

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrasyid, R., Laili, S., Henky, A. (2025). Urgensi Penerapan User Experience dalam Mewujudkan Pelayanan Prima dan Loyalitas di Perpustakaan Abdurrasyiid. *Jurnal Pustaka Budaya*, 12(2): 67–90.
- Adesti, A., Nurkholimah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi Universitas Baturaja. *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 8(3): 27–38.
- Afriani, L., Mutmainnah. (2025). Understanding the Design of Research and Development Methods in the Field of Education. *IJESS: International Journal of Education and Social Science*, 6(1): 1–5.
- Fadilah, A., Rizki, N., Kanya, N. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *JSR: Journal of Student Research*, 1(2): 1–17.
- Budiarti, I., Jabar, A. (2016). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3): 142–147.
- Destriana, D. (2024). Analisis peserta didik dan konteks pada model desain pembelajaran. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Universitas Mandiri*, 10(2): 143-148.
- Dewi, A., Hasanah, U. (2022). The impact of gamification on student engagement in learning. *International Journal of Instruction*, 15(2): 45–60.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6): 5249–5257.
- Dwi, R., Fitriyani, E. (2025). Pengaruh Perceived Usefulness dan Digital Literacy terhadap Penggunaan Artificial Intelligence oleh Mahasiswa di Era Pendidikan 4.0. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 8(2), 1–11.
- Fathurrahman, I., Sumarsono, S. (2024). Penerapan Prinsip Desain Antarmuka dalam Evaluasi User Interface dan User Experience E-Learning. *Jurnal*

Komtika: Komputasi Dan Informatika, 8(2): 171–181.

Fitriyah, I. J., Marsuki, M. F. (2022). Development of E-learning Based on Augmented Reality (AR) on Reduction-Oxidation Reaction Topic. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(3): 151–158.

Galuh Mahardika, M. D. (2020). Kepentingan Rezim dalam Buku Teks Sejarah di Sekolah. *JPS: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 16(1): 12-15.

Gymnastiar, A. (2022). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran. *SOSIO RELIGI: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 20(1): 1–8.

Irmawati, I., Amir, I. (2025). Fenomena Komunikasi Perilaku Kompetitif Pada Komunitas Remaja Fandom Exo-L Di Kota Makassar. *Respon: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 6(1): 49–60.

Iskandar, H., Marlan, M. (2022). Instructional Design of Successive Approximations Model (SAM) for Project-Based Learning Media Development. *Independence Journal*, 12(2): 120-124.

Kemenkominfo. 2021. *Status Literasi Digital di Indonesia Ringkasan Eksekutif*. Jakarta: Kementrian komunikasi dan informasi.

Lestari, W., Andra, V. (2023). Pengembangan modul pembelajaran bahasa Indonesia materi teks persuasif kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Bengkulu. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 4(1): 4409–4418.

Listiyani, N. (2022). Relevansi Karakteristik Siswa MA Terhadap Historical Thinking Skill pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Permata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(1): 117–129.

Novrianti. (2016). Teknik Pengembangan dan Evaluasi Program Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif. *Educative: Journal of Educational Studies*, 1(1): 45–60.

- Nurhayati, N. (2019). Memahami Pengertian dan Ruang Lingkup Sejarah Melalui Model Pembelajaran Interaktif di SMP Muhammadiyah Banda Aceh. *Jurnal Serambi Akademica*, 7(5): 735.
- Purnama, S. (2020). Pemikiran Soedjatmoko tentang Pendidikan dan Relevansinya pada Abad Ke-21 di Indonesia. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(58): 185–197.
- Rasyid, I. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika UINSU Medan*, 14(22) 91–96.
- Sardiman, S. (2017). Reformulasi Pembelajaran Sejarah: Sebuah Tantangan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 13(1): 13-15.
- Shavab, K. (2020). Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Media. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 14(20): 142-152.
- Subhaktiyasa, P. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Journal of Education Research*, 1(3): 135-137.
- Syaputra A., Fitriani A. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Tarazanny, N., Sukrawarpala, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning pada Mata Kuliah Koreografi Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Tari ISI Denpasar. *Journal of Education Research*, 5(1), 746–756.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. New York: UNESCO Institute for Statistics.
- Wartono, P., Parmadi, B. (2023). Study Korelasi Hasil Belajar Kognitif dan Afektif Pembelajaran Tematik Muatan IPS pada Siswa Kelas V SDN Wukirsari. *Jurnal Apedas*, 2(2), 336–344.
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Education Research*, 1(1): 13–24.