

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. Islamika, 3(1), 123-133.
- Ali, Muhamad. Modul Kuliah Elektronika Daya: Pengantar Elektronika Daya. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2011
- Afina Auliani. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak Pada Manusia Untuk Kelas XI SMA Menggunakan Construct 2*. Padang :Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
- Andika Prajana. (2017). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Di UIN Ar-Raniry Banda Aceh*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi 1: 122.
- Andrew Fernando Pakpahan, Dkk. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Anugrah Sandy Dkk. (2017). *Penerapan Augmented Reality Sebagai Media*.
- Aulianti, W. D., Karim, S. A., & Riska, M. (2021). *Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android*. Jurnal Mediatik: Jurnal Mediapendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, 4(2), 27-32
<https://ojs.unm.ac.id>
- Cici Handianti. (2022). *Perancangan Game Edukasi Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Basis Data Kelas XI RPL Di SMK N 2 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022*. Padang: Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
- Dewi, 2018. *Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Muzaini, M. C., Prastowo, A., & Salamah, U. (2024). *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Kemajuan Pendidikan Islam di Abad 21*. IHSAN:

Jurnal Pendidikan Islam, 2(2), 70-81.

Okta Rianingtias. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI Di SMA/MA. Universitas Islam Negeri Raden Intan.

Pakpahan, Andrew Fernando, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili, Bonaraja Purba, Dina Chamidah, Fergie Joanda Kaunang, Jamaludin, Akbar Iskandar. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran.

Popi Radyuli, Dkk (2019). “Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X SMK-SMAK Padang)”. Padang : Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

Purwanto, N. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Putra Merdeka. (2021) Perancangan Game Interaktif Belajar Aritmatika Berbasis Android. Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Rusman. (2015). Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). Game mobile learning. Malang: Multimedia Edukasi

Shang, J., & Liang, C. (2021), Optimization Of Computer-Aided English Classroom Teaching System Based On Data Mining. Computer-Aided Design And Applications.

Syahputra, F., & Maksum, H. (2020). The Development Of Interactive Multimedia Learning In Information And Communication Technology Subjects.

Sugiono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Tafonao, T. (2018). Penataran Pemanfaatan Wondershare Sebagai Media Pembelajaran.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.