

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 15-31.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Journal Of Education*, 64-73.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Firdha, N., & Zulyusri. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 101-106.
- Hanikah, Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 7352 - 7359.
- Istigfara, T., & Tressyalina. (2021). VALIDITAS E-BOOK INTERAKTIF KETERAMPILAN MENULIS TEKS EKSPLANASI SISWA KELAS XI SMAN 8 PADANG. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 20-28.
- Khairinal, Suratno, & Aftiani, R. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis Flip PDF Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 458-470.
- Maeylani, W., & Sari, Y. P. (2023). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan Beserta Manfaatnya Berbasis Android Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Untuk Anak Usia 7-10 Tahun (Studi Kasus: Perumahan RT 03 Pamulang Barat). *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, 776-787.
- Nurron, M., & Nur, D. I. (2022). Analisis Profitabilitas Pada Perusahaan Pertambangan Batubara yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi (JRPE)*, 28-40.
- Ocanitra, R., & Ryansyah, M. (2019). Implementasi Sistem Keamanan Jaringan Menggunakan Firewall Security Port pada Vitaa Multi Oxygen. *Jurnal Sistem dan Teknologi informasi*, 52-59.

- Parhusip, A., Purba, S., & Pasaribu, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen di SMA N 14 Medan. *Jurnal Darma Agung*, 208-214.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 19-28.
- Pratama, A., Faroqi, A., & Mandyartha, E. P. (2021). Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah Edutic*, 31-38.
- Purba, W. W., & Efendi, R. (2020). Perancangan dan analisis sistem keamanan jaringan komputer menggunakan SNORT. *AITI*, 143-158.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 2440 - 2448.
- Rahmadhani, S., Supriadi, Okra, R., & Efriyanti, L. (2022). Pengembangan Buku Elektronik (E-Book) sebagai Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Wajib Pramuka. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 87-96.
- Rambe, C. N. (2020). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *In Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 333-340.
- Riswandari, N., Yuwita, N., & Setiadi, G. (2021). Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloude Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 76-92.
- Santoso, J. D. (2019). Keamanan Jaringan Nirkabel Menggunakan Wireless Intrusion Detection System. *INFOS Journal-Information System Journal*, 44-50.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (4th ed.)*. Bandung : Alfabeta.
- Syafani, S. R., & Tressyalina. (2023). Penerapan E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Teks Biografi. *Journal of Education and Humanities*, 16-22.
- Syafruddin. (2019). Pengembangan Digital Book Berbasis Android untuk Menstimulus Psikomotorik Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8-18.