

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, M., Hadini, H. A., Rizal, A., Ginting, N. M., & others. (2023). Analisis Kelayakan Finansial Usaha Peternak Kambing di Kecamatan Kabawo Kabupaten Muna Sulawesi Tenggara. *Jurnal Peternakan Lokal*, 5(2), 66–75.
- Arikunto S. (2019). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Laksana D.N.L, Sutama I.K., & Surjono H.D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2, 123–131.
- Wibawa, I. M. A., & Risdianto, E. (2020). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (R&D)*. Yogyakarta: Deepublish. *Metodologi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan (R&D)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agustini, K. I. G. P. S. dan K. A. Kusuma. (2019). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school.” *Jurnal Pendidikan Vokasi*. *The Effectiveness of Content Based on Dynamic Intellectual Learning with Visual Modality in Vocational School.*” *Jurnal Pendidikan Vokasi*”, 9(1), 11–20.

- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0.”* Tohar Media.
- Aprilyada, G., Zidan, M. A., Nurlia, Ainunisa, R. A., & Winarti, W. (2023). Peran Kajian Pustaka Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 165–173.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Harahap, A. I., Musdi, E., & Asmar, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Sosopan. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 371–383. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.10634>
- Hidayat, M., & Rizal, F. (2023). Critical Analysis in Literature Review: Avoiding Redundancy in Research. *International Journal of Social Science and Education*, 24(1), 78–92.
- Hidayati, R. M., & Wagiran, W. (2020). Implementation of Problem-Based Learning to Improve Problem-Solving Skills in Vocational High School.

Jurnal Pendidikan Vokasi, 10(2), 177–187.

<https://doi.org/10.21831/jpv.v10i2.31210>

Ima, W., Fadli, M. R., & Sopacua, J. (2022). Instilling The Values of Nationalism in Historical Learning at Metro 1 State Senior High School Lampung.

Riwayat: Educational Journal of History and Humanities, 5(2), 369–375.

<https://doi.org/10.24815/jr.v5i2.28703>

Isnawati, R. (2020). *Cara Kreatif dalam Proses Belajar (Konsentrasi Belajar pada Anak Gangguan Pemusatan Perhatian (ADHD))*. CV. Jakad Media Publishing.

Kamaladini, K., Abd Gani, A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 1, 93–100.

Kristiana, L. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 11(2), 73.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.

Lumban Gaol, B. K., Silaban, J. P., & Sitepu, A. (2022). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V SD. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 767–782. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8538>

- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 77–95.
- Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi, M., & Leny. (2022). Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 188–201.
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167. <https://doi.org/10.55732/jrt.v6i1.152>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis android menggunakan articulate storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169–182.
- Sari, R., & Widodo, A. (2022). The Role of Literature Review in Strengthening Research Frameworks. *Journal of Research Methodology*, 18(2), 45–59.
- Setiawan, B., & Lestari, P. (2024a). Contemporary Approaches in Literature Review: Staying Current in Research Trends. *Journal of Educational Technology*, 29(3), 112–130.
- Setiawan, B., & Lestari, P. (2024b). Contemporary Approaches in Literature Review: Staying Current in Research Trends. *Journal of Educational Technology*, 29(3), 112–130.

- Sugiyono, S. (2021). The evaluation of facilities and infrastructure standards achievement of vocational high school in the Special Region of Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 25(2), 207–217.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65–76.
- Widuri, E. F. A., Purba, A., Studi Pendidikan Teknik Informatika, P., & al Maksu Langkat, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Development of Interactive Learning Media Based Problem Based Learning Using the Canva Application to Improve Student Learning.
- Yusnidah. (2022). Pengembangan Media Animasi Pada Pembelajaran Elektronika Siswa SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(3), 315–325. <https://doi.org/10.17977/um038v5i32022p315>
- Yusuf, N. P., Alfiansyah, A., Al Maki, W. F., Musyafa, F. A., Satyaputra, A., Fathoni, P., Andayani, S. S., Melinda, S., & Oktavianus, D. (2020). Peningkatan Keterampilan ICT Untuk Guru Melalui Pelatihan Konten Digital Pembelajaran Berbasis Sumber Terbuka (Open Sources). *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 118. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.2316>