

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, A., Susanto, A., & Wahyuni, R. (2021). Implementasi Model Konstruktivisme dalam Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 22–30.
- Ihsan, M. S., & Jannah, S. W. (2021). Analisis kemampuan literasi sains peserta didik dalam pembelajaran kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis blended learning. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 6(1), 197–206.
- Imaduddin, M., & Damayanti, N. S. (2024). Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* (SIMOBILE) Berbasis Android pada Muatan Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(3), 193–202.
- Istighfarini, M. D., Supeno, S., & Ridlo, Z. R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Berbasis Android terhadap Literasi Sains dan Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(1), 61–70.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19.
- Kemendikbudristek. (2022). Laporan Evaluasi Pembelajaran IPA di Indonesia. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Limbong, T., & Damanik, R. (2024). Efektivitas Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika*, 6(1), 64–70.
- Maskur, M., & Safitri, E. R. (2021). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Digital Berbasis Android dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Berkebutuhan Khusus. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(1).
- Nugroho, A. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mobile* pada Mata Pelajaran Informatika terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 3(10).
- OECD. (2019). Programme for International Student Assessment (PISA) Results 2018. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Prasetyo, R., & Lestari, D. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Sains*, 10(2), 45–56.

- Putri, R., & Arifin, B. (2021). Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA: Studi Kasus di Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 112-125.
- Ramadhani, T., Fajar, M., & Suryani, D. (2020). Simulasi Digital sebagai Media Pembelajaran IPA: Sebuah Analisis Efektivitas. *Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA*, 8(4), 67-79.
- Rahman, F., & Sari, R. (2020). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran IPA: Studi Kasus di SMP Negeri 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 88–95.
- Susanti, E., Nugroho, A., & Hidayat, T. (2020). Pengaruh Aplikasi *Mobile* dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Digital*, 10(1), 33-47.
- Susanti, R., Wahyuni, A., & Handoko, T. (2020). Penggunaan Aplikasi *Mobile* dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 30-42.
- Wahyudi, B. (2022). Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Mobile* dan Peningkatan Pemahaman Sains Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 55-67.
- Wahyudi, R. (2022). Pembelajaran Mandiri Berbasis *Mobile Learning* dalam Pendidikan IPA . *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 14(2), 89-104.
- Utami, E.; Istiyanto, J.E.; Hartati, S.; Marsono; Ashari, A., 25 November 2009, Developing Transliteration Pattern of Latin Character Text Document Algorithm Based on Linguistics Knowledge of Writing Javanese Script, http://ieeexplore.ieee.org/xpl/freeabs_all.jsp?arnumber=5417267