

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, B. M., Jannah, M., Azhari, Y., & Nasution, J. S. (2024). Konsep Media Pembelajaran Menyenangkan Di Kelas Tinggi. *Jispendiora Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 119-126.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Alfurqon, D., & Assegaff, S. (2018). Analisis Dan Perancangan Jaringan Local Area Network Pada Laboratorium Smk Negeri 1 Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 1149-1163.
- Alparisa, E. T., Wahyudi, J., & Sudarsono, A. (2022). Adobe Animate CC Application As Alternative Learning Media For School Students Elementary School At State Elementary School 01 Bengkulu City. *Jurnal Komputer*, 1(1), 7-12.
- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Yang Berbasis Pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2), 131-140.
- Auliya, N. M. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Cahyaningrum, Y., Kom, S., Ahmad Rizki Putra, A. R. P., & Yoga Adi Nugroho, Y. A. N. (2024). Analisis Penggunaan Media Sosial Instagram Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. *Jurnal JIMMY (Jurnal Informatika Mahaputra Muhammad Yamin)*, 2(2), 12-19.
- Dede Fuad, B. (2024). Studi Tentang Efektivitas Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Dalam Mendukung Kompetensi Guru Di Madrasah Tsanawiyah Riyadhushshorfiyah Kota Tasikmalaya (Doctoral Dissertation).
- Dja'far, A. B., & Yunus, S. P. I. (2021). Manajemen Pendidikan Islam (Konsep, Prinsip, Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan Islam). Penerbit Adab.
- Fakhrudin, F., & Syahindra, W. (2024). Media Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk N 1 Rejang

- Lebong (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93-97.
- Hayati, R., Abdillah, T. R., Muamar, M. R., Karim, A., Fachrurazi, F., & Mulani, P. (2024). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Berdiferensiasi Untuk Mewujudkan School Well Being Di Sekolah Dasar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(6), 10669-10675.
- Hidayat, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Dengan Pendekatan Inquiry Pada Materi Bangun Ruang (Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi).
- Hidayat, T., Jafnihirda, L., & Arsyah, R. H. (2024). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 39 Padang Tahun Ajaran 2023/2024. *Journal Of Exploratory Dynamic Problems*, 1(4), 67-76.
- Jannah, Miftahul, Et Al. Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 2024, 2.2: 185-192.
- Kasanah, A. A. U., Hasan, M. A., & Mala, A. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 197-207.
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 6(2), 78-84.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745-1756.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745-1756.
- Maydiantoro, A. (2021). Research model development: Brief literature review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 29-35.

- Melini, P., & Nofrion, N. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Adobe Animate Cc Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Di Sma Negeri 7 Padang. *Jurnal Buana*, 7(2), 473-487.
- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *Kuriositas: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11(2), 176-188.
- Muftisirod, A., & Arifin, F. (2024). Penggunaan Ragam Bahasa Marketing Dalam Bidang Usaha Akomodasi Pariwisata Pada Media Sosial (Kajian Sosiolinguistik) (Doctoral Dissertation, Uin Raden Mas Said).
- Najah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas Iv Sdn 01 Kalijaga Tengah (Doctoral Dissertation, Universitas Hamzanwadi).
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian pendidikan, sistem pendidikan sekolah luar biasa, dan jenis-jenis sekolah luar biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 422-427.
- Noperi, W. Y., & Reinita, R. (2024). Validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash Cs6 Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1), 12-21.
- Nursidiq, A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Android Studio Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi).
- Nuryani, L. K. (2025). Manajemen Mutu Pendidikan: Strategi Penjaminan Dan Peningkatan Mutu Di Lembaga Pendidikan. Indonesia Emas Group.
- Oka, G. P. A. (2022). Media Dan Multimedia Pembelajaran. Pascal Books.
- Pranata, A., Rahman, T., & Astuti, D. (2020). Penggunaan Teknologi Pembelajaran Dalam Pjurnal Pendidikan Dan Pembelajaran , 15(3), 100-110.
- Pratama, A. S. (2023). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era 4.0. Pentingnya Ilmu Komunikasi Pada Era 4.0: Bunga Rampai, 70.
- Pratiwi, D. A., & Octavia, V. (2021). Implementasi Model Taman Ceria Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 12(2), 245-260.

- Prianggita, V. A., & Meliyawati, M. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di era pandemi covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 147-154.
- Purwanti, H., & Nurwati, N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Blended Learning Pada Pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 380-387.
- Putra, A. D., Alexandra, W., & Puspaningrum, A. S. (2022). A Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 1-24.
- Restiani, H. (2024). Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 5(3), 272-279.
- Riza, A., & Handayani, H. (2015). Pengembangan Handout Pengajaran Writing Ii Berbasis Process Genre-Based Approach Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Dalam Penulisan Tugas Akhir. *Jurnal Pelangi*, 6(2).
- Rusby, Z., Hayati, N., & Cahyadi, I. (2017). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran Fiqih Di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Al-Hikmah*, 14(1), 18-37.
- Sembiring, S. J. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa Kelas Ii Sd Negeri 105308 Namo Bintang Ta 2023/2024 (Doctoral Dissertation, Universitas Qulity).
- Setiawan, R. (2019, October). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Qur'an Edu Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Senatik)* (Vol. 2, No. 1, Pp. 225-228).
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115.
- Sidik, D. F., & Gerhana, Y. A. (2023). Rancangan Bangun Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Augmented Reality Pada Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di Sekolah Sma-It Maroko. *Jurnal Abdimas Peradaban*, 4(1), 71-90.
- Sugiyono, D. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.
- Sultan, M. A., & Akhmad, A. (2020). Media Podcast Terhadap Kemampuan

- Menyimak. Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 4(1), 40.
- Suryadi, A. (2020). Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I. Cv Jejak (Jejak Publisher).
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. Jurnal Cakrawala Mandarin, 5(1), 42-51.
- Ulfa, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Verawati, V., & Comalasari, E. (2019, July). Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Widyastuti, N. (2019). Pengembangan Radio MBS 107.80 FM Berbasis Aplikasi Android. Walisongo Journal Of Information Technology, 1(2), 125-138.
- Yuliarni, I., & Kuntarto, E. (2020). Analisis Desain Storyboard Multimedia Pembelajaran Matematika Produk Instansi Pemerintah Provinsi Jambi. <https://repository.unja.ac.id/Cgi>.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi, 19(01), 61-78.