaus Salsabila dan Ghullam Hamdu. 2020. Pengembangan *Mobile Learning* Video Pembelajaran Berbasis STEM (*Science, Technology, Engineering And Mathematics*) Di Sekolah Dasar. Jinotep (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran).
- Haq Febriansyah dan Bambang Sujatmiko. 2021. *Studi Literatur* Penggunaan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. Jurnal IT-EDU
- Hasan et al., 2021. Media Pembelajaran. Tahta Media Group: Klaten
- <https://samaggi-phala.or.id/naskah-Dhamma/brahmavihara-empat-keadaan-batin-luhur/>
(diakses pada tanggal 14 Maret 2022, pukul 00.28 WIB)
- Khotijah dan Ahmad Arifin. 2021. Desain Dan Implementasi *Mobile Learning* Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah. Institut Agama Islam Negeri Metro
- M.A. Ghufron. 2018. Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. Universitas Indraprasta PGRI : Jakarta
- Mariatun, Ika Lis dan Marwah. 2021. Pengembangan Media *Mobile Learning* Berbasis *Android* Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Ekonomi Siswa Kelas VII MTS Al-Hidayah. e-Jurnal Kewirausahaan
- Musaidah Evadatul dan Zaenuri. 2021. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari *Curiosity* Siswa Pada Pembelajaran Mandiri Berbantuan *Mobile Learning*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat
- Pujimin dan Suyatno. 2017. Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti SD Kelas IV. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud : Jakarta

- Salim, Nur Yunus. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut Di SMK Negeri 2 Surabaya. Universitas Negeri Surabaya
- Sanusi, Anwar dan Fahmi Yahya Abdil Haq. 2021. Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media *Adobe Animate CC* di Sekolah. Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra Arab
- Saragih, Lisenia Monika, Dkk. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. Jurnal Basicedu
- Sari, Mega Noviantika dan Utari Dewi. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Teori Masuk Dan Berkembangnya Kebudayaan Hindu Buddha Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Al-Hikmah Sumobito. Universitas Negeri Surabaya
- Shidiq Annastasia Sabrina Putri dan Renny Dwijayanti. 2021. Pengembangan *Media Mobile Learning Adobe Flash CS6* Pada KD Mengklasifikasi Berkas Administrasi Kelas XI Bisnis Daring Dan Pemasaran Di Smk Negeri 1 Boyolangu. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)
- Sophonhiranrak, Samoekan. 2021. *Features, Barriers, And Influencing Factors Of Mobile Learning In Higher Education: A Systematic Review. Faculty of Learning Sciences & Education, Thammasat University, Thailand*
- Suci, Widya. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Al- Islam Di SMA Muhammadiyah 1 Gisting Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi. Metro : Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
- Syachtiyani, Wulan Rahayu dan Novi Trisnawati. 2021. Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi *Covid-19*. Jurnal Ilmiah Kependidikan
- Robbi Hadza Min Faddli dan Madziatul Churiyah. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan *Mobile Learning* Berbasis *Flip Pdf Pro Maker (Myflip)* (*A Useful Mobile Base Learning Media In The Covid-19 Era*). Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan
- Tampubolon, Rina Anggita, Dkk. Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu

- Ulfa, Ellistya Hayati. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. Skripsi. Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Vallejo-Correa, Paola et al., 2021. *A systematic mapping review of context-aware analysis and its approach to mobile learning and ubiquitous learning processes*. Universidad Eafit, Giditic, Medellín, Ant., Colombia
- Vivien Pitriani et al., 2021. Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan
- Walid, M. Ismail. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Pada Materi Geometri Kelas XI Mia SMA Negeri 3 Takalar. Skripsi. Makassar : Universitas Islam Negeri Alauddin
- Widianto et al., 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*.
- Widyatama, Andrean dan Fika Widya Pratama. 2022. Pengembangan *Mobile Learning* Pinthir Berbasis *Android* sebagai Sumber Belajar dan Sarana Mengerjakan Soal TrigonomeStri SMA. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Wijaya Rahmad et al., 2021. Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Aplikasi *Android* Pada Materi Sistem Pengapian Sepeda Motor. Jurnal Ilmu Manajemen Terapan
- Yuliawan, Kristia. 2021. Pelatihan *Smartpls* 3.0 Untuk Pengujian Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun
- Yuberti, et al., 2021. Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Smart Apps Creator* Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*