

DAFTAR RUJUKAN

1. Buku

- Abizar, Haris. 2017. *Master Lesson Study*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Akbar, M. Fikri. 2021. *Public Relation*. Bantul : Ikatan Guru Indonesia (IGI).
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- A.M. Sadirman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Andrew dan Fernando. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran* : Yayasan Kita Menulis.
- Andi. 2013. *Pemrograman Android dengan App Inventor*. Semarang: Wahana.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Chotimah, C, dan Fathurrohman, M. 2018. *Paradigma baru system pembelajaran: dari teori, metode, model, media, hingga evaluasi pembelajaran*. Jakarta : Ar- Ruzz Media.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media.
- Hansiswany Kamarga dan Yani Kusmarni. 2012. *Pendidikan Sejarah Untuk Manusia dan Kemanusiaan: Refleksi Perjalanan Karir Akademik Prof. Dr. H. Said Hamid Hasan, MA*. Jakarta : Bee Media Indonesia.
- Hasan Muhammad, Milawati, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Hujair AH Sanaky. 2019. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press.
- Ir. Yuniar Supardi. 2015. *Semua Bisa Menjadi Programmer Visual Basic*. 2012. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Kamarga, Hansiswany dan Kusmarni, Yani. 2012. *Pendidikan Sejarah Untuk Manusia dan Kemanusiaan : Refleksi Perjalanan Karir Prof. Dr.H. Said Hamid Hasan, MA*. Jakarta : Bee Media Indonesia
- Kochhar, S.K. 2008. *Teaching Of History*. (terj: Purwanta dan Yovita Hardiwati). Jakarta : Grasindo
- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : CV BudiUtama.
- Murya, Yosep. 2014. *Pemrograman Android Black Box*. Jakarta : Jasakom.
- Nuryadi. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta : Sibuku Media.
- Pane, Syafrial Fachrie, Mochamad Zamzam, Muhamad Diar Fadillah. 2020.

- Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Bandung : Kreatif Industri Nusantara.
- Pallant, J. 2016. *Spss survival manual: a step by step guide to data analysis using ibm SPSS (6th edition)*. New York : Open University Press.
- Sadirman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sadirman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok : PT. Raja Grafindo.
- Salbino, S. 2014. *Buku Pintar Gadget Android*. Jakarta : Kunci Komunikasi.
- Sandy, Teguh Arie. 2019. *Power Point Android*. Malang : Multimedia Edukasi.
- Sani, Ridwan Abdullah, 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok : Rajawali Press
- Syafrial Fachri Pane, Mochamad Zamzam, Muhamad Diar Fadillah. 2020. *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online*. Bandung : Kreatif Industri Nusantara
- Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy & Hasanah Habiyyatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : Pustaka Abadi.
- Supardi, Yuniar. 2015. *Semua Bisa Menjadi Programmer Visual Basic*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Suryadi, Edi. 2019. *Metode Penelitian Komunikasi (dengan pendekatan Kuantitatif)*. Bandung : PT Remaja Karya.
- Suryani, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sayono & Hariyanto. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suryadi, Edi. 2019. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sutiman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC : National Center for Improvement Educational System.

- Trygu. 2020. *Studi Literatur Problem Based Learning untuk masalah Motivasi bagi siswa dalam Belajar Matematika*. Guepedia.
- Uno, Hamzah. 2017. *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di bidang Pendidikan)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta : Kencana.

2. Jurnal

- Abbas, B., Halimah Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia*. Al-Asma : Journal of Islamic Education. 2(1) : 97-110.
- Adnan, Moh. Lathief. 2009. *Penelitian Pengembangan*. Malang.
- Amirullah, G. dan R. Hardinata. 2017. *Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran*. Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan. 4(2) : 97-101.
- Astuti, R. F. dan Istiarini, R. 2020. *Upaya Meningkatkan Kemampuan anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 11(2) : 31-43.
- Budiman, Haris. 2017. *Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Al-Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam. 8(1) : 31-43.
- Chalam, ahmad, Ainul Marhamah dan Ilham Nazaruddin. 2020. *Reformulasi Visi, Misi dan Tujuan Sekolah*. Jurnal Al-Irsyad. 10(2).
- Darmawanti Tarigan, S. S. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. Jurnal Teknologi & Komunikasi dalam Pendidikan. 2(2) : 187-200.
- Delliyardianzah. 2018. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Jurnal, H. 4 (Diakses 12 Desember 2022)
- Dewi, W.A. F. 2020. *Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Edukatif*. Jurnal Ilmu Pendidikan. 2(1) : 55-61.
- Emda, Emna. 2017. *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. 5(2) : 93-196.
- Hafizin dan Herman. 2022. *Merumuskan Visi dan Misi Lembaga Pendidikan*. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. 5(10) : 99-110.
- Hanafi. 2017. *Konsep Penelitian RnD dalam Bidang Pendidikan*. 4(2) : 129-150
- Juraev A. R. 2019. *Using The Ispring Sui Using The Ispring Suite Software To Evaluate Future Te Future Teachers Professional Competencies*.

Central Asian Problems of Modern Science and Education. 4(2) : 752-759.

Kuswanto. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI*. Jurnal Of Business Intelligence (IJUBI) 2(2).

Lestari, N., & Ganing. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa*. Mimbar PGSD Undikhsa. 5(2) : 9-26.

Krowin, Martinus. 2016. *Peningkatan Mutu Proses Pembelajaran Berorientasi Pada Aktivitas Siswa*. Jurnal Relawan Indonesia.1(1) : 32-40.

Lestari, Dita., Tri Wrahatnolo, Tri Rijanto dan Lilik Anifah. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Inspiring Suite 9 Berbasis Androdi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 3 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. 11 (01) : 79-85.

Lestari, R. 2016. *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas XI AP SMK Swasta Budi satrya Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016*.

Miftah, M. 2013. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. 1(2) : 95-105.

Mustika Zahro, Sumardi, Marjono. 2017. *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. Jurnal Historica. 1(1) : 1-11.

Nurrita Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Media Pembelajaran. 3(1) : 7-8.

Rahmawaty, Dewi. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Membaca Interaktif*. Jurnal. 6(1) : 187-192.

Ramadhani D., Fatmawati E. & Oktarika D. 2019. *Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi dengan Menggunakan Ispring Di SMA Wisuda Kota Pontianak*.GERVASI : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat. 3(1) : 24-33.

Suprihatin, Siti. 2015. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Promosi. 3(1) : 73-85.

Yohanes Hendro Pranyoto, Stefanus Geli. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke*. Jurnal Jumba. 8(1) : 30-45.

Yuyun Dwi Haryanti dan Dudu Suhandi Saputra. 2019. *Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21*. Jurnal Cakrawala Pendas 5(2) : 60.

Zahro, Mustika., Sumardi dan Majono. 2017. *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. Jurnal Historica.1(1) : 1-11.

Zulhelmi, Adlim dan Mahidin. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia. 5(1) : 60-73.

3. Karya Ilmiah

Carollina, Justin BG. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA*. S1 Skripsi. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Mareta, Yoan. 2019. *Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Terintegrasi Nilai Tari Gending Sriwijaya Melalui Contextual Teaching And Learning CTL) Untuk Meningkatkan Solidaritas Sosial di MAN 1 Palembang*. S2 Thesis, Universitas Sebelas Maret.