

DAFTAR PUSTAKA

- Agus N. Cahyo. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Agustini, P. D., Agustini, K., Bagus, I., & Pascima, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Di Smp Negeri 4 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1), 95–106.
- Amajida, J. (2020). Pengembangan media mobile learning berbasis android pada materi himpunan siswa kelas vii di mts nu hasyim asy'ari 03 kudu tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47-64.
- Anaperta, M. ., Maideshinta, T. K. ., Nadinda Viola, Z. ., & Sayuti, R. . (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Menggunakan Canva Pada Materi Internet Gateway (NAT) Kelas XI TKJ Smkn 3 Padang. *Jurnal Greenation Ilmu Teknik*, 1(2), 71–80.
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090.
- Dahar, Ratna Wilis. (1989). *Teori Belajar*. Jakarta : Erlangga Press.
- Djamarah, S. B. , & A. A. (2014). *Media pendidikan: Seperangkat alat untuk proses belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erida. (2021). *Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hake, R. R. (1999). Interactive-engagement methods: A process for learning. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- H. A. Soetopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Ikhsan, Supriadi, Zulfani Sesmiarni, & Supratman Zakir. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Android Di SMK N 1 Rao Selatan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1)
- Jurusan, S., Sosiologi, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470–477.
- Ledia, S. L., & Bustam, B. M. R. (2024). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(1), 790-816.
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191-201.
- Miarso, Yusufhadi. (2009). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyono, H., Iryadunas, & Rahman, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi Pada Smk N 1 Tanjung Baru. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 2540 - 8984.
- Novelina Santoso, A., Ellis Salsabila, & Haeruman, L. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android dengan Model Discovery Learning pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP Negeri 20 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 6(2), 39–50.
- Puspa, B., & Stai Baturaja, I. (2022). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Terapan JIRAN*, 3(1)
- Rauf et al. (2020). *Pembelajaran Berbasis Mobile Learning*. Deepublish.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 45–56.
- Sriadhi. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Instrumen Penilaian Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Subhan, S., & Kurniadi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(1), 74-80.
- Sugiyono, D. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2018). *Pengukuran, Pengembangan, dan Pengujian Instrumen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022). Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis discovery learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2428-2441.
- Syah. (2004). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tejo Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1).
- Wirawan dan Sulistiyo. (2020). *Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif: Teori dan Implementasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.