

DAFTAR PUSTAKA

- A.Adesoj, F. (2018). *Bloom Taxonomy Of Educational Objectives And The Modification Of Cognitive Levels*. 5(5), 292–297.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1), 98–107.
- Andriani, K., Ardiana, & Firman. (2022). Teaching Media in Efl Classrooms: What Are They and Why Select Them? *Journal of Language Testing and Assessment*, 2(1), 87–97.
- Ardiansyah, F. (2011). *Pengenalan Dasar Android Programming*. [https://gilacoding.com/upload/file/Pengenalan Dasar Android Programming.pdf](https://gilacoding.com/upload/file/Pengenalan_Dasar_Android_Programming.pdf)
- Ariani, S., Fatirul, A. N., & Atiqoh. (2023). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tanpa Koding di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 270–279.
- Ariyani, N., Arlan, A. S., & Handayani, R. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi E-Kinerja Pegawai pada Kantor Camat Amuntai Selatan Kabupaten Hulu Sungai Utara. *Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia*, 1, 622–633. <https://ejurnal.stiaamuntai.ac.id/index.php/JMSDM/article/view/827/666>
- Azani, A., Sarmila, & Gusmaneli. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 174–186.
- Balasi, R. K., & Singh, J. (2016). *Systematic Review of Mobile Operating Systems*. 5(12), 19565–19567. <https://doi.org/10.18535/ijecs/v5i12.55>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6_1
- Cuhanazriansyah, M. R., Rochim, A. A., Ainindri, Q., Putri, R., Ferisca, S., & Mubarak, M. F. (2025). *GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN*.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dhiba, F., Wahyuni, A., & Hamid, A. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi dan Media Gambar pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 186–195. <https://media.neliti.com/media/publications/188767-ID-perbandingan-hasil-belajar-siswa-dengan.pdf>
- Estuning, H. (2023). Efektivitas Upaya Penerapan Metode Tanya Jawab Dengan Variasi Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada MP PKN Kelas Vii E MTSN Jombang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 210–223.
- Eva, M., & Rumapea, M. (2019). Tantangan Pembelajaran Musik pada Era Digital Challenges of Learning Music in Digital Era. *Jurnal Seni Dan Budaya*, 3(2), 101–110.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media

- Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Ferizal. (2025). *Implementasi Kurikulum di Indonesia: Antara Harapan Dan Kenyataan*. 2(4), 39–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/v6i2.1403>
- H.Abd.Hafid. (2011). *SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 6, 69–78.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Jurnal PGMI*, 6.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). Tahta Media.
- Hidir, A., Bekata, H. M., Malik, R., & Waruwu, Y. (2023). Use of Social Media as a Learning Media in 21st Century Learning. *Journal of Adulearn World*, 2(December), 295–312.
- Ilham, D. (2019). *Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional*. 8(3), 109–122.
- Imbar, K., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). *Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran*. 04(01), 108–120.
- Jatawitika, I. G. Y., Warpala, I. W. S., & Tegeh, I. M. (2024). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14, 159–168. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112
- Jean Elikal Marnaa, Annur Fitri Hayatib, O. (2018). *Analisis Kesiapan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Memasuki Dunia Kerja di Kabupaten Solok*. 1, 264–267.
- Kartini, N. E., Nurdin, E. S., Hakam, K. A., & Syihabuddin. (2022). Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7292–7302.
- Khoiriyatin, V. Z., Juhaeni, Muhayarotun, S., Chasanah, U., & Safaruddin. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan*. 5(5), 518–532.
- Khoiruddin, M. A., & Iskandar, R. (2024). Pengembangan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Materi Sistem Ac. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 7, 194–214. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpvo.v7i1.78689>
- Khomarudin, A. N., Efriyanti, L., & Tafsir, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan. *Jurnal Educative*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30983/educative.v3i1.543>
- Kirana, P., Chaeruman, U. A., & Nursetyo, K. I. (2022). *Pengembangan “ Supermath ” sebagai Multimedia Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Matematika*. 05(01), 24–29.
- Komang, N., Yuliastini, S., Ayu, I. D., Purba, E., Tari, D., Agus, P., Putra, S., & Dartiningsih, M. W. (2020). Penerapan Media Bimbingan Konseling untuk

- Meningkatkan Keterampilan Guru BK dalam Memberikan Layanan Pendidikan Seks terhadap Peserta Didik. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 117–124.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i2.25055>
- Kusmadi, C., W. E., Badrudin, I., & Putra, B. L. (2021). *Informatika SMK Kelas X*. Made, N., Narita, D., Komang, N., Yulastini, S., Rahayu, D. S., Ketut, N., Umbarini, K., & Briggs, L. J. (2022). *Pemanfaatan Jenis -Jenis Media Bk Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring*. 23(1).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6390878>
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). *Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii SDN Karet 1 Sepatan*. 3, 198–214.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1291/902>
- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (H. S. Abadi (ed.)). CV. Pustaka Abadi.
- Malabay. (2016). Pemanfaatan Flowchart untuk Kebutuhan Deskripsi. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12, 21–26.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., & Wardhani, A. R. (2022). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan*, 3(28), 219–228.
- Masrukhin. (2016). *Pengembangan dan Pengujian Instrumen untuk Penelitian Pendidikan: Aplikasi Program SPSS*.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20191>
- Mud, I., & Jampel, I. N. (2022). *Konten Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV*. 10(2), 385–394.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 1–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Murniyati, S. (2025). *Transformasi Pendidikan : Kebutuhan dan Tantangan Kompetensi Guru dalam Menghadapi Era Digital Abad-21*. 8(September), 359–367.
- Nasmansyah, W., Smaragdina, A. A., & Gunawan, A. W. (2024). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Analisis Data Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP Pengembangan E-Modul Pembelajaran Analisis Data Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP*. 4(5), 2115–2126.
- Nisa, C., Wijaya, A., & Rizal, F. (2024). *Teori UML dan Implementasi Praxmek* (W. Yuliani (ed.)). CV Bravo Press Indonesia.
- Nugraha, A., Siti, A., Solehah, N., Hasanah, L. U., Siti, G., Fatonah, N., Febriana, H. L., Mustopa, N. A., & Karina, O. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran (PJOK) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2018), 12660–12664.
- Nurhayani, & Syakban, I. (2026). Mengenal Media Pendidikan dan Perannya dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 3(8), 997–1002.

- <https://doi.org/https://jutepe-joln.net/index.php/JURDIKAN/index>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Ramli, M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.18592/jtipai.v3i2.1862>
- Riyan, M. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi*. 29, 205–216.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Sari, H. P., Hasan, R., Irwandi, & Fitriani, A. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajarsiswa Di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Sains*, 61–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.36085/jrips.v1i1.2789>
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). *Modul Media Pembelajaran*.
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 35(1), 31–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- Sianturi, R. (2025). Test Normality as a Condition Of Hypothesis Testing. *Pembelajaran Dan Matematika Sigma*, 11(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.5881>
- Sriadi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.)). ALFABETA.
- Sulistyo, B., Handayani, A. D., Jatmiko, Nurfahrudianto, A., & Santia, I. (2025). Draglandtics: Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Elemen Gamifikasi Edukatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12, 701–713. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i3.5886>
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan* (Pertama). UNY Press. <https://perpustakaan.iaskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2024/02/53.-Buku-Statistik-Penelitian-Pendidikan.pdf>
- Syalomita, E. B., & Agusdianita, N. (2025). Wawancara Guru SD 55 tentang Konsep Pembelajaran Matematika dan Konsep Pembelajaran tentang Volume Kerucut. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 04(02), 2257–2263. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/1688/1352>
- Thabrani, R., & Natsir, M. S. (2018). Design Interactive Qur ' An Learning For Kindergarten Based on Android. *Journal Information of Technology and Its Utilization*, 1(1), 26–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.30818/jitu.1.1.1647>
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12, 62–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.69866/dp.v12i2.34>
- Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). Memahami Media untuk Efektifitas Pembelajaran. *Journal*

Education and Technology, 4, 111–123.
<https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/view/2907/pdf>

