

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, M., Nugroho, A., & Kurnia, D. (2021). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual* (S. Yuliyanto (ed.); 1st ed.). Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armas. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Kodular Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMA Negeri 3 Gowa*.
- Christian, D., Veri, J., & Yunus, Y. (2020). Perancangan & pengembangan modul interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis (Studi kasus siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 6 Padang). *Jurnal PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi)*, 7(1), 18–26.
- Falabiba, N. E. (2019). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Struktural Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Bakteri*. 18–63.
- Hamid, A. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfa Beta.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.51-60>
- Herdiansya, H., Anraeni, S., & Abdullah, S. M. (2021). Penerapan Push Notification Pada Aplikasi Info Kajian Online Berbasis Mobile. *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam (BUSITI)*, 2(4), 230-235.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khairunnisa., Akbar, Muh., Usanto., Ningtyas, S., Aziz, Firman., Sepriano., Rini, F., Hasanuddin., Agus, Nyoman., Adichandra, I., Novita, Rini., Metra, Reko., &

- Junaidi, Satrio. (2023). *MULTIMEDIA: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan* (Efitra., Ed.; Pertama). PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusuma Wardani, C. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Kuswanto, J. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran biologi kelas XI. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(2), 65-70.
- Menrisal, M., Radyuli, P., & Wulandari, N. P. (2019). Perancangan dan Pembuatan Modul Interakti Berbasis Android pada Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan. *Jurnal PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi)*, 6(2), 38–46.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Mahfudz, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Dan Simulasi Pada Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *MSI Transaction on Education*, 3(1), 45-55.
- Nofriyandi, N., Dedek Andrian, Leo Adhar Effendi, Firdaus, F., Rezi Ariawan, Rahma Qudsi, Reni Wahyuni, Aulia Sthephani, & Mefa Indriani. (2021). Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Matematika Berbasis Education For Sustainable Development Guru. *Community Education Engagement Journal*, 2(2), 21–26. <https://doi.org/10.25299/ceej.v2i2.6682>
- Noormiyanto, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Berkesulitan Belajar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2).
- Nurhidayati, N., & Nur, A. M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur. *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, 4(1), 51–62. <https://doi.org/10.29408/jit.v4i1.2989>
- Puthree, A. N., Rahayu, D. W., Ibrahim, M., & Djazilan, M. S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3101–3108.

- Rahman, A., & I Nyoman, J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan.
- Sumiati & Asra. (2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syarlisjiswan, M. R., Sukarmin, & Wahyuningsih, D. (2021). The development of e-modules using Kodular software with problem-based learning models in momentum and impulse material. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1), 125–136. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012078>
- Syifa S Mukrima. (2017). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 6–32.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Weda, Made. (2013). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.