

Daftar Pustaka

- Fazriyah, I. N. (2020). Analisis Metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Universitas Pasudan (Institutional Repositories & Scientific Journals)*, 7.
- Irma Wati, 2017. (2017). Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas X Smk. *Ilmu Budaya*, 1(4), 1–20. <http://ejournals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/viewFile/770/725>
- Kosanke, R. 2019. *Kajian Teori, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian*.
- Kusumadani, A. I. (2012). *SKRIPSI Oleh : Annur Indra Kusumadani Program Studi Pendidikan Biologi*.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Yumini, Siti & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 845–849.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wahyudi, R., & Syah, N. (2019). Hubungan Minat Menjadi Guru dengan Kesiapan Mengajar Mahasiswa Prodi Teknik Bangunan. *Jurnal Universitas Negeri Padang*, 6(1), 1–5. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/cived/article/view/104955>
- Wiguno, P. S., & Jaja, J. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Teks Surat Berdasarkan Surat Pribadi Dan Surat Dinas Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di Smp. *Jurnal Tuturan*, 8(2), 107–113. <https://doi.org/10.33603/jt.v8i2.2868>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sujinah. (2020). Indonesian Learning Challenges and Solutions in the Covid-19 Era. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 256–271
- Sahfitri, A., & Hartini, S. (2019). Metode ADDIE Pada Aplikasi Interaktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahasa Untuk Anak Sekolah Dasar. *Information System For Educators And Professionals*, 3(2), 141–152. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/view/1085/955>
- Oktiana, G. D. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis android Dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran Akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa di kelas xi man 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. *Skripsi tidak diterbitkan (online)*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pradhana, F. R., Harmini, T., & Naufal, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Doa Harian Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode Gamification. *JUMANJI (Jurnal Masyarakat Informatika Unjani)*, 5(2), 99. <https://doi.org/10.26874/jumanji.v5i2.96>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suwarno, Wiji. 2015. Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media