

DAFTAR PUSTAKA

- ASTUTIK, S. (2021). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DAN POWER POINT DALAM MATA PELAJARAN TIK KELAS VII DI SMP NEGERI 1 GURAH. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2).
<https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56735>
- Athiyah, U. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI SEMESTER II KELAS X SMA BERBASIS LECTORA INSPIRE THE DEVELOPMENT OF BIOLOGY LEARNING MEDIA OF MATERIAL SEMESTER II CLASS X SMA WITH LECTORA INSPIRE*.
- Atika Liana., Siregar Rosma., Saragih Stevanus, TH. (n.d.). PENGGUNAAN APLIKA PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MAHASISWA DALAM MENYELESAIKAN TUGAS. (*Universitas Negeri Medan*).
- Ayu Nurmala, D., Endah Tripalupi, L., & Suharsono, N. (2014). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN AKTIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI. In *Tahun* (Vol. 4, Issue 1).
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (n.d.). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Hendra Saputra, V., Darwis, D., Febrianto, E., & Matematika, P. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME MATEMATIKA UNTUK PENYANDANG TUNAGRAHITA BERBASIS MOBILE. In *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems* (Vol. 3, Issue 2).
- Komariah, S., Chalid, S., & Bahri, H. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS LECTORA INSPIRE TERHADAP HASIL BELAJAR PENGETAHUAN BAHAN TEKSTIL SISWA KELAS X TATA BUSANA SMK NEGERI 3 PEMATANG SIANTAR*. 2(1), 13–17.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pesona/index>
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pesona/index>
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). STUDI ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEKNIK LISTRIK DASAR OTOMOTIF. In *Journal of Mechanical Engineering Education* (Vol. 4, Issue 2).

- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 6(1), 87–97.
<https://doi.org/10.24114/jt.v6i1.1234>
- Manurung, Purbatua. 2020. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*. Vol 14, No 1.
- Mayer E. R. 2009. *Multimedia Learning*. Pustaka Pelajar:Jogjakarta
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational*
- Munir., 2015. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 34 Tahun 2018 Tentang Standar Nasional Pendidikan Smk/Mak
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75.
<https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Nunu, O., Dosen, M., Tarbiyah, F., Uin, K., & Riau, S. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*.
- Nurachmad, E. (2021). PKM Uji Kompetensi Bidang Keahlian Multimedia Di SMK Sirojul Huda 1 Kota Bogor. *Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan*, 2(2), 97–102. <https://doi.org/10.37641/jadkes.v2i2.777>
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
 Oleh, D., Stai, :, Bangkalan, A.-H., & Aliwardhana, H. (n.d.). *UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS POWER POINT DAN FILMORA MELALUI IN HOUSE TRAINING EFFORTS TO IMPROVE TEACHER SKILLS IN THE PREPARATION OF POWER POINT AND FILMORA-BASED LEARNING VIDEOS THROUGH IN HOUSE TRAINING* (Vol. 4, Issue 1).
- Purba, S. A., & Roza, D. (2024). Pengaruh Media Lectora Inspire dan iSpring terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 9(3).
<https://doi.org/10.36709/jpkim.v9i3.93>
- Ristiani, S. M., Triwoelandari, R., & Yono, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Versi 12 Pada Mata Pelajaran IPA Berbasis

STEM untuk Menumbuhkan Karakter Kreatif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 30–40. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.613>

Saifuddin Zuhri, M., Agisara Rizaleni, E., Sidodadi Timur Nomor, J., & Cipto Semarang Indonesia, -Dr. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA LECTORA INSPIRE DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA SISWA SMA KELAS X. *PYTHAGORAS*, 5(2), 113–119.

Sari, N. S. A., Hamengkubuwono, H., & Pratama, M. I. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Lectora Inspire terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 594–602. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.290>

Simanjuntak, R., & Hamid, A. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA. In *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (Vol. 3, Issue 2).

Susanti, S., Tinus, S., Benufinit, Y. A., & Manu, G. A. (n.d.). PENGGUNAAN APLIKASI LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (*Studi Kasus Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD GMT Kuanino 3*) (Vol. 3).

Wijaya, K., Baharuddin, Sutrisno, Solahuddin, A. A., & Sebayang, N. (2025). Optimizing learning achievements for Generation Z: The impact of video-based instruction in vocational education. *International Journal of Education and Practice*, 13(2), 624–636. <https://doi.org/10.18488/61.v13i2.4120>

THE
Character Building
UNIVERSITY