

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius, Arie S.M. Lumenta, S. R. U. A. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Unsrat E-Catalog. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 1–9.
- Ardianti, T. R., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2879–2892.
- Arianti, B. D. D., Wirasasmita, R. H., & Mustamiuddin. (2020). WILMO (Web-based Interactive Learning Module), E-learning Design for Vocational School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1539(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1539/1/012045>
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 29.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asela, S., Salsabila, H., Hidayah, N., Lestari, P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). *PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI GAYA BELAJAR SISWA VISUAL*. 1(7).
- Asesmen, P. I. (2021). *Mathematics and Natursal Science Education*. 2(2), 87–95.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Cholis, R. A. N., & Yunus. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK MANUFAKTUR DI SMKN 2 SURABAYA*.
- Dahlia, D., Rianto, S., & Yuherman, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis LectoraInspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sman 1 Padang Sago. *Jambura Geo Education Journal*, 3(2), 106–113.
- Dalimunte, R., & Rohani, R. (2022). Development of Interactive Learning Media Based on Lectora Inspire on Excretion System Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(5), 2159–2167. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i5.2243>

- Desi Indriyani, Yanti Fitria, I. (2019). Problematika Guru dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Destiara, M. (2020). Analisis Kepraktisan Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Islam-Sains Berbantuan Media Augmented Reality. *Proceeding Antasari International Conference*, 55–68.
- Dinah Irfani Safaras Hapsari, S. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51–60.
- Dwijia. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Mengidentifikasi Tokoh-tokoh Cerita Fiksi Secara Lisan Untuk Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 113–117.
- Erawati, Yulita, I., & Sabekti, A. W. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN E-TTSPADA MATERI ASAM BASA KELAS XI SMA NEGERI 4 TANJUNGPINANG. *Student Online Journal (SOJ) UMRAH*, 3(1).
- Fauziah, F. (2020). *Pengantar Dasar Akuntansi*. Muhammadiyah University Press.
- Firdaus, M. A., & Mahardika, A. I. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Kemagnetan dan Pemanfaatannya di Kelas IX dengan Metode Demonstrasi. *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*, 2, 80–90.
- Gumanti, Tatatng Ari, Yunidar, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Erhaka Utama.
- Harmain, H., Nurlaila, Safirda, L., Sufitayati, Alfurkaniati, Ermawati, Y., Ikhsan, A., Olivia, A., Jubi, & Nurwani. (2019). *Pengantar Akuntansi I*. Madenatera.
- Hasan, M., Darodjat, Khairani, T., Tahrim, T., Mufit, A., & Rahmat, A. (2021). *Media pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). Tahta Media Group.
- Julianingsih, D., Prawiyogi, A. G., Dolan, E., & Apriani, D. (2021). Utilization of Gadget Technology as a Learning Media. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(1), 43–45. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i1.522>
- 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.

- Komang Ratih Kumala, N., & Savitri Puspaningrum, A. (2020). E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus : Okonomix Kedaton Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(2), 105–110. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran* (A. Kristanto (ed.)). Bintang Surabaya.
- Lauret, D., & Bayram-Jacobs, D. (2021). Covid-19 lockdown education: The importance of structure in a suddenly changed learning environment. *Education Sciences*, 11(5). <https://doi.org/10.3390/educsci11050221>
- Macgilchrist, F., Potter, J., & Williamson, B. (2021). Shifting scales of research on learning, media and technology. *Learning, Media and Technology*, 46(4), 369–376. <https://doi.org/10.1080/17439884.2021.1994418>
- Muttaqin, M. Z., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2020). Pengembangan Multimedia Lectora Inspire untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Ruang. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 495–511.
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1), 37–50.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Nashiroh, P. K., Ekarini, F., & Ristanto, R. D. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 43.
- Nurdhansyah. (2019). *Media Pembelajaran inovatif* (P. Rais (ed.)). UMSIDA Press.
- Olimov, S. S. (2022). Pioneer : Journal of Advanced Research and Scientific Progress (JARSP) Information Technology in Education Pioneer : Journal of Advanced Research and Scientific Progress (JARSP). *Pioneer: Journal of Advanced Research and Scientific Progress (JARSP)*, 01(01), 17–22.
- Peng, Y., & Zeng, Y. (2022). A Mobile Teaching Method of Ideological and Political Education in Colleges and Universities Based on Android Platform. *Mathematical Problems in Engineering*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/9948451>

- Prasetyo, M. S., & Wulandari, E. (2020). *Pengantar Akuntansi*. Media Pustaka.
- Purwanti, E., Angin, R. Z. P., Palupi, G., & Rianingsih, D. (2020). *Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Abad 21*.
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). STUDI LITERATUR : MEDIA INTERAKTIF ISPRING SUITE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR. In *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Vol. 7).
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.
- Sembiring, S. R. B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Kine Master Pada Materi Persamaan Kuadrat Dengan Cara Daring Di SMAN 1 Padang Tualang*. 06(03), 3417–3430.
- Setiyani, R., Astuti, D. P., Widiatami, A. K., Lianingsih, S., & Luthfiyah, N. (2021). *Pengantar Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang* (I. Murniatwaty & R. Lestari (eds.); 1st ed.). Jejak Pustaka.
- Sibarani, C. G. G. T., Silalahi, S. A., Sriwedari, T., & Hasibuan, A. F. (2022). *Praktikum Pengantar Akuntansi Dengan Case Study dan Problem Based Learning*. Merdeka Kreasi.
- Siti Rhomadhoni, C. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android Pada Kisah Nabi Ibrahim. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 1–17.
- Sobron, A. N., Titik, S., & Meidawati, S. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlyna, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia (studi kasus : sma bina mulya gading rejo, Pringsewu). *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136. <https://journal.untar.ac.id/index.php/JKI/article/view/7195>
- Susilawati, E., Agustinasari, A., Samsudin, A., & Siahaan, P. (2020). Analisis Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 11–16.

Wahyuni, D. Q., & Ananda, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar*.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.

Widiastuti, A., & Feryanto, A. (2014). *Buku Siswa Ekonomi Untuk SMA/MA Kelas XII*. Cempaka Putih.

Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127.

