

DAFTAR PUSTAKA

- Alba, M., Parjito, P., & Priandika, A. T. (2023). Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2456>
- Amin, N. F. (2021). *Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. 14(1), 103–116.
- Aminah, A. (2020). Peningkatan Kompetensi Ict Guru Dalam proses Belajar MEngajar Melalui Supervisi Kepala Sekolah. *Jurnal Metaedukasi*, 2(2), 46–56.
- Apriliani, E., Hermawan, R., & Kumala, S. A. (2024). Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Keberagaman Budaya Menggunakan Metode Lcg Berbasis Android. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 8(01), 78–84. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v8i01.7137>
- Aripin, I. (2018). . Konsep dan aplikasi mobile learning dalam pembelajaran biologi. *Jurnal Bio Educatio*, 3(1), 01-09. *Jurnal Bio Educatio*, 3(1), 1–9.
- Aulia, A., Rahmi, R., & Jufri, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIP App Inventor pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Kelas X SMKN 1 Kinali. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1475–1485. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1329>
- Daniyati, A. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darma., S. dan N. S. (2016). Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Kelas I. Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan., 67–73.
- Fauziyah, N. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Adroid Offline Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X DI SMAN 5 BANJARMASIN*.
- Fitriana, F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sisswa Pada mata pelajaran IPs DI SMPN Negeri 1 Lawang Malang*. 1(2), 99–108.
- Gunadi, G. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Nama Hewan Dalam Dua Bahasa Berbasis Android Menggunakan Thunkable. *Infotech: Journal of Technology Information*, 6(1), 35–42. <https://doi.org/10.37365/jti.v6i1.77>
- Hartono, S. E. (2023). *Pembinaan Sekolah Minggu Buddha di Vihara Buddha Dharma Dan 8 Pho Sat*. 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.53067/ijecsed.v3i1>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. 2(8).
- Ilmia, S. N. (2021). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi berbasis android terhadap hasil belajar siswa materi kegiatan ekonomi kelas v mi yaspuri kota malang*.
- Joko Adi Pradana, Julia Surya, Sakawana Sakawana, Bayu Wiradharma, & Mai Triana. (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Berdasarkan Kajian Sutta Pitaka.

- Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 82–90.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v2i1.749>
- Juanda, dkk, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Pemrograman Visual dengan Metode ADDIE. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 121–130. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i1.81>
- Kartini, Ketut Sepdyana., Putra, N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Interaktif berbasis Android Terhadap hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(02), 8–12.
- Khairani, Miftahul, D. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2, 158–166.
- Koswara, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Kodular Pada Materi Pola Bilangan. (*Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi*).
- Mahdalena, R., Sujarwanto, S., & Budayasa, I. K. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Siswa Tunarungu. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 2(2), 76–85. <https://doi.org/10.26740/gkjsen.v2i2.19082>
- Maskar, D. (2020). *praktikalitas dan efektifitas bahan ajar kalkulus*. 04(02), 888–899.
- Mukti, W. (2006). Wacana Buddha Dharma. In *yayasan Dharma Pembangunan*.
- Naimah, J., D. (2019). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 91–100.
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nursyami, P. (2023). *Validasi (Definisi dan Tujuan)*. AhliLaboratorium. <https://ahlilaboratorium.com/validasi-adalah-definisi-dan-tujuannya/> Pawar,
- Pagarra H, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pebrianto et al. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hari Raya Agama Buddha di Sekolah Minggu Buddhis Bodhisattva. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1261–1270. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.556>
- Putri, D. F. M., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall pada Pelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dikelas V SDN 2 Marga Mulya. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 132–142.
- Sandu, S., & Ali. . (2015). *Dasar Metodologi Penelitian, Dasar Metodologi Penelitian*,. 1–109.
- Sanjaya. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*.

- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*.
- Sugiyono, P. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kominasi (Mixed Methods)*.
- Suherman, et. al. (2022). Standar Isi Pada Manajemen Kurikulum di Lembaga Pendidikan Buddha. *Prosiding Ilmu Agama Dan Pendidikan Agama Buddha*, 3(1).
- Wahyu, S., & Gotama, J. F. (2024). Pengembangan Game Edukasi Pendidikan Agama Buddha Berbasis Progressive Web Apps Dengan Model Gamifikasi Dan Gdlc. *SKANIKA: Sistem Komputer Dan Teknik Informatika*, 7(1), 85–97. <https://doi.org/10.36080/skanika.v7i1.3145>
- Wahyudi, T. (2022). Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dan Android Sebagai Penunjang Kerja di Indonesia: Systematic Literature Review. *Indonesian Journal Computer Science*, 1(2), 96–102. <https://doi.org/10.31294/ijcs.v1i2.1428>
- Walyono. (2024). Meningkatkan Pemahaman Agama Dan Budi Pekerti Menggunakan Media Pembelajaran Studi Kasus Pada Siswa Sekolah Minggu Buddha. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 96–101.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, A. P., & ., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–2936. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yatno, T. (2020). Nilai Simbol Candi Borobudur Dalam Wisata Kapitalis Global. *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 1(2), 114–125. <https://doi.org/10.53565/sabbhatayatra.v1i2.255>