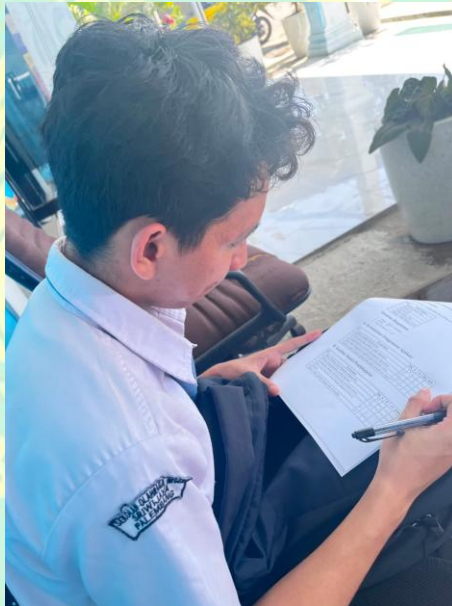


DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Rajawali Pers.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dirgantara, H. B. (2022). Pembangunan perangkat lunak multimedia berbasis Android untuk pembelajaran perangkat keras komputer menggunakan MDLC. *KALBISCIENTIA Jurnal Sains dan Teknologi*, 9(2), 69–78.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Munir. (2022). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2021). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Septian, D., Fatman, Y., & Nur, S. (2021). Implementasi MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dalam pembuatan multimedia pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.
- Shidqie Alisyafiq, S., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (2021). Implementation of the Life Cycle of Multimedia Development in interactive multimedia learning applications based on Android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2), 135–143.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutopo, H. (2012). *Pengembangan Multimedia Interaktif*. Graha Ilmu.
- Adi, M. C., Nurcholis, M. T., Kamarudin, & Wardhana, R. (2025). Implementasi metode Multimedia Development Life Cycle pada media pembelajaran pencahayaan interaktif berbasis Android. *Journal of Information Systems and Technology*.

- Maharani, Y. A. P. (2024). Perancangan aplikasi media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan metode MDLC pada mata pelajaran IPA. *Edutech*.
- Melfionita, V., Zulhajji, & Sanatang. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan metode MDLC. *Information Technology Education Journal*.
- Al Ayubi, S., & Sugiyanto, S. (2026). Pengembangan aplikasi media pembelajaran matematika berbasis Android menggunakan metode MDLC. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 8(2), 220–230.
- Bektiarso, S., Ernasari, E., Nuraini, L., dkk. (2026). Developing contextual Android-based thermodynamics learning media integrating local coffee drying practices: An MDLC approach. *Journal of Education and Teaching*, 7(2), 379–396.
- Hakim, A. F. A., Meiriza, A., Afrina, M., Kurnia, R. D., & Putra, P. (2026). Penggunaan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam game edukasi virtual kampus pada platform Roblox. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 154–165.
- Ruiz-Martínez, A., Castañeda, L., & Fernández Breis, J. T. (2022). A systematic literature review on the development and use of mobile learning apps by early adopters.
- Subiyakto, A., Erlina, N., Sugiarti, Y., dkk. (2021). Assessing mobile learning system performance in Indonesia: Reports of the model development and its instrument testing.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka SMA Mata Pelajaran Kimia*.
- Google. (2025). *Android Developers Documentation*. Dokumentasi resmi Android untuk pengembangan aplikasi. (*Dokumentasi resmi yang sesuai untuk pengembangan aplikasi Android.*)

LAMPIRAN



Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian