

DAFTAR PUSTAKA

- Alexandra, W., Putra, A. D., & Puspanigrum, A. S. (2022). *A PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN RANTAI MAKANAN PADA HEWAN*. 3(1), 1–24.
- Amalia, R., Assani, S., Effindi, M. A., & Wijaya, E. Y. (2023). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Algoritma Pemrograman Berbasis Android*. 9(2), 188–200.
- Anam, S., Syukur, T. A., Saefulloh, A., Solong, N. P., Hidayah, N., Rizqi, V., Mukri, S. G., & Hasanah, I. F. (2023). *MEDIA*.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*: PT Raja Grafindo Persada
- Branch, R. M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE approach*. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). *Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika*. 2.
- Dalimunthe, A., AffAndi, M., & Suryanto, E. D. (2021). *Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model ADDIE*. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, 8(1).
- Dewi, L. P., Indahyanti, U., & Hari, Y. (2012). *Pemodelan proses bisnis menggunakan Activity Diagram uml dan bpmn (studi kasus firs online)* (Doctoral dissertation, Petra Christian University).
- Dewi Rahmadayanti¹, A. H. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 7174–7187.
- Diana Nur Septiyawati Putri¹, Fitriah Islamiah², T. A., & Arita Marin⁴. (2022). *ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. 2(2), 365–376.
- Fadillah, A. (2016). *BELAJAR MATEMATIKA SISWA*. 1(2), 113–122.
- Fadjarajani, S., Indrianeu, T., Haekal, T. M., Purnama, Y. I., Abdullah, G., Saleh, M., ... & Rahmat, A. (2020). *Media Pembelajaran Transformatif. Gorontalo: Ideas Publishing*.
- Fadli, R., Hakiki, M., Rahayu, S., & Astriyani, S. (2020). *Validitas media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di sekolah menengah kejuruan*. *Jurnal INovasi Pendidikan*

dan Teknologi Informasi (JIPTI), 1(1), 9-15.

- Fajar, D. M., Rohmatini, G. W., & Hasanah, R. (2022). Pengembangan Game Edukasi Aturan Tangan Kanan pada Materi Kemagnetan Menggunakan Aplikasi *Smart apps creator* untuk Siswa SMP/MTs. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(3), 568.
- Faizah, F. N., Novita, Lina, & Indriani, R. S. (2024). No Title. 09.
- Fatmala, D., & Yelianti, U. (2016). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android pada materi plantae untuk siswa SMA menggunakan Eclipse Galileo. *Biodik*, 2(1), 1-6.
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.).
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). *Metabolism*. 10(2), 486–489.
- Harahap, I. Q., Musril, H. A., Jasmienti, J., & Derta, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis *Android* Menggunakan Smart Apps Creator. *Intellect: Indonesian Journal of Learning And TechNological InNovation*, 3(1), 1-15.
- Harahap, R. D., & Safitri, I. (2022). *ANALISIS HAMBATAN PROSES PEMBELAJARAN BIOLOGI SECARA DARING SELAMA PANDEMI COVID-19 DI SMA NEGERI*. 5.
- Herliani, M. P., Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Herlina, N., Sesmiarni, Z., Zakir, S., & Ilmi, D. (2023). *Analisis Hambatan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di MTsN 6 Agam*. 02(01), 86–103.
- Hin, K. K., Yasin, R. M., Pendidikan, F., & Citra, P. (n.d.). *Matematik (STEM) khususnya dalam topik bioteknologi*. *Keywords : Modul bioteknologi; behaviourisme; kognitivisme, konstruktivisme; peranan jantina*.
- Imanda, R., Setiawaty, S., Rohantizani, R., & Sirait, A. F. (2024). *untuk Mata Pelajaran IPA Sekolah Menengah Pertama : Meningkatkan Pencapaian Kurikulum Mandiri*. 2024, 190–199. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i19.16494>
- Jalmur, N. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Kencana.
- Jannah, F., Fatimattus, P., & Zahra, A. (2022). *Problematika penerapan kurikulum merdeka belajar 2022*. 4(2), 55–65.
- Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). *Development of E-Learning Smart Apps Creator (SAC) learning media for selling employees on paid*

TV. Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(02), 129–143.

Khulsum, U., HudiyoNo, Y., Pendidikan, M., Indonesia, B., & Mulawarman, U. (2018). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERPEN DENGAN MEDIA STORYBOARD*. 1(1), 1–12.

Kristanto, A. (2016).. *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabana

Mahrita, M., & CahyoNo, R. (2022). Pengaruh Fasilitas Belajar, Kecerdasan Emosional dan Kreativitas Guru Terhadap Efektivitas Belajar Siswa SDN Binuang 4 Kabupaten Tapin. *Media Mahardhika*, 20(3), 501-511.

Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*.

Nur Azis, Gali Pribadi, M. S. N. (2020). *Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android*. 4(3), 1–5.

Nursyaidah, . 2019. (n.d.). *Strategi Pembelajaran*. 70–79.

Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). *KAJIAN TEORITIS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*. 303–319.

Patriani, R. P., & Kusumaningrum, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dan 3 Dimensi Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal penelitian IPTEKS*, 5(2), 161-171.

Pratama, E. B., & Hendini, A. (2019). Pemodelan Sistem Informasi Layanan Masyarakat (Silam) Pada Kantor Desa Untuk Meningkatkan Pelayanan. *Klik-Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer*, 6(1), 49-57.

Rendika, Setyastanto, A. M., & LeksoNo, A. W. (2022). *KURIKULUM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA* : 8(1), 185–201.

Rizkasari, E., Rahman, I. H., & Aji, P. T. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 694-699.

Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis android menggunakan articulate storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169-182.

Sasahan, E. Y., Oktova, R., & IRN, O. O. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif tentang optika berbasis android menggunakan perangkat lunak Ispring Suite 7.0 untuk mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada pokok bahasan interferensi cahaya. In *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)* (Vol. 2, pp. 52-61).

- Sholihah, F., & Risal, M. (2024). *Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas X . 3 dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tutorial pada Mata Pelajaran Informatika di UPT SMA Negeri 3 Maros*. 4(1), 24–33.
- Smrti, N. N. E., Sukenada, I. P. G., Kadek, D. T. R. N., Adnan, A., & Ode, J. P. P. (2023). *Flowgorithm sebagai penunjang pembelajaran algoritma dan pemrograman*. *Jurnal Bangkit Indonesia*, 12(1), 56–64.
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2012). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods).
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-3).
- Sulistyo, A., & Susilowati, E. (2018). *Penerapan Media Simulasi untuk Meningkatkan Keterampilan Praktik Siswa pada Pembelajaran Teknik Pemesinan*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 25(1), 54–63.
- Suryadi, A., & Rosa, N. M. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan ISpring Presenter. In *Prosiding Seminar Nasional Rekarta* (Vol. 1, pp. 66-75).
- Susanto, H. (2012). *Jurnal Pendidikan Vokasi Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja guru sekolah menengah kejuruan*. 2(2), 197–212.
- Suyati, E. S., & Rozikin, A. Z. (2021). Belajar & Pembelajaran.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). *ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19*. 2(April), 90–101.
- Ulya, P. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Wahid, R. N. (2022). *Jurnal Analisis Pendidikan EkoNomi*. 11(7), 50–64. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v11i1.53713>
- Wahyuni, S. (2020). *Pengembangan Media Simulasi Berbasis Android untuk Pembelajaran Praktik Instalasi Listrik*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(2). Diakses dari ejournal.undiksha.ac.id

Watri, W., Gimin, G., & Suarman, S. (2023, April). Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi Jurnal Penyesuaian. In *MDP Student Conference* (Vol. 2, No. 1, pp. 91-99).

Wibowo, M. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan ispring dan apk builder. *Jurnal Swarnabhumi: Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi*, 8(1), 58-63.

Yulani Moiyo, Trisnawaty Junus Buhungo, T. A. (2024). *Analisis Keefektifan Perangkat Pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Pembelajaran Materi Fluida Statis*. 4(02), 125–132.

Zainal Aqib. (2014). Media Pembelajaran: Tujuan Penggunaan Media (Edisi Pertama). PT Remaja Rosdakarya

