

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, and Ahmad Rohani. (1991). *Bimbingan dan konseling di sekolah*. PT Rineka Cipta.
- Amanullah, M. A. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44.
- Arham, U. U., & Dwiningsih, K. (2016). Keefektifan multimedia interaktif berbasis blended learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 111-118.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT. Raja.GrafindooPersada.
- Arumsari, D. (2019). Rancang Bangun Sistem informasi Peminjaman dan Pengembalian Buku Pada Perpustakaan SMK Bisnis Informatika Bekasi.
- Efendi, R. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Di Sma Negeri 4 Palembang. *Jurnal Pengabdian Sriwijaya*, 8(2), 1016-1021.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.
- Kitchenham, B. A., Budgen, D., & Brereton, O. P. (2011). Using mapping studies as the basis for further research—a participant-observer case study. *Information and Software Technology*, 53(6), 638-651.
- Laurillard, D. (2007). Pedagogical forms of mobile learning: framing research questions.
- Munandar, A. H., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle untuk Meningkatkan Pemahaman Isi Teks Anekdote pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 4(1), 1-12.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- jaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.

- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38-47.
- Riyadi, S., & Pardjono, P. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika berbasis komputer untuk kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 165-177.
- Riyadi, Slamet, and Pardjono Pardjono. "Pengembangan multimedia pembelajaran matematika berbasis komputer untuk kelas VIII SMP." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 1.2 (2014).
- Rohani, R. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Pinrang*.
- Rosita, F. Y. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 25-37.
- Rumansyah, M. (2016). Perbedaan pengaruh pembelajaran dengan menggunakan modul interaktif dan modul konvensional terhadap pemahaman konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 4(1), 54-62.
- Rusman, R. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Studi Tentang Best Practice Yang Dilakukan Guru Sekolah Dasar Dalam Perencanaan, Pelaksanaan, Dan Penilaian Kurikulum 2013. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 10(2), 135-150.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2010). Rahardjito. 2010. *Media pendidikan*.
- Sadiman, A. S. (2003). Sumber Belajar Sebagai Penunjang Aktivitas Siswa. *Jakarta: Media Indonesia*.
- Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-480.
- Sampini, S., Mustaji, M., & Harwanto, H. (2021). Problem based learning dan Problem solving Berpengaruh Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 79-87.
- Sudjana, D. (2015). Kartu Kation-Anion Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Kimia Di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 2(1), 21-37.

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.

Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.

Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38-49.

