

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Taufik Syastra, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. In *78 CBIS Journal* (Vol. 3, Issue 2).
- Aisyah, D., Bentri, A., Amilia, W., & Rahmayanti, E. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII SMP*.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astiting, A. (2018) *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Ensiklopedia Plus Mind Mapping Materi Zoologi Vertebrata Pada Prodi Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar*, Makassar: UIN Alauddin Makassar
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian*. Mitra Wacana Media.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Buku Belajar Dan Pembelajaran*.
- Edi, S., Suharno, S., & Widiastuti, I. (2017). Pengembangan Standar Pelaksanaan Praktik Kerja Industri (Prakerin) Siswa Smk Program Keahlian Teknik Pemesinan Di Wilayah Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 10(1), 22. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v10i1.14972>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Hendrizar, Ed.; 1st ed.). Penerbit Samudra Biru.
- Hake, R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A st thousand-student survey of mechanics test data for introductory phytics courses. *American Journal of Physics*, 66 (1), pp. 64-74
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1.
- Huzaima Mas'ud, Mulyanto, A., Rijal, B. S., Muthia, M., & M, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC). *Jurnal Teknik*, 21(1), 32–42. <https://doi.org/10.37031/jt.v21i1.308>
- Indah, P. B., & Safaruddin. (2022). *Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran* (Vol. 3, Issue 1).

- Indrawan, I. C., Wijoyo, H., Wiguna, I. M. A., & Wardani, E. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Mukhtar Latif, Ed.; 1st ed.). CV. Pena Persada.
- Indriyani, L. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa* (Vol. 2, Issue 1).
- Ira Harahap, A., Irwan, Musdi, E., & Asmar, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Sosopan. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 371–383. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.10634>
- Irfan Malik A. (2023). *Multimedia Interaktif: Pengertian, Manfaat, Komponen, Pengembangan*. Irfan Malik A.
- Jurama, S. R. (2014). Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fispol Unsrat). In *Journal: Vol. III* (Issue 1).
- Mas'ud, H., Mulyanto, A., Rijal, B. S., Muthia, & M, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC). *Jurnal Teknik*, 21(1), 32–42. <https://doi.org/10.37031/jt.v21i1.308>
- Meidianto Makadao, E., Novian, D., Lahinta, A., & Abdillah, T. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Jurusan Multimedia Smk Negeri 1 Modayag Barat* (Vol. 3, Issue 1). Januari. <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Muhammad Ramli. (2012). *Buku Utuh Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press.
- Muhammadiyah, ud, Retno, B., Bahar, C., Pradana Sela Bunga Riska Ayu, B., Wilson Sitopu, J., & Taufan, A. (2023). Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK. *Jl. Jendral Sudirman No.Km, 05(04)*, 16107–16114.
- Previari Umi Pramesti, Riza Susanti, & Shifa Fauziah. (2022). Peran Computer Numeric Control (Cnc) Pada Karya Arsitektur. *SARGA: Journal of Architecture and Urbanism*, 16(2), 44–55. <https://doi.org/10.56444/sarga.v16i2.15>
- Puspa, B., & Stai Baturaja, I. (2022). *Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. 3(1).
- Ramli, M. (2012). *Buku Utuh Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press.

- Rodhatul Jennah. (2009). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Antasari Press.
- Rusman. (2014). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Edutech*, 1, 211–230.
- Sabila, A. (2022). *Pembuatan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Cnc*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Salim, N., & Yunus. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut Di Smk Negeri 2 Surabaya*.
- Samsudin, M. (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(2), 162–186. <https://doi.org/10.47453/eduprof.v2i2.38>
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470–477.
- Setiawan, A., & Soenarto, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Problem Based Learning Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Smk*. 8(4), 310–317. www.techno.okezone.com
- Setyadi, D. (2017). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika*. 33, 87–92.
- Sriadhi, (2018). *Instrumen Pembelajaran*, Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (M. Alaika Salmulloh, Ed.; 1st ed.). Pedagogia. www.insanmadani.com
- Wihidayat, E. S., & Maryono, D. (2017). Pengembangan Aplikasi Android Menggunakan Integrated Development Environment (Ide) App Inventor 2. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 4(1).
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). *Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Plc Di Smk* (Vol. 3, Issue 2).