

DAFTAR PUSTAKA

- Adedo, E., Asri, K., & Deriwanto, D. (2024). Perkembangan media digital dan pemanfaatannya dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (Master's thesis, Institut Agama Islam Negeri Curup). <https://e-theses.iaincurup.ac.id/7449/>
- Adelia, D., & Mustika, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbantu Macromedia Flash 8 pada materi jarak, waktu, dan kecepatan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 9–19. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i1.3146>
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis animasi pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 6(2), 351–357. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Amalia, I., & Sujatmiko, B. (2022). Pengembangan e-modul berbantuan Flipbook berbasis project-based learning guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Animasi 2D dan 3D kelas XI Multimedia (Studi kasus: SMKN 2 Singosari). *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 7(3), 92–99. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v7i3.50147>
- Apriyani, Y., & Sitohang, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis PowerPoint untuk sekolah dasar kelas IV. *Elementary School*

Journal PGSD FIP UNIMED, 12(1), 45–56.

<https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i1.33272>

Azizah, D., Yogica, R., Selaras, G. H., & Fuadiyah, S. (2022). Validitas media pembelajaran PowerPoint interaktif dilengkapi crossword puzzle tentang materi jaringan tumbuhan untuk peserta didik SMA. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 137–146. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i2.13942>

Chandra, M., Sya'bani, L., Rahayuningsih, J., Pravayangastha, M., Azahra, M. A., & Nurrahman, A. (2025). Pelatihan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) untuk meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 3(1), 71–82. <https://doi.org/10.59024/jnb.v3i1.510>

Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223–1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>

Danoebroto, S. W. (2015). Teori belajar konstruktivis Piaget dan Vygotsky.

Dewi, L. C. K., Patrikha, F. D., & Kurniati, L. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar elemen digital marketing dengan media interaktif ClassPoint. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 12(3), 1205–1217. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v12i3.1451>

Fadhilah, A. M., Aulia, A., & Humairoh, A. N. (2025). Perbandingan hasil belajar siswa antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis teknologi digital pada materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MAN 2 Karawang, 2(1).

Fahrezi, M. G., & Sulistyowati, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz pada mata pelajaran Penataan Produk kelas XI

- Pemasaran SMKN 1 Sooko Mojokerto. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), 13(1), 89–95. <https://doi.org/10.26740/jptn.v13n1.p89-95>
- Fashokha, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran Smart Wardrobe dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Ma'arif Salafiyah Kraton Kencong Jember (Skripsi).
- Fatimah, D. D. S., & Fathon, A. (2025). Media pembelajaran interaktif rumus fisika SMP berbasis Android dengan metode MDLC. Jurnal Algoritma. <https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algoritma/article/view/2556>
- Gani, I. P., Baka, C., Harahap, R. D., Judijanto, L., Mintarsih, M., Yunus, M., Prasetyo, D., & Asdarina, O. (2025). *Media pembelajaran inovatif abad-21*. PT Green Pustaka Indonesia. }
- Hanatan, R. B., Yuniastuti, E., & Prayitno, B. A. (2023). Pengembangan modul digital interaktif berbasis discovery learning untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- Haq, V. A., Indrawayanti, R. D., Rodiallah, A., & Yafie, I. A. (2022, May 20). Mencermati perbedaan model ASSURE dan ADDIE dalam metodologi pengembangan pembelajaran PAI. <https://jurnal.stit-al-ittihadiyahlabura.ac.id/index.php/bunayya/article/view/168/153>
- Hasanah, N. (2025). Pengembangan modul ajar berbasis nilai pendidikan karakter materi membangun masyarakat yang beradab pada mata pelajaran IPAS di Fase B UPT SDN 182 Sumber Agung Kabupaten Luwu Utara (Undergraduate thesis,

Institut Agama Islam Negeri Palopo).

<https://repository.uinpalopo.ac.id/id/eprint/11318/>

Hidayatullah, A. (2025). Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Skripsi).

<https://digilib.uinkhas.ac.id/47760/1/SKRIPSI%20ALVIIN%20hari%20ini%20%281%29new.pdf>

Hussein, S., Ratnaningsih, N., & Ni'mah, K. (2022). Pengembangan media

pembelajaran menggunakan Smart Application Creator. PRISMA, 11(2), 595.

<https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2621>

Handayani, R., & Wandini, R. R. (2023). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif

terhadap pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika di SDS Yapsi

Medan Johor. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3), 31883–31890.

<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12194>

Herdianto, R. S. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate

Storyline 3 pada materi memelihara lingkungan siswa kelas I SD Negeri

Tempel Wetan. [Skripsi].

Hidayatullah, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran [Skripsi, Universitas

Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember].

<https://digilib.uinkhas.ac.id/47760/>

- Hussein, S., Ratnaningsih, N., & Ni'mah, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Smart Application Creator. *PRISMA*, 11(2), 595–608. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2621>
- Matondang, F. Z., & Karo-Karo, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint berbantuan hyperlink pada Tema 5 di kelas II SDN 066052 Kecamatan Medan Denai tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 8186–8192. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7527>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nikmah, M., & Susilo, A. (2023). Pengembangan modul digital berbasis project-based learning pada mata pelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Purwodadi [Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta].
- Nisa, S., Rahmawati, E., & Imanisa, K. (2025). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint untuk meningkatkan pemahaman konsep pengurangan pada siswa kelas III SD dalam mata pelajaran matematika. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 2162–2169. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107498>
- Panditatwa, P., & Hidayat, A. (2024). Education marketing mix for private vocational high schools in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 30(1), 78–97. <https://doi.org/10.21831/jptk.v30i1.67842>
- Pradesti, R., Komala, R., & Isfaeni, H. (2025). Enhancing students' conceptual understanding of biodiversity through gamification-based learning using

- PowerPoint media (FaunaPlay). *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 18(2), 212–229. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.54626>
- Purwantinah, A., & Kartiningsih, N. B. (2023). Dasar-dasar pemasaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis, dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahmadani, R. D., & Marlana, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran ludo pada mata pelajaran penataan produk kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1083–1089. <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1083-1089>
- Raihan, M. F., Danial, M., & Salempa, P. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif PowerPoint–iSpring Suite berbasis masalah pada materi asam basa kelas XI IPA. *Chemistry Education Review (CER)*, 7(1). <https://doi.org/10.26858/cer.v7i1.53783>
- Ramadhan, F. A., Putra, R. A., Wibowo, M. E. S., Aqmala, D., & Panjaitan, R. (2025). Investigasi pelayanan, fasilitas, dan biaya pendidikan dalam bingkai marketing mix (7P) di SMK NU Lasem. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 9(2), 340–369. <https://doi.org/10.31955/mea.v9i2.5638>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada

siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>

Ridlo, W., Arsila, Y., Haeqal, M., & Arifin, Z. (2025). Implementation of the marketing mix for educational services at Senior High School Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

Ridlo, W., Arsila, Y., Haeqal, M., & Arifin, Z. (2025). Implementation of the marketing mix for educational services at Senior High School Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *INTIHA: Islamic Education Journal*, 2(3), 358–374. <https://doi.org/10.58988/intiha.v2i3.356>

Rizkiana, N., Sridana, N., Kurniawan, E., & Prayitno, S. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran terintegrasi TPACK terhadap hasil belajar bilangan berpangkat siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kediri. *Journal of Classroom Action Research*, 7(Special Issue), 337–343. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10758>

Rohadatul 'Aisy, H., & Bachri, B. S. (2024). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X materi Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Magetan. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 13(7). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/59099>

Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan pengembangan (research & development) dalam pendidikan. *Jurnal Bima:*

Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra, 2(3), 60–69.

<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>

Sagita, W. N. D., & Rafida, V. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran sekolah dasar.

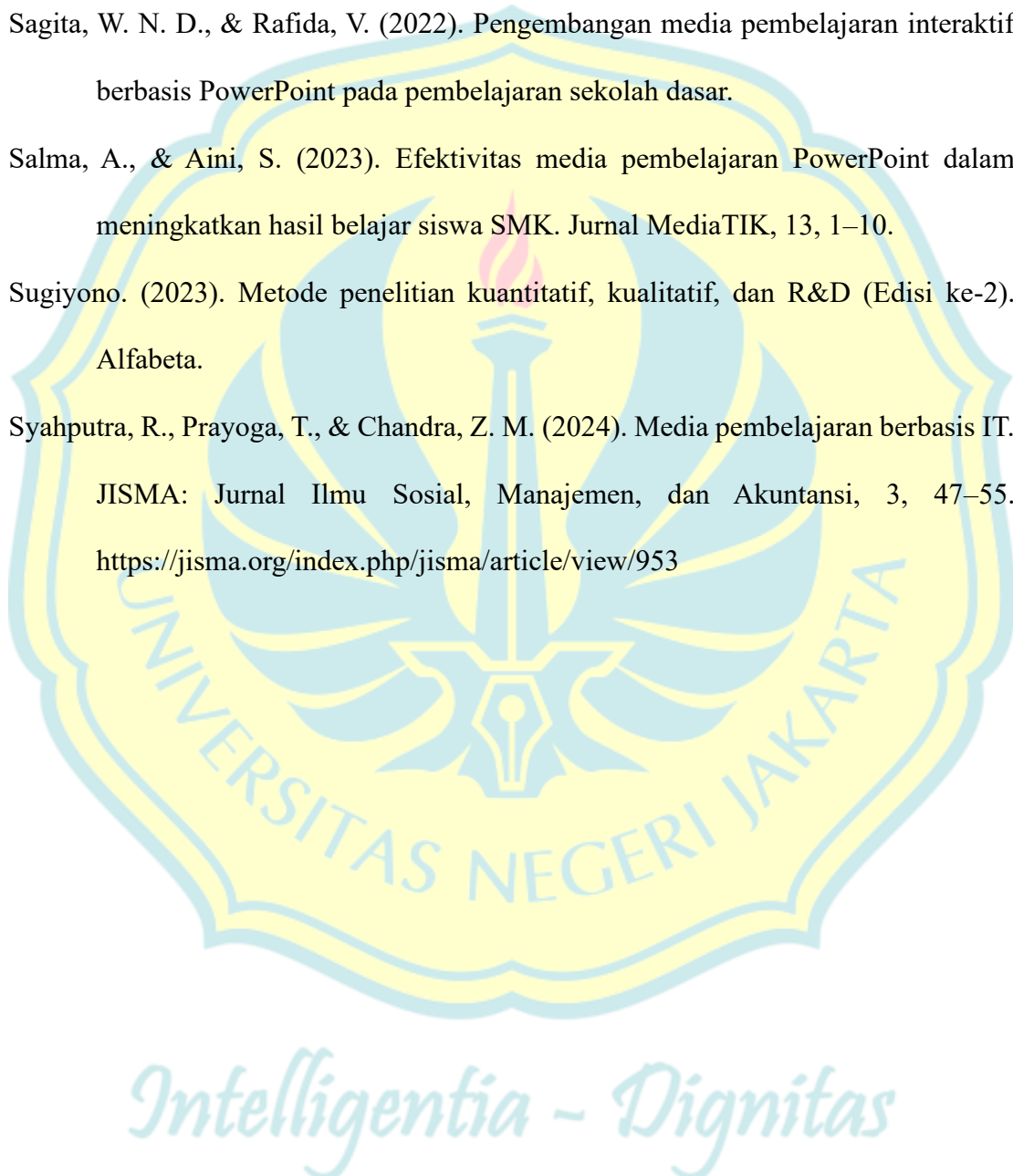
Salma, A., & Aini, S. (2023). Efektivitas media pembelajaran PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal MediaTIK*, 13, 1–10.

Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2). Alfabeta.

Syahputra, R., Prayoga, T., & Chandra, Z. M. (2024). Media pembelajaran berbasis IT.

JISMA: Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, dan Akuntansi, 3, 47–55.

<https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/953>



Intelligentia - Dignitas