

DAFTAR PUSTAKA

- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2), 107–116.
- Arikunto, S. (2018). *Pengukuran, Pengembangan, dan Pengujian Instrumen Penelitian*. Pustaka Bani Quraisy.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Azani, A., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17–37.
- Deli, A., Astuti, I., & Salam, U. (2023). Desain Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Fotografi Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 10(1), 1–7.
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah SMK Pembangunan. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(4), 1–10.
- Fitra, D. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 6(2), 149–156.
- Fitri, Lamada, M. S., & Zuhajji. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 1(1).
- Gulo, S., Zega, E. M. P., Bate'e, A. K., Lahagu, I. A. S., & Waruwu, Y. (2025). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Education And Development*, 13(1), 650–652.
- Habibie, M. T., Solihah, A., & Aditya, D. Y. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dalam Menciptakan KBM yang Efektif. *Jurnal Bangun Abdimas*, 3(1), 228–233.
- Hadi, R., Budiyanto, H., & Raharjanto, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pendidikan sains. *IOP Conference Series: Journal of Physics*, 1594(1), 12021.
- Harahap, A. M., Musril, H. A., Supriadi, S., & Okra, R. (2022). *Perancangan Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Menggunakan Mit App Inventor di SMKS Kesehatan Paluta Husada*.
- Hardani, Azizah, N. H., Wijayanto, R., Budiati, A., Istiqomah, R., Faulina, D., Kumalasari, R., Nuraeni, R. S., Astuti, D. P., Rahayu, S., & Zubaidah, S. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu Group.
- Hasanah, E. (2021). Best practice penjaminan mutu lulusan berbasis iasp 2020 di sekolah menengah kejuruan. *JAMP: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 4(2), 178–186.
- Jannah, N., Zakir, S., Aprison, W., & Melani, M. (2021). *Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Mit App Inventor Berbasis Android di Smk N 2 Panyabungan. 1*.

- Khairunnisa, Akbar, Muh. R., S, U., Ningtyas, S., Aziz, F., Sepriano, Rini, F., Hasanuddin, Putra, I. N. A. S., Adhicandra, I., Novita, R., Metra, R., & Junaidi, S. (2023). *Multimedia (Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kristanto, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 6(1), 45–56.
- Larasati, L., & Nikmah, C. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan E-Learning terhadap Motivasi Belajar dalam Masa Pelatihan Kerja. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(2), 214–233.
- Lontoh, F., & Sihombing, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Metode Ceramah dalam Pembelajaran terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 123–130.
- Negara, H. R. P., Syaharuddin, Kurniawati, K. R. A., Mandailina, V., & Santosa, F. H. (2019). *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor*. 2(2).
- Pratama, Y., & Widodo, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 89–104.
- Rahman, M., & Nyoman, I. (2020). The Impact of Interactive Learning Media on Student Learning Outcomes. *Journal of Educational Technology*, 8(2), 102–115.
- Rahmat Unton, A., Sudiah, L., ode Nining Setyawan, W., & Pelita Nusantara Buton, S. (2022). *Pengaruh Tingkat Pendidikan Formal Terhadap Perilaku Sadar Lingkungan Kali Solo Dusun Honex Di Desa Banabungi Kecamatan Pasarwajo Kabupaten Buton*. 3(1).
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikmalah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Rohmah, M. (2024). *Apa itu Uji Hipotesis? Definisi, Jenis & Langkah Membuatnya*.
- Sari, R. (2022). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone dalam Pembelajaran Daring di SDN Podosoko 2. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(3), 123–135.
- Sartika, F., & Desriwita, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115–128.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Universitas Negeri Medan. Retrieved from:
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Wardani, C. K. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.

Zen, A. P., & Trihanondo, D. (2022). Perkembangan Seni Fotografi Dan Sinematografi Serta Tantangannya Pada Era Pasca Pandemi Covid-19. In *Online) SENADA* (Vol. 5).

Zutiasari, I., Rahayu, W. P., Zumroh, S., & Indarwati, R. A. A. (2022). *Pelatihan MIT App Inventor Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan. 1*(3).

