

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Andriyan, W., Septiawan, S., & Aulya, A. (2020). PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PENINGKATAN CITRA PADA SMK DEWI SARTIKA TANGERANG. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 1-10. <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.289>
- Arikunto, S. (2018). *Pengukuran, Pengembangan, dan Pengujian Instrumen Penelitian*. Pustaka Bani Quraisy.
- Asmara, A. P. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TENTANG PEMBUATAN KOLOID. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156-178. <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4, 1-9.
- Devega, T. A., & Suri, P. G. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SMK. *Engineering And Technology International Journal*, 1(1), 1-8.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*. Boston: Pearson/Allyn and Bacon.
- Edi, S., & Widiastuti, I. (2017). Pengembangan Standar Pelaksanaan Praktik Kerja Industri (Prakerin) Siswa SMK Program Keahlian Teknik Pemesinan di Wilayah Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan*, 10(1), 1-2. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v10i1.14972>
- Erida. (2021). *Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Faqih, M. (2020). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7(2), 1-8. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Hake, R. R. (1999). Interactive-engagement methods: A process for learning. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- Hendi, A., Caswita, & Haenilah, E. Y. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS STRATEGI METAKOGNITIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823-834. <http://dx.doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>

- Indriyanti, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 1*, 123-130.
- Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Munawarah, F., Sukmawati, R. A., & Mahardika, I. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Materi Sistem Koordinat Kelas VIII dengan Metode Problem Based Learning. *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*, 1(1), 28-43.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. 3(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Octavianingrum, D. (2018). Kreativitas Guru: Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Software Videoscribe. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran (SNPAP)*, 1-6.
- Prakoso. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator. *Ilmu Pendidikan, 2*(3), 150-160.
- Randy Irawan, M. (2022). *Konsep Media dan Teknologi Pembelajaran*. Bandung: CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Ridwan, Y. H., Zuhdi, M., Kosim, & Sahidu, H. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF FISIKA PESERTA DIDIK. *ORBITA. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 44-55.
- Rizki, F., Gunawan, I., & Amirudin. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM SOLVING MENGGUNAKAN LECTORA INSPIRE. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.24042/ij sme.v3i1.5059>
- Safira, A. A. (2023). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA*. Jakarta: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Instrumen Penilaian Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. (2019). FUNGSI DAN TUJUAN PENDIDIKAN INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-11. <https://dx.doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>

- Sulasmi, N. (2021). Pembelajaran Berbasis Web dengan Google Sites. *Jurnal Wawasan*, 6(2), 15-25.
- Utami, W. Z. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN MINAT BELAJAR SISWA TUNA GRAHITA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 76-87.
- Wulandari, N. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN FISIKA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS.
- Wulandari, N., Warneri, & Aunurrahman. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN FISIKA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS. 1-12.
- Yulianti, D. (2020). Analisis Peluang Kerja Lulusan SMK di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 234-245.

