

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, R., Hakim, A. R., & Hairunisa, H. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Literasi Numerasi Menggunakan Model PjBL dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Inpres Muku. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 101–110. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.438>.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- BSNP. (2012). *Standar pengembangan bahan ajar*. Jakarta: BSNP.
- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar matematika pada anak usia dini (6-10 tahun) Komunitas Kampung Aur. *Jurnal Social Library*, 1(2), 49–53. <https://doi.org/10.51849/sl.v1i2.34>.
- Drestajumna, P., Istiningsih, S., Harjono, A., Hakim, M., Fkip, P., & Mataram, U. (2022). Pengembangan Media Flip Chart Berbasis Model Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Gugus 2 Labuapi Tahun Ajaran 2021/2022. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 2022. <https://jurnal.educ3.org/index.php>.
- Eska Nugraha, M., Dwi Candra Yuniar, Herlina Febiyanti, & Yeti Komalasari. (2024). Korelasi Motivasi Taruna Pola Pembibitan terhadap Minat Belajar Matematika. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1405–1412. <https://doi.org/10.58230/27454312.617>.
- Fatimah, D. D. S., Mubarak, M. S., & Apriani, A. (2024). Penggunaan Multimedia Development Life Cycle dalam Rancang Bangun Media Pembelajaran Toleransi Beragama. *Jurnal Algoritma*, 21(1), 189–197. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.21-1.1524>.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Ummah, A. N., Yusifa, A., & Wahyuni, B. O. (2021). Metode Pembelajaran Interaktif Dalam Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 42–48.
- Intang, E., Ahmad Zaki, N. A., & Yani, A. (2023). Memperkenalkan Tool Perisian Adobe Photoshops dalam Kalangan Pelajar Multimedia menggunakan Augmented Realiti. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science (JETAS)*, 5(2), 79–88. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0502.549>.
- Jafnihirida, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal*

Of Social Science Research, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>.

Kholifah, U., & Imansari, N. (2022). Pelatihan Membangun Aplikasi Mobile Menggunakan Kodular Untuk Siswa Smpn 1 Selorejo. *Abdimas Galuh*, 4(1), 549. <https://doi.org/10.25157/ag.v4i1.7259>.

Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 317–323. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>,

Lastri Manulang, Jesika Elisabeth, & Jesi Alexander. (2023). Upaya Peningkatan Minat Belajar Fisika Dengan Menggunakan Metode PhET Simulation. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(1), 29–34. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i1.2968>.

Mela, O., Santoso, C., & Masruro, F. (2024). *Upaya peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan alam materi rangkaian listrik menggunakan laboratorium virtual untuk SD kelas 6*. 87–92.

Musliman, A., & Kasman, U. (2022). Efektivitas Model Inkuiri Terbimbing untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep Fisika yang Bersifat Abstrak. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 48–53. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.116>.

Pramono, S. A., Wahyuningsih, E. S., Sanggoro, H. B., Yulianto, P., & Darmawan, I. N. (2023). Pelatihan Online Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat bagi Karang Taruna dengan Software Adobe Photoshop. *SABAJAYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 64–68. <https://doi.org/10.59561/sabajaya.v1i2.20>.

Purwidianoro (2024). *Pengantar Teknologi Informasi*. Bandung: Widina.

Rahman Hakim, A. (2023). Efektivitas Pembelajaran Fisika Model Discovery Learning dengan Phet Simulation pada Materi Fluida Dinamis. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 216–227. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.194>.

Rahmawati, Y., Ridwan, A., Hadinugrahaningsih, T., & Soeprijanto. (2019). Developing critical and creative thinking skills through STEAM integration in chemistry learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1156(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1156/1/012033>.

Rika Widianita, D. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.

- Rizarizki, J. M., Khairinal, K., & Syuhada, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Di Man 1 Kerinci. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 967–978. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2.765>.
- Rokhimah, S., & Sirait, A. (2022). Kepuasan Peserta Didik Dengan Ict Infrastructure Sebagai Variabel Pemoderasi Dalam Penggunaan Learning Management System. *Sebatik*, 26(1), 156–163. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i1.1667>.
- Sari, M., & Andriasari, S. (2023). Perancangan Aplikasi Mobile E-Commerce Berbasis Android pada Natasya Butik. *Remik*, 7(1), 444–451. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12060>.