

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2018, Oktober 15). Adobe Animate CC Help. Diakses dari https://helpx.adobe.com/pdf/animate_reference.pdf.
- Agustin, H. A. (2017). *Pengembangan Modul Komik Fisika pada Pokok Bahasan Hukum Kepler di SMA Kelas XI*. (Skripsi). Pendidikan Fisika, Universitas Jember, Jember.
- Al-muwattho, F. P., Aminuyati, & Okianna. (2018). Pengaruh Pemberian Apersepsi Terhadap Kesiapan Belajar Siswa pada Pelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Islamiyah Pontianak. *JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(2), 1-10. DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i2.24076>.
- Alviolita, A. M. (2015). *Pembuatan User Manual On-Screen untuk Elearning Pada SMPN 1 Jember Berdasarkan IEEE STD 26514-2010*. (Tesis). Sistem Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.
- Anggereni, S., Rismawati, & Ashar, H. (2019). Perbandingan Pengetahuan Prosedural Menggunakan Model Discovery Terbimbing Dengan Model Inquiry Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 156-161. Diakses dari <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika/article/view/5823/7107>.
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297-1304. Diakses dari <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/242/236>.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022, Juni). Profil Internet Indonesia 2022 [*Indonesian Internet Profile 2022*].
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Mobile Learning* berbasis Android. *JPPPF: Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62. DOI: doi.org/10.21009/1.03108.
- Bashooir, K., & Supahar. (2018). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Asesmen Kinerja Literasi Sains Pelajaran Fisika Berbasis STEM. *Jurnal Penelitian*

dan *Evaluasi Pendidikan*, 22(2), 219-230. DOI: <http://dx.doi.org/10.21831/pep.v22i2.19590>.

Cahyono, F. D. (2019) *Pengembangan Mobile Learning berbasis Android Materi Instalasi Sistem Operasi Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Siswa Kelas X TKJ SMKN 2 Yogyakarta*. (Tesis). Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Dewi, N., Murtinugraha, R. 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*, 7(2), 25-33. Diakses dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/8487/5842> .

Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 101-109. Diakses dari <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/150/51>.

Erviani, F. R., Sutarto, & Indrawati. (2016). Model Pembelajaran Instruction, Doing, dan Evaluating (MPIDE) Disertai Resume dan Video Fenomena Alam Dalam Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(1), 53-59. Diakses dari <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/3563/2768>.

Fadilah, N. U. (2020, Juni 23). MEDIA PEMBELAJARAN: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran [online]. Diakses dari <https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/upload/files/Artikel%20Media%20Pembelajaran.pdf>.

Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50-59. Diakses dari <https://journal.iainhokseumawe.ac.id/index.php/genderangasa/article/download/955/355/2877>.

Faturrohman, S. (2018). Penilaian terhadap Fungsi Aplikasi Kansaimo sebagai Media Pembelajaran Dialek Kansai Berbasis Android. *JANARU SAJA:*

- Jurnal Program Studi Sastra Jepang*, 7(2), 79-91. Diakses dari <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/janarusaja/article/view/2420/1693>.
- Geniallysupport. (2023). *Interactive questions in Genially*. Diakses dari https://help.genial.ly/en_us/interactive-questions-in-genially-H1_tCj1en.
- Global Stats Statcounter. (2022, November). Mobile & Tablet Android Version Market Share Indonesia [online]. Diakses dari <https://gs.statcounter.com/android-version-market-share/mobile-tablet/indonesia>.
- Global Stats Statcounter. (2022, November). Mobile Operating System Market Share Worldwide [online]. Diakses dari <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/worldwide>.
- Hakim, B. R., & Haryudo, S. I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Di SMK Walisongo 2 Gempol. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1), 15-21. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/6440/3383>.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4 (2), 129-150. Diakses dari <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204/953>.
- Harun, S. (2021). Pembelajaran di Era 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Gorontalo, 265-276. Diakses dari <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1074/771>.
- Istiawan, N., & Kusdianto, H. (2018). Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PJKR pada Mata Kuliah Anatomi. *Jp.jok (Jurnal Pendidikan. Jasmani , Olahraga dan Kesehatan)*, 2(1), 13-19. Diakses dari <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/jpjok/article/download/174/151/>.

- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 2089-9033. Diakses dari <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/673/jbptunikompp-gdl-andijuansy-33648-11-20.unik-a.pdf>.
- Kanginan, M. (2016). *Fisika 1 Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Diakses dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Download/218852/Salinan%20Permendikbud%20Nomor%2022%20Tahun%202016.pdf>.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 8 Tahun 2022 Tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Diakses dari https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP_2022.pdf.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Kusuma, Y. (2021). Problematika Reformasi Pendidikan Indonesia Memasuki Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Islami*, hal 1127-1137. Diakses dari <http://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/7874/1697>.
- Larichie, A. E., Maharta, N., & Abdurrahman. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hukum Newton Tentang Gravitasi Dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 2(7), 69-83. Diakses dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/7582/4467>.
- Mahardika, B. T. (2020). Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada SMK PGRI Rawalumbu. *Jurnal Sains & Teknologi*, 10(2), 30-39. Diakses dari <https://unsada.e-journal.id/jst/article/view/85/70>.

- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains dan Informatika*, 4(11), 54-67. Diakses dari <https://ejournal.ildikti10.id/index.php/sains/article/view/3409/1017>.
- Meijayanti, D. (2015) *Pengembangan E-Comic Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Matematika Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP*. (Skripsi). Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Meryansumayeka, M., Virgiawan, D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29-42. Diakses dari <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/view/5094/pdf>.
- Ni'mah, N. K., Warsiman, & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal Metamorfosa*, 10(1), 1-10. Diakses dari <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/1731/1338>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>.
- Nyeneng, I. D. P., Riyanda, A. R., & Herlina, K. (2020). Feasibility Test For Android-Based Mobile Learning On High School Content. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2), 151-158. DOI: <http://dx.doi.org/10.23960/jpf.v8.n2.202003>
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK Learning. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 102-109. DOI : <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>
- Prastyo, I. S., & Hartono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Adobe Animateccpada Materi Gerak Parabola. *Phenomenon*, 10(1), 25-35.

- Diakses dari
<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Phenomenon/article/view/6854/2982>.
- Puspaningsih, A. R., Tjahjadarmawan, E., & Krisdianti, N. R. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Putriani, J. D., & Hudaidah. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 831-838. Diakses dari <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/407/pdf>.
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Nelson, W. A. (2004). *Developmental Research: Studies of Instructional Design and Development*. In D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 1099–1130). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Riskawati, Y. T., & Mapeasse, M. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer* 17, 4(2), 17-20. Diakses dari <https://ojs.unm.ac.id/mediaTIK/article/view/21366/11128>.
- Sahelatua, L. S., Vitoria, L., & Mislinawati. (2018). Kendala Guru Memanfaatkan Media IT dalam Pembelajaran di SDN 1 Pagar Air Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 3(2), 131-140. Diakses dari <https://jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/download/8579/3601>.
- Salim, A. (2022). Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring ke Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Aliyah Al-Muttaqien Sumberejo Troso Klaten. *EL HAYAH : Jurnal Studi Islam*, 12(1). Diakses dari <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/el-hayah/article/view/5262/1719>.
- Sangaji, N., Wiyono, V. H., & Mulyaningsih, T. (2019). Pengaruh Revolusi Industri 4.0 pada Kewirausahaan untuk Kemandirian Ekonomi. Seminar Nasional & Call For Paper Seminar Bisnis Magister Manajemen (SAMBIS-2019).

- Surakarta, 226-232. Diakses dari https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/11088/17%2c%20Niko%2c%20Vincent%20dan%20Tri%20Mulyaningsih_.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477. Diakses dari <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5798/4151>.
- Sholikhah, A. (2016). Statistik Deskriptif dalam Penelitian Kualitatif. *Komunika*, 10(2), 342-362. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/144430-ID-statistik-deskriptif-dalam-penelitian-ku.pdf>.
- Suhimarita, J., & Susianto, D. (2019). Aplikasi Akutansi Persediaan Obat Pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA)*, 2(1), 24-33. Diakses dari <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/235/109>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington: Indiana University.
- Tonaogy, F., Budi, A. S., & Budi, E. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Hukum Archimedes Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-JOURNAL)*, 3, 130-134. Diakses dari <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingsnf/article/view/5493>.
- Usmaldi. (2017). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Autorun untuk Meningkatkan Kompetensi Fisika Siswa SMK Negeri 1 Padang. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 1(1), 79-85. DOI: <https://doi.org/10.24036/jep/vol1-iss1/38>.

- Vilmala, B. K., & Mundilarto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Motivasi. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1), 61-77. DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/crc.v3i1.4692>.
- Wibawanto, W. (2020). Game Edukasi RPG (Role Playing Game). Semarang: Penerbit LPPM UNNES. Diakses dari <https://www.wandah.org/download/Buku%20Game%20Edukasi%20RPG%20-%20wandah%20w.pdf>.
- Wulandari, N., Aunurrahman, & Warneri. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas. *JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(12), 1-11. DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i12.37800>.
- Yulfiana. (2016). *Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Volume Bangun Ruang Sisi Lengkung Pada Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 9 Ngemplak Tahun Ajaran 2015/2016*. (Skripsi). Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Zahro, L. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Sumber Daya Alam Kelas IV MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung*. (Skripsi). Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Zuliana., & Nasution, M. I. P. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Informatika*, Medan: 7 September 2013. Hal 1-7. DOI: <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.1.2098.4563>
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19-30. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/117910-ID-developing-the-learning-materials-of-bio.pdf>.