

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57.
<https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Azizah, A. R. (2020). *Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming*. 72–80.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *MUALIMUNA, Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 1–8.
<https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298>
<http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005>
<http://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58>
<http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>
- Binus. (2023). Perkembangan Operating System Android. In *Binus University* (pp. 1–11).
- BPS. (2022). *67 % Penduduk Indonesia Punya Handphone pada 2022 , Ini Sebarannya*. 2022–2023.
- Faqih, M. (2020). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 7(2), 27–34.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE*

Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, 5(1), 12–25.

<https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>

Handoyono, N. A., & Mahmud, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pembelajaran Electronic Fuel Injection. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(2), 107–116.

<https://doi.org/10.24036/invotek.v20i2.791>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hikmawati, F. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN* (Cetakan ke). RAJAWALI PERS.

Kadir, A. (2014). *From Zero to A Pro Pemrograman Aplikasi Android*. August.

<https://doi.org/10.13140/2.1.1589.0563>

Kuswanto, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi. *Indonesian Journal of Business*

Intelligence (IJUBI), 2(2), 65. <https://doi.org/10.21927/ijubi.v2i2.1139>

Lestari, A. I., Senjaya, A. J., & Ismunandar, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Appy Pie Untuk Melatih

Pemahaman Konsep Turunan Fungsi Aljabar. *Pedagogy : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v4i2.1437>

Ngadat. (2019). Analisis Cara Kerja Pintu Indera (Dvara) Sebagai Usaha Melatih Keseimbangan Batin (Upekkha) Dan Perbuatan Benar Masyarakat

Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung. *Jurnal Agama Buddha Dan Ilmu Pengetahuan*, 6(1), 39–53.

- 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>
- Nugrahani, F. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam penelitian pendidikan bahasa*.
- Pasaribu, M. (2019). Learning TO KNOW, LEARNING TO DO, LEARNING TO BE, LEARNING TO LIVE TOGETHER. *Vocational Technology Education*, 1, 1–11. <http://maul15.blogspot.com/2019/02/learning-to-know-learning-to-do.html#:~:text=Ada 4 pilar-pilar pendidikan,merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap>
- Pemerintah-Indonesia. (2017). Perundang-undangan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. *Undang-Undang Nomor*, 23. https://www.mpr.go.id/img/sosialisasi/file/1610334013_file_mpr.pdf
- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Android Untuk Siswa Sd/Mi. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1), 122–141. <https://doi.org/10.32934/jmie.v1i1.29>
- Pratama, D. P. A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android Pada Materi APBN dan APBD Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 15–28.
- Purnomo, E. A., & Suparman, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Matakuliah Pembelajaran Matematika SD. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 187. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.960>

- Purwanto, P., Husain, A., & Colledge, I. (2018). *TEKNIK PENYUSUNAN INSTRUMEN UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS* (Issue April).
- Putri, M. A., & Suryani, I. (2023). *JOTE Volume 4 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 367-376 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Microsoft Power Point. 4, 367–376.*
- ROHANI. (2020). Media pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 8.
- Saleh, S. (2016). *Bahan Ajar Buddhisme*. 156–159. [http://repositori.uin-alauddin.ac.id/13203/1/Buku Bahan Ajar Buddhisme.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/13203/1/Buku_Bahan_Ajar_Buddhisme.pdf)
- Santosa, Y. B. P. (2017). Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Kota Depok. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2885>
- Savitri, D., & Karim, A. (2020). Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika. *Agustus*, 1(2), 2020. <http://lebesgue.lppmbinabangsa.id/index.php/home>
- Singh, R. (2014). *An Overview of Android Operating System and Its Security Features*. 4(2), 519–521.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Sudrajat. (2012). Sejarah Indonesia Masa Hindu Buddha. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 15–16. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132319840/pendidikan/sejarah-indonesia->

hindu-budha.pdf

- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Sulistyo, N. K. & T. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Materi Segiempat Dan Segitiga. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 178–183.
- Susanti, A. Z. (2012). *Jenis - Jenis Media Pembelajaran*. 1–5.
- Thitakumaro, W. (2010). *Khuddaka Nikaya - Dhammapada Athakatha*.
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74.
<https://doi.org/10.25273/gulawentah.v4i2.5522>
- Walshe, M. (2009). *Digha Nikāya Khotbah-khotbah Panjang Sang Buddha. 2009. Jakarta: Dhamma Citta Press*.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA Developing Android-Based Instructional Media of Solubility to Improve Academic Performance of High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99.