

DAFTAR PUSTAKA

- Akhirudin, R. B. (2020). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN FISIKA KELAS XI DI SMA KOLOMBO DEPOK SLEMAN. *Journal Student UNY*, 433-434.
- Aldo, D., Ilmi, M., & Hariselmi. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Hewan Berbisa dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 364-373.
- Alvendri, D., Huda, Y., & Darni, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android . *Journal on Education*, 11062-11076.
- Amaliah. (2022). Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Tematik melalui Bimbingan Teknis Media Pembelajaran di SD Negeri Cipayung Sukmajaya Kota Depok. *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS)*, 879-892.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 15-31.
- Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI*, 210-221.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Program*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Asih, D. Y., & Amrulloh, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK UNTUK PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER RELIGIUS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3298-3309.
- Bahari, G. T., Heryana, N., & Ridha, A. A. (2023). PEMANFAATAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY UNTUK PEMBELAJARAN DALAM KELAS VIRTUAL DI FASILKOM UNSIKA MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE

CYCLE (MDLC). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1378-1386.

Dwiyanti , I., Supriatna, & Marini, A. (2021). STUDI FENOMENOLOGI PENGGUNAAN E-MODUL DALAM PEMBELAJARAN DARING MUATAN IPA DI SD MUHAMMADIYAH 5 JAKARTA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 74-88.

Febriansyah, M. F., & Sumaryana, Y. (2021). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *INFORMATICS AND DIGITAL EXPERT (INDEX)*, 61-68.

Firmansyah, & Hadi, A. (2022). Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif untuk Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 108-118.

Geni, H. Y., Sudarma, K., & Mahadewi , L. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 1-16.

Hafiza, M., Marlina, L., & Astuti , R. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Whiteboard Animation pada Materi Hidrokarbon sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring. *JURNAL INOVASI PEMBELAJARAN KIMIA*, 82-91.

Hasmia, Hudiah, A., & Suryani, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS SMARTPHONE PADA MATA KULIAH TEKNIK MENGHIAS KAIN JURUSAN PKK FT UNM. *UNM of Journal Technologycal and Vocational*, 262-273.

Hayanum, R., Sari, R. P., & Nurhafidhah. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI EXE-LEARNING. *KATALIS Jurnal Penelitian Kimia dan Pendidikan Kimia*, 7-17.

Jumaryadi, Y., & Deni, M. (2022). USABILITY TESTING OF BUDI LUHUR UNIVERSITYE-LEARNING SYSTEM USING SYSTEM USABILITY SCALE. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 1099-1107.

Kaurie, F., Purwanto, A., & Minarni. (2020). Pengembangan Teknologi Game Indonesia untuk Game 2D HEROES OF INDONESIA Menggunakan Unity

2D Engine Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis (JIKB)*, 2483-2494.

Kuncoro, A. A. (2023, Mei Jum'at). *SISTEM OPERASI ANDROID*. Retrieved April 9, 2024, from S1 TEKNIK INFORMATIKA (S.KOM): <https://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/SISTEM-OPERASI-ANDROID/02af6228a042b68f842f9be800ce1ed0e288252d>

Mawarni, J., & Hendriyani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Matakuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Pengembangan Addie. *JURNAL VOKASI INFORMATIKA (JAVIT)*, 79-88.

Nurfirdausi, S., Rukajat, A., & Ramdhani, K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI E-MODUL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 249-259.

Ohy, M., Manoppo, C. T., & Parinsi, M. T. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR UNTUK KELAS X TKJSMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasidan Komunikasi*, 528-541.

Prasetia, U. (2022, Oktober 15). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Retrieved from mahasiswa ung: <https://mahasiswa.ung.ac.id/708522001/home/2022/10/15/pengembangan-media-pembelajaran.html>

Prayogha, A. P., & Pratama, M. R. (2020). Implementasi Metode Luther Untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 1-14.

Rasmila, Damsi, A., Simanungklait, J. C., & Apriliansyah, R. (2022). ANALISIS KUALITAS WEB ZENIUS MENGGUNAKAN SYSTEMUSABILITY SCALE (SUS). *urnal Nasional Teknologi Komputer*, 92-97.

Rezki, I. K., Karnando, J., & Tasrif, E. (2022). Efektivitas E-Modul Berbasis Project Based Learning Selama Pembelajaran Jarak Jauh. *JURNAL VOKASI INFO R MATIKA (JAVIT)*, 2.

Saputra, E. A., Wakhinuddin, & Rizal, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Pendidikan Teknik Kejuruan (PTK)*, 39-44.

Smart Apps Creator: Create Apps without Coding. (2018). Retrieved Mei 2, 2024, from Smart Apps Creator: <https://smartappscreator.com/>

Statcounter GlobalStats Operating System Market Share in Indonesia - March 2024. (2024, April Rabu). Retrieved from statcounter: <https://gs.statcounter.com>

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunaryo, A., & Bernard, M. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MIT APP INVENTOR POKOK BAHASAN PYTHAGORAS. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 531-538.

Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sutriana, T., & Ripai, I. (2022). PENGEMBANGAN PLATFORMMATERIMU BERBASIS WEBSITEMENGGUNAKAN CMS SEBAGAI SUMBER BELAJARDALAM MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASARSISWA KELAS X TKJ SMK MUHAMMADIYAH 2 KUNINGAN. *ICT Learning*, 4.

Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya*, 81-92.

Wijayanti, K., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Bank Dan Sistem Pembayaran Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2-14.

Zuwe, R., & Elfizon. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 70-74.