

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, al, Mahmud. (2013). 3. Constructivism and reflectivism as the logical counterparts in tesol: learning theory versus teaching methodology. *TEFLIN Journal*, doi: 10.15639/TEFLINJOURNAL.V24I2/237-257
- Abi Hamid, Mustofa, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Amri, Nur, Yahya. (2022). 4. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan agama islam. *Jurnal Teknologi dan Bisnis*, doi: 10.37087/jtb.v4i2.105
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.925>
- Borg and Gall, (1983). *Educational Research, An Introduction.*, New York and London : Longman Inc
- Dafik, Dafik., Trini, Prastati. (2023). 3. The Development of Environment-Based Visual Media to Enhance Learning Outcomes and Student Motivation in Science Course. *International Journal of Current Science Research and Review*, doi: 10.47191/ijcsrr/v6-i7-56
- Diyah, Ayu, Lestari., Azzuhri, Rozi., Darimis, Darimis. (2023). 1. Penggunaan Media Audio pada Anak Tunanetra Tingkat SMP di SLBN 1 Bukittinggi. *As-Syar i : Jurnal Bimbingan dan Konseling Keluarga*, doi: 10.47467/as.v6i1.385
- Diyah, Mayarisa. (2023). 2. Development of computer based pai learning media, microsoft powert point and internet media. doi: 10.59689/incare.v4i2.719
- Fasabuma, R. S., Tolle, H., & Wijoyo, S. H. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(4), 1324-1332.
- Fatoni, P., & Rosalina, M. (2021). Efektifitas penggunaan games edukasi untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dengan aplikasi mobile learning pada mata kuliah computer programming. *INFORMASI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi)*, 13(1), 80-96.

<https://doi.org/10.37424/informasi.v13i1.74>.

- Gustavo, de, Oliveira, Almeida., Janine, E., Hinton. (2024). 1. Simulation and Healthcare Simulation. doi: 10.1016/b978-0-443-13701-3.00304-2
- Hamalik, Oemar. (2008). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Haryati, S. (2012). *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*. Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan, 37(1), 11–26.
- Hsiu-Ping, Yueh., Chih-Ting, Lin., Yuan-Chen, Liu., Shihkuan, Hsu. (2011). 1. Interactive learning system.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Jurnal Sustainable : Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar. 08(02).
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kaniawati, I. (2017). Pengaruh simulasi komputer terhadap peningkatan penguasaan konsep impuls-momentum siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 1(1), 24-26.
- Kurnia, Ningsih., Anisyah, Yuniarti., Afandi, Afandi., Ahmad, Yani, T.. (2023). 3. Meta-Analysis of The Effect of ICT-Based Learning Media on Students' Biology Learning Outcomes. *Journal Of Education, Teaching and Learning*, doi: 10.26737/jetl.v8i1.4145
- Magued, Iskander., Vikram, Kapila., Mohammad, A., Karim. (2010). 3. Technological Developments in Education and Automation. doi: 10.1007/978-90-481-3656-8
- Mahmudah, S., & Fauzia, F. (2022). Penerapan model simulasi tentang pembelajaran mitigasi bencana alam gempa bumi berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1).

- Marselianus, H. S. (2023). PERANCANGAN APLIKASI SIMULASI PERAKITAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK JURUSAN TKJ BERBASIS ANDROID (*Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia*).
- Menrisal, & Utami, N. R. (2019). Perancangan Pembuatan Media Pembelajaran Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X SMKN 7 Kerinci). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 1-11. <http://lppm.upiypk.ac.id/ojsupi/index.php/pti>
- Murdiono, R. A., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(5), 2078-2085.
- Novita, Rini & Zuhri Harahap, Syaiful. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK. *JURNAL INFORMATIKA*. 8. 36-44. [10.36987/informatika.v8i1.1532](https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532).
- Qiong, Jia. (2010). 1. A Brief Study on the Implication of Constructivism Teaching Theory on Classroom Teaching Reform in Basic Education. *International*
- Rahayu, D. P., Nurwahidin, M., & Sudjarwo, S. (2022). Penggunaan Permainan Simulasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(7), 2629-2642. <https://doi.org/10.53625/jirk.v2i7.4182>
- Rahma, R., & Nurhayati, N. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika. *JEMAS : Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 2(1), 38-41.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5-7.
- Rifki, Firdaus., Miftahus, Surur., Siti, Seituni. (2023). 3. The effectiveness of using interactive multimedia in solving problems for class VIII MTS Nurul Jadid students in Informatics learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, doi: [10.21831/jitp.v9i3.50554](https://doi.org/10.21831/jitp.v9i3.50554)

- Rosidah, R., Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., & Mariyati, Y. (2022, July). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 2, pp. 10-16).
- Rusman. 2013. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21. Bandung : Alfabeta.
- Santoso, M. Schrepp, R. Yugo Kartono Isal, Y. Utomo, and B. Priyogi, “*Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment*,” *J. Educ. Online-JEO*, vol. 13, no. 1, pp. 142–166, 2016.
- Schrepp, M. (2019). User Experience Questionnaire Handbook - All you need to know how to apply the UEQ succesfully in your projects.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 40-44.
- Sehati, Gea., Piderman, Gulo., Natalia, Kristiani, Lase. (2024). 1. Efektifitas Penggunaan Media Audiovisual pada Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia di Tingkat Sekolah. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, doi: 10.54373/imeij.v5i3.1461
- Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (2019). Interaction Design: beyond human-computer interaction, Fifth Edition. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D Sugiyono. 2013. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D.” Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D. <https://doi.org/10.1>. In Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta
- Sukirman, S., Reza, W. A., & Sujalwo, S. (2019). Media Interaktif Berbasis Virtual Reality untuk Simulasi Bencana Alam Gempa Bumi dalam Lingkungan Maya. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 5(1), 99-107.

- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79-88.
- Supriyono, H. (2018). Penerapan Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Setingkat Madrasah Ibtidaiyah. *Warta LPM*, 21(2), 30-39.
- Theresia, Mardiyana, Tamba., Enjelita, Dwi, Maharani., Riris, Bintang., Arini, Maulida, Sitepu., Sri, Yunita. (2024). 1. Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn Dalam Memenuhi Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, doi: 10.57235/ijedr.v2i2.2472
- T. Romlah. (2006). Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Universitas Negeri
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Foristek*, 2(1).
- Yogi, Irdes, Putra., Radinal, Fadli., Sundahry, Dahry. (2023). 12. Meta analyzing the ease of use of e-modules in learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, doi: 10.21831/jitp.v10i4.62229
- Zainiah, R., & Rijanto, T. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dan simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mapel instalasi penerangan listrik di SMKN 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2), 515-522.