

DAFTAR PUSTAKA

- Bangsawan, G. (2023). Kebijakan Akselerasi Transformasi Digital di Indonesia: Peluang dan Tantangan untuk Pengembangan Ekonomi Kreatif. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.27-40>
- Barlian, I., & Fatimah, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Blog. 8(1), 62–72.
- Dimas, K. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Android Pada Materi Teknik Push Dalam Permainan Tennis Meja. *Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Ervianti, Simega, B., & Hasni. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital. *Internationalinstituteofresearch.Org*.
- Falah Yunus, M. P. (2023). *informatika dan kemampuan umum kelas X SMA/SMK*. SMK Negeri 1 Samarinda.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. *Instruksional*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Handayani, D., Alperi, M., Nurhamidah, N., dkk., (2023). Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Android Bagi Guru Kimia Se-Kota Bengkulu. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 592–602. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i2.5489>
- Indariani, A., Pramuditya, A., Firmasari, dkk., (2018). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Pembelajaran Matematika (Bahan Ajar Digital Interaktif pada Materi Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel). *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 7(2), 89–98. <https://doi.org/10.24235/eduma.v7i2.3670>
- Indonesia, P. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 63 Tahun 2022 Tentang Petunjuk Teknis Pengelolaan Dana Bantuan Operasional Satuan Pendidikan. *Database Peraturan BPK*, 1342(1342), 1–43. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/280985/permendikbudriset-no-63-tahun-2022>

- Irsalina, A., & Dwiningasih, K. (2018). Practicality Analysis of Developing the Student Worksheet Oriented Blended Learning in Acid Base Material. *JKPK (Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia)*, 3(3), 171. <https://doi.org/10.20961/jkpk.v3i3.25648>
- Ismail, I., Tahir, M. A., & Surya, D. (2023). Penerapan Aplikasi Pemasaran Produk Kerajinan UKM di Kampung Sabbeta Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JISTI)*, 6(2), 142–151. <https://doi.org/10.57093/jisti.v6i2.168>
- Jannah, A. A. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Konteks Islam Pada Materi Sistem Koordinat Kartesius Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII DI MTs NEGERI 3 KEBUMEN*. 1–23.
- Kosasih, M. P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar. In *PT. Bumi Aksara*.
- Kuway, N. P., Muhajir, M., & Wahid, A. (2023). Meningkatkan Minat Peserta Didik dalam Mata Pelajaran IPAS melalui Pembelajaran Diferensiasi Menggunakan Bahan Ajar Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3869–3877. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6490>
- Louis, D., & Müller, P. (2016). Android. *Android*, I–XVII. <https://doi.org/10.3139/9783446451124.fm>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., dkk., (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Makki, M., Hidayati, V. R., Fauzi, A., Fkip, P., & Mataram, U. (2023). 1,2,3,4. 08, 5836–5848.
- Marhadi, S. (2023). Analisi Jenis-jenis Bahan Ajar dalam Proses Pembelajaran. *Amanah Ilmu*, 3(2), 63–75.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Muliya, P., Aminatun, D., Nasution, S. S., dkk., (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Sejarah dengan Metode Resitasi Berbasis Android (Studi Kasus Pada Smpn 1 Wonoasri). *Journal GEEJ*, 7(2).
- Nurdiyanto, N., Wulandari, R., Jamal, J., dkk., (2024). Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1320–1328. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.930>
- Nurdyansyah, & Mutala'iah, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Program Studi*

Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 41(20), 1–15.

Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>

Oktaviana, F. R., & Madiun, U. P. (2024). *Pemanfaatan Media Elektronik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII- B SMP Negeri 12 Kota Madiun*. 3(2), 358–365.

Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>

Pertiwi, A., Kamal, Daming, H. M., dkk., (2023). Development of Android-Based Interactive Multimedia On Thematic Learning. *Journal on Education*, 06, No. 01.

Presiden Republik Indonesia. (2021). *Standar Nasional Pendidikan*. 102501.

Pribadi, B. A. (2019). Pengertian dan Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar. *Pengembangan Bahan Ajar*, 1–45.

Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., dkk., (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>

Ruswan, A., Rosmana, P. S., Husna, M., dkk., (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 97–105.

Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta., 2013.

Sundari, E., Studi, P., Perangkat, R., dkk., (2024). *Cendikia pendidikan*. 4(4).

Susanto, H., Jamaludin, J., & Prawitasari, M. (2023). Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis Android. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(01), 130–143. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i01.7054>

Thiagarajan, S., D., & Semmel, dan M. I. S. (1974: 5). (2016). BAB 3 Model Pengembangan 4-D (Four D). *Lumbung Pustaka UNY*, 89. [https://eprints.uny.ac.id/30076/4/BAB III.pdf](https://eprints.uny.ac.id/30076/4/BAB%20III.pdf)

Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*.

Yanwardhana, E. (2024). Jokowi: Ponsel Aktif di RI 354 Juta, Lebih Banyak dari Jumlah Penduduk. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240801095854-37-559435/jokowi-ponsel-aktif-di-ri-354-juta-lebih-banyak-dari-jumlah-penduduk>