

DAFTAR PUSTAKA

- Hakiki, M., Surjono, HD, Fadli, R., Budiman, A., Dedy, R., Ramadhani, W., ... & Hidayah, Y. (2023). Peningkatan Praktikalitas Pembelajaran Seluler Berbasis Web dalam Mata Kuliah Sistem Operasi: Sebuah Studi Pengembangan. *Jurnal Internasional Teknologi Seluler Interaktif*, 17).
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pratomo A.W, A. (2018). *Penulisan Karya Tulis Ilmiah Nizamia Learning Center 2018*. Nizamia Learning Center, 1,110.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1986). *Planning and producing instructional media*. New York: Harper & Row.
- Alif, M., Sofyan, H., Dewantari, K., Teknik, J., Fv, E., Yogyakarta, U. N., Negeri, S. M. P., & Mojokerto, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran TIK (Studi Kasus : SMP Negeri 1 Kota Mojokerto)*. 3, 13981–13989.
- Botuhula, F. R., Lahinta, A., Mohammad, R., & Yassin, T. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Jurusan Multimedia Smk Negeri 1 Limboto*. 4(1).
- Kartini, K. S., Tri, I. N., & Putra, A. (2020). *RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID*. 4(1), 12–19.
- Kuswanto, J., Informatika, P. S., & Baturaja, U. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID*. 6(2), 78–84.
- Maharani, A., Budiyanto, A., & Mauli, L. (2025). *Pengembangan Media Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMPN 1 Bangkalan*. 6(1), 26–39.
- Putra, D. adi. (2021). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR BIMBINGAN TIK*. 13(2), 895–904.
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1200>
- Saefullah, Y Guntara, N. 2020. (n.d.). *Reconstruction of Teaching Materials with Socio- Scientific Issues Context on Source of Energy Content Reconstruction of Teaching Materials with Socio-Scientific Issues Context on Source of Energy Content*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012022>
- Sari, R. A., Sutrisno, M., Rahman, A., & Kodri, M. N. Al. (2023). *PENERAPAN MODEL RESEARCH AND DEVELOPMENT UNTUK MEDIA BELAJAR DESAIN GRAFIS BERBASIS ANDROID*. 13(2), 100–111.

- Sriadhi. (2024). *Instrumen Penilaian Multimedia Interaktif*. 1, 14.
- Sudharsono, Muhamad, F. L. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 10, 237–250.
- Sugiarto, T., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2023). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR : METAANALISIS pendidikan merupakan upaya untuk mempercepat pembangunan SDM Indonesia* ., c, 128–142.
<https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5419>
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. 1(1), 13–24.

