

DAFTAR RUJUKAN

- Absor, N. F., Kurniawati, & Umasih. (2019). Evaluasi Program Pembelajaran Sejarah Indonesia di . *Jurnal PENDIDIKAN SEJARAH Vol. 8 No. 2*, 4-25.
- Absor, N. F., Umasih, & Kurniawati. (2019). Pembelajaran Sejarah di SMK Era Revolusi Industri 4.0: tangan dan peluang. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 60-65.
- Arinda, F. D. (2016). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SMP. *Jurnal Teknologi dan Invoasi Pembelajaran*, 2-5.
- Arrosyida, a., & Suprpto. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF JARINGAN KOMPUTER MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI. 1.
- Arsyad, A., & Rahman, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmara, Y. (2019). penguatan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Sejarah Di Era Revolusi Industri 4.0. 219-227.
- Azizah, L. (2022, April 22). *Pembelajaran Kolaboratif: Ranah, Model, dan Contohnya*. Diambil kembali dari Gramedia: <https://www.gramedia.com/best-seller/pembelajaran-kolaboratif/>
- Dewi, N., Murtinugraha, E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 6-10.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model - model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Ar - Ruzzmedia.
- Hadisaputra, S., Gunawan, & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Jour of Adv Research in Dynamical & Control Systems*, 664-647.
- Hamid, M. A., & Ramndhani, R. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Isma, R. L., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik Sma. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 191.
- Kartini, S. K., & Putra, I. A. (2020). RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1-8.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama Vol. 14 No. 1*, 2-11.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Maharani, P. A., & Midhiasih, S. L. (2016). espon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru saat Pelajaran Bahasa Inggris di SD Saraswati 5 Denpasar. *Jurnal Bakti Saraswati*, 88-92.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID BERBANTUAN SMART APPS CREATOR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Sentra penelitian Engineering dan edukasi*, 2-7.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, F. E. (2016). *Desain pembelajaran inovatif: dari teori ke praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyono, H., & Wekke, I. S. (2018). *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*. Yogyakarta: Gawe Buku.
- Naredi, H., Qodariah, L., & Andi. (2018). PENGENALAN MUSEUM SEBAGAI INFORMASI KESEJARAHAN DALAM MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH. *Prosiding Seminar Nasional dan Kolokium*, 165-176.
- Novianti, M. Y., Putra, P. A., & Fauzan, R. (2022). Penggunaan Media E-Poster Dalam Pelajaran Sejarah Di Kelas X SMK YPWKS Cilegon. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2-10.
- Nunuk, S. (2010). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF UNTUK. 17-23.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 2-17.

- Pratama, A. R., Maskun, & Lestari, N. I. (2019). Dinamika Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Kurikulum 2013 pada Jenjang SMK/MAK. *Jurnal PENDIDIKAN SEJARAH*, 2-23.
- Prokoso. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator. *Ilmu Pendidikan*, 150-160.
- Rauf, A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART APPS CREATOR. 20-79.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Suryani, N. (2010). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF UNTUK. 17-23.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A., & Latifah, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Utomo, S. S. (2020). *Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran Sejarah*. Banyumas: CV. Amerta Media.
- Wardana, T. A., & Andarwati, M. (2021). Analisis Penggunaan Media Belajar Smartphone Terhadap Hasil Belajar Melalui Motivasi Peserta Didik SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 12-15.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik . *Jurnal Inovasi dan Teknologi*, 3-8.
- Yuberti, Whardani, K. D., & Latifah, S. (2021). PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS SMART APPS CREATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*.