

DAFTAR PUSTAKA

- Rasna Hengki, M. L. (2022). Pengembangan Media Power Point Berbantu Aplikasi Ispring Suite 9 Sebagai Sumber Belajar Materi Sel Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan biologi*, 7(2), 78-83.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 3(2).
- Herayanti, L., Habibi, H., & Fuaddunazmi, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis moodle pada matakuliah fisika dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(2), 210-219.
- Wiguna, G. A. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar PPKn Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 6(3), 12-17.
- Ahmad Sofwan. (2019). Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Program Keahlian Otomotif di Kota Malang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 36(1), 47-56.
- Ahmad, A. S. (2019). Pendidikan Abad ke-21: Inovasi Pendidikan dengan Teknologi. Cetakan Pertama. Bumi Aksara.
- Ali, M. (2013). Media Pembelajaran. Alfabeta.
- Android Application Development All-in-One For Dummies, Barry Burd, 2020.
- Arfani, C. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan di SMK Swasta Dwiwarna Medan. Skripsi. Medan: Program Sarjana Universitas Negeri Medan.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi 6. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2014). Media pembelajaran: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2009). Media Pembelajaran. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Dickie, C. (2012). The Benefits of Using Educational Media. *The Phi Delta Kappan*, 93(1), 67-70. doi: 10.1177/003172171209300114.

- DiMarzio, J. (2017). *Beginning Android Programming with Android Studio*. John Wiley & Sons.
- Eggen, P. & Kauchak, D. (2012). *Educational Psychology: Windows on Classrooms*. Pearson.
- Fadhilah, F. H., Ardianti, S. D., & Kuryanto, M. S. (2021). Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(6) : 1657-1664.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Dept of Physics Indiana University
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2012). *Instructional media and technologies for learning (7th ed.)*. Pearson.
- Jannah, M., Fauzi, A., & Nurhayati, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan ispring suite 9 pada mata kuliah konstruksi jalan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 6(2), 99-106.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014), hal. 201.
- Ma'ruf, M. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Prima Edukasia*, 7(1), 61-70.
- Mohan, N. (2016). Models of Research and Development (R&D). *International Journal of Research in Management, Science & Technology*, 4(1), 25-28.
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance improvement*, 42(5), 34-37.
- Puspasari, R. dan S. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Kompilasi*
- Rosyidah, A., & Murtiono, E. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(2), 261-271.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sriadhi. (2018). Instrumen penilaian Multimedia Pembelajaran v.2.2. Retrieved Agustus 09, 2022, from Scribd: <https://id.scribd.com/document/421569776/Instrumen-Penilaian-Multimedia-Pembelajaran-v-2-2>.

Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). Media Pembelajaran. Alfabeta.

Teori Graf dengan Model Addie. *Jurnal of Maldives*, 3(1), 137–152.

Trianto. (2010). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum 2013. Jakarta: Kencana.

