

DAFTAR PUSTAKA

- Alisyafiq. (2021). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2), 135–143. <http://jpkk.ppj.unp.ac.id><http://jpkk.ppj.unp.ac.id>
- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 97. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17384>
- Ambarwati. (2020). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Aplikasi Media Pembelajaran untuk Anak Tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM, Vol. 18*.
- Arliza, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal Petik*, 1(5), 77–84.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Borman. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(2), 119. <https://doi.org/10.26418/jp.v5i2.25997>
- Dewantoro, A. K., Iwut, I., Susatio, E., Teknik, F., & Telkom, U. (2015). [3] 1,2,3. *E-Proceeding of Engineering*, 2(2), 2833–2840. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/101919/simulasi-dan-analisis-sistem-penghitung-kepadatan-lalu-lintas-dan-klasifikasi-kendaraan-berbasis-webcam-dengan-metode-background-subtraction.html>
- Given. K. Barbara. (2014). *Brain-Based Teaching. Merancang kegiatan belajar mengajar yang melibatkan Otak, Emosional, Sosial, Kognitif, Kinestetik, dan Reflektif*. Bandung: Kaifa.
- Hamalik, O. (1985). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Harmes, M. (2012). *ADOBE AIR in Action*. Manning Publications.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2010). *Instructional media and technology for learning* (New Jersey). Prentice Hall, Inc.
- Hilmi, R. Z., Hurriyati, R., & Lisnawati. (2018). *Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota*

Bima). 3(2), 91–102.

Honesty, A., Rini, F., & Alfiriani, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smk Negeri 6 Padang. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 2410–2416. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.9462>

Hujair, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Safiria Insania Press.

Kapele, A. M. P., Parinsi, M. T., & Heydemans, C. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan di SMK Kristen 1 Tomohon. *Eduetik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(1), 23–34. <https://doi.org/10.53682/edutik.v3i1.6740>

Lestari, K., Yusuf, A. H., Muslihudin, M., & Pratomo, P. A. (2020). *Implementasi Aplikasi Android untuk Meningkatkan Layanan Promosi di Smk Multazam Gisting*. 1(1), 5–11.

Meltzer, D. . (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(7).

Mustafa, P.S. & Roesdiyanto, R. (2021). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50–65.

Neha, La Ili, & Ashari, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 142–149. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>

Newby, Timothy J., Donald A. Stepich, J. D. L. & J. D. R. (2000). *Instructional Technology for Teaching and Learning* (Edition Ne). Upper Saddle River.

Nugroho, P. (2015). Pandangan Kognitifisme Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. *Thuful: Jurnal Inovasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2).

Nurhadi. (2018). Teori Belajar dan Pembelajaran Kognitivistik. *Program Magister Pasca Sarjana (Pps) Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sutan Syarif Kasim Riau Pekanbaru*.

Nurhayani, & Salistina Dewi. (2022). Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Gerbang Media Aksara (Anggota IKAPI)*.

Prasetyo. (2022). Penerapan Teori Belajar Humanistik. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(2).

Pribadi. (2011). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.

Putra, A.Y., Wijaya, A. F., & Ramadhani, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Jaringan Komputer.

Jurnal Teknologi Dan Pendidikan, 8(2), 155–165.

Rogers, E. M. (1983). *Diffusion of Innovations* (3rd ed.). Free Press.

Rossie, P., & Breidle, D. (1977). *The Media and Learning*. New York, NY: McGraw-Hill.

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.

Sadiman, Arif., dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Rajawali: Jakarta.

Safaat. (2011). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika Bandung: Bandung.

Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

Saputra, H. D., Purwanto, W., Setiawan, D., Fernandez, D., & Putra, R. (2022). Hasil Belajar Mahasiswa: Analisis Butir Soal Tes. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 15–27. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3432>

Satriansyah. (2016). Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di Mtss Ulumul Quran Banda Aceh. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 18–84.

Sodikin. (2023). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Pembuatan Game Edukasi Mengenai Indonesia Indonesia. *Journal of Computing Engineering: System and Science*, 8(2), 595–606. www.jurnal.unimed.ac.id

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.

Suprpto., A. (2021). *No Title Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari*. 1–8.

Suryosubroto, B. (2002). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. PT. Rineka Cipta.

Susilana & Riyana. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Sutanto. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(1), 41–51.

Sutarman. (2012). *Buku Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suyanto, M. (2003). *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi.

Suyono, H. (2012). *Belajar dan Pembelajaran; Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Rosda Karya.

Thobroni. (2015). *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-

Ruzz Media.

Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

Woolfolk, A. (2004). *Educational Psychology*. New York: Pearson.

Yasa, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas Xi Mipa Dan Ips Di Sma Negeri 3 Singar 12. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 2(14), 199–210.

