

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. D. Nastiti, Mustaziri, and A. N. Tompunu, "Animasi 2D (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi," *J. EL Sains*, vol. 3, no. 1, pp. 37–42, 2021.
- [2] R. TAS'ADI, "Pentingnya Etika Dalam Pendidikan," *Ta'dib*, vol. 17, no. 2, p. 189, 2016, doi: 10.31958/jt.v17i2.272.
- [3] M. Mutiani, S. Sapriya, M. R. N. Handy, E. W. Abbas, and J. Jumriani, "Pembinaan Etika Peserta Didik Melalui Pembelajaran Tematik-Integratif Di Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 3, pp. 704–709, 2021, [Online]. Available: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/397>.
- [4] P. Djuwita, "Pembinaan Etika Sopan Santun Peserta Didik Kelas V Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Nomor 45 Kota Bengkulu," *J. PGSD*, vol. 10, no. 1, pp. 27–36, 2017, doi: 10.33369/pgsd.10.1.27-36.
- [5] C. Sunaengsih, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi a," vol. 3, no. 2, pp. 177–184, 2016, doi: 10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259.
- [6] S. Fitriani Eka, A. Muhsinah, and K. Dedi, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan," *Widyagogik*, vol. 6, no. 1, pp. 57–72, 2018, [Online]. Available: <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/download/4562/3172>.
- [7] Nisfatun Nuroifah, "Pengembangan Media Pelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi siswa kelas XI SMA Negeri Dawarblandong Mojokerto," pp. 1–10, 2010.
- [8] F. Tahel, "Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional untuk meningkatkan rasa nasionalis berbasis android," *Teknomatika*, vol. 09, no. 02, pp. 113–120, 2019, [Online]. Available: <http://ojs.palcomtech.com/index.php/teknomatika/article/view/467>.
- [9] H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, and N.K. Suarni, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd," *J. Teknol. Pembelajaran Indones.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–15, 2021, doi: 10.23887/jurnal_tp.v11i1.613.
- [10] R. Efrain, H. K. Manggopa, and O. E. S. Liando, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Sekolah Mengengah Pertama," *Edukatif J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 4, pp. 335–341, 2021, doi: 10.53682/edutik.v1i4.2068.
- [11] M. N. Hingide, A. Mewengkang, and C. P. C. Munaiseche, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Platform Android Pada Mata Pelajaran Ppkn Smk," *Edukatif J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 5, pp. 557–566, 2021, doi: 10.53682/edutik.v1i5.2922.
- [12] E. Hutabri *et al.*, "Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan," vol. 08, no. 02, pp. 57–64, 2019.
- [13] H. H. Batubara, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI," *J. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 3, no. 1, pp. 1–14, 2017.

- [14] Rahadi NW, Vikasari C. Pengujian Software Aplikasi Perawatan Barang Milik Negara Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitions. *Infotekmesin*. 2020;11(1):57–61.
- [15] Febriansyah MF, Sumaryana Y. Pengembangan Aplikasi media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Develipment Life Cycle (MDLC). *Informatics and digital expert*. 2021;3(2):61-68
- [16] A. Ismail, "Perancangan Aplikasi Multimedia Dongeng Nusantara Berbasis Android," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 1, pp. 65–72, 2018, doi: 10.33096/ilkom.v10i1.244.65-72.
- [17] M. Muntahanah, K. Khairunnisyah, and I. D. Pangestu, "Penerapan Algoritme Fisher Yates Dalam Pembuatan Aplikasi Pengenalan Media Pembelajaran Hurup, Angka, Jenis Warna, Sayuran dan Buah-Buhan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Smartphone Android," *Pseudocode*, vol. 7, no. 2, pp. 88–96, 2020, doi: 10.33369/pseudocode.7.2.88-96.
- [18] A. R. Pangestu and A. Purwanto, "Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Iqro untuk Anak Berbasis Android," *EJECTS E-Journal Comput. Technol. Informations Syst. LPPM Univ. Darwan Ali*, vol. 01, no. 01, pp. 1–6, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/ejects/article/view/170>.
- [19] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [20] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [21] Hermawansyah, "Pendidikan Etika 'Maja Labo Dahu' Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *J. Stud. Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 70–80, 2019.
- [22] D. Saputra, H. Haryani, M. Martias, A. Surniandari, and K. Widiyanto, "Rancang Bangun Aplikasi Pesamline (Pemesanan Ambulance Online) Berbasis Android," *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 6, no. 2, pp. 110–122, 2021, doi: 10.32767/jusim.v6i2.1188.
- [23] B. Yanto and A. S. Putra, "Sistem Informasi Buku Tamu Front End Berbasis Android pada Badan Pusat Statistik Rokan Hulu," *J. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 119–128, 2017.
- [24] A. Inawati and D. Puspasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 9, no. 1, pp. 96–108, 2020, doi: 10.26740/jpap.v9n1.p96-108.
- [25] A. Marjuni and H. Harun, "PENGUNAAN MULTIMEDIA ONLINE DALAM PEMBELAJARAN," vol. III, no. 2, pp. 194–204, 2019.
- [26] D. Y. Pramesti and R. W. Arifin, "Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer Bagi Siswa Sekolah Dasar," *J. Students' Res. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 109–122, 2020, doi: 10.31599/jsrscs.v1i2.400.
- [27] S. Nurajizah, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia," *J. Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 14–19, 2016.
- [28] S. Y. Putri, S. J. I. Ismail, and M. Rosmiati, "Perlindungan Prototype Efb (electronic Flight Bag) Terhadap Serangan Xss (cross Site Script) Dengan Metode Black-box Testing," *eProceedings Appl. Sci.*, vol. 1, no. 3, pp. 2299–2308, 2015.

- [29] A. Herlambang, A. S. R. Ansori, and M. H. Syahbani, "Tempat Kuliner Berbasis Android Menggunakan Metode User-Centered Design Ui / Ux Design of Tourism Destination and Culinary Places Application Based on Android Using User-Centered Design," *e-Proceeding Eng.*, vol. 8, no. 5, pp. 6574–6582, 2023, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/16437>.
- [30] I. Ernawati, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server," *Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 204–210, 2017, doi: 10.21831/elinvo.v2i2.17315.
- [31] Mujahiddin, khoirul. 2022. Akidah Akhlak. Direktorat KSKK Madrasah, Jakarta.