

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Adnan, E., at. al. (2016). *PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK*. (Pertama, set-1). Universitas Negeri Jakarta Press.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. (Revisi, cet-20). Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. (Pertama, cet-1). Samudra Biru (IKAPI).
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2013). *Educational technology: A definition with commentary*. (Pertama, cet-2). Routledge Taylor and Francis Group.
- Jusmawati, at. al. (2018). *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR*. (Pertama, cet-1). Rizky Artha Mulia.
- Majid, A. (2011). *PERENCANAAN PEMBELAJARAN: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. (Pertama, cet-7). PT Remaja Rosdakarya.
- Mardianto. (2016). *Psikologi Pendidikan: Landasan Bagi Pengembangan Strategi Pembelajaran*. (Pertama, cet-4). Perdana Publishing.
- Maunah, B. (2014). *Psikologi Pendidikan*. (Pertama, cet-1). IAIN Tulungagung Press.
- Poerwadarminta, W. J. S. (1954). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. (Pertama, Tjet-2). Perpustakaan Perguruan Kementerian Pemerintah Pusat.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. (Pertama, cet-1). KENCANA Prenadamedia Group.
- Purba, S., at. al. (2021). *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian*. (Pertama, Cet-1). Yayasan Kita Menulis.
- Purnomo, H. (2019). *Psikologi Pendidikan*. (Pertama). LP3M Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Samsu. (2017). *METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. (Pertama, cet-1). Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Sanjaya, H. W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Pertama, cet-8). CV. Tinta Emas Perkasa.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Research and Development*. (Pertama, cet-22). CV. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif & Research and Development*. (Pertama, cet-25). CV. Alfabeta.

Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*. (Pertama, cet-1). UNY Press.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. (Pertama, Cet-1). Cerdas Ulet Kreatif.

Jurnal & Prosiding:

Dalimunthe, A., et al. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model ADDIE. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, 8(1), 17–22.

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *BDK: Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.

Fatmawati, E., & Safitri, E. (2020). KEMAMPUAN LITERASI INFORMASI DAN TEKNOLOGI MAHASISWA CALON GURU MENGHADAPI PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 214–224. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i2.1863>.

Handayani, N. (2014). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR. *An-Nuha: Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya Dan Sosial*, 1(2), 81–97.

Husein, S., et al. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221–225.

Kawuryan, F., & Raharjo, T. (2012). Pengaruh Stimulasi Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Disleksia. *Jurnal Psikologi Pitutur*, 1(1), 9–20.

Kiftiawati. (2020). STRATEGI BUDAYA TOPENG BETAWI: STUDI KASUS NYI MEH MAESTRO TOPENG BETAWI. *LOA: Jurnal Ketatabahasaan dan Kesusastraan*, 15(1), 42–56. <https://doi.org/10.26499/loa.v15i1.2335>.

Komalasari, H., et al. (2021). Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96–105. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i1.1260>.

- Kosassy, S. O. (2019). MENGULAS MODEL-MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN PERANGKAT PEMBELAJARAN. *Jurnal PPKN & Hukum*, 14(1), 153–173.
- Kurnia, T. D., at. al. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1(1), 516–525.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *EDURELIGIA; JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Islamic Educations Journal*, 2(1), 10.
- Mursid, R. (2013). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PRAKTIK BERBASIS KOMPETENSI BERORIENTASI PRODUKSI. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(1), 27–40. <https://doi.org/10.21831/cp.v5i1.1257>.
- Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2018). ANALISIS KEBUTUHAN PEMBELAJARAN BERBASIS ICT. *JURNAL PETIK*, 3(1), 28–32. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.355>.
- Nurjani, Y. Y., at. al. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Latihan Kelincahan Siswa. *Jurnal NARATAS*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.37968/jn.v1i1.30>.
- Papilaya, J. O., & Huliselan, N. (2016). IDENTIFIKASI GAYA BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Psikologi Undip*, 15(1), 56–63. <https://doi.org/10.14710/jpu.15.1.56-63>.
- Patriani, R. P., & Kusumaningrum, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dan 3 Dimensi Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 5(2), 161–171. <https://doi.org/10.32528/ipteks.v5i2.3651>.
- Pinunggul, R. I., at. al. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Visualisasi Menggunakan Adobe Flash Professional Pada Materi

Segiempat Dan Segitiga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Prosiding Silogisme, Universitas PGRI Madiun*, 1(1), 152–158.

Salsabila, U. H., at. al. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>.

Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.

Sugrah, N. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *HUMANIKA*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>.

Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *STT KADESI: Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Wijaya, I. M. G. P., & Ariana, I. K. A. (2021). PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENARIKAAN TARI GUNA WIDYA DHARMA RAKSAKA PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER TARI SISWA SMA NEGERI 1 BLAHBATUH TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *Jurnal Widyadari*, 22(2), 469–477. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.5550375>.

Skripsi/Makalah:

Ariyanti, H. A. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MIBI (MINIATUR BUDAYA INDONESIA) TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN KELAS IV SD N KEPATIHAN [TUGAS AKHIR SKRIPSI]*. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.

Asrori, at. al. (2020). *PENERAPAN TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME PADA PEMBELAJARAN MANDIRI*. Universitas Sebelas Maret.

Fauzan, A. (2011). *Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan [Skripsi]*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Lestari, A. P. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Gambar Teknik Berbasis Software Bantudi SMK Binawiyata Sragen Kelas X Paket Keahlian Teknik Otomasi Industri [TUGAS AKHIR SKRIPSI]*. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.

Prasetyo, F. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point 2016 Pada Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar* [Skripsi]. Universitas Jambi.

Srikandika, P., at. al. (2019). *Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4D, ADDIE, ASSURE, HANNAFIN & PECK)*. Universitas Negeri Padang.

Suardi, M. I. (2018). *Pengembangan Media Ajar Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Tata Surya Kelas VI Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ihsan Telanaipura Kota Jambi* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Supriadi, R. (2012). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PERANGKAT LUNAK PENGOLAH ANGKA UNTUK KELAS XI SMA NEGERI 2 WATES* [Skripsi]. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.

Blog/Internet:

Hanum, Z. (2021, Maret 7). KEMENKOMINFO: 89% Penduduk Indonesia gunakan smartphone. *KEMENKOMINFO Humaniora Media Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>.

Kusuma Pertiwi, W. (2021, September 2). Jumlah Pengguna Ponsel Di Dunia Tembus 5 Miliar: Trafik Data Naik dan Dominasi Android. *KOMPAS.COM, Teknologi Komunikasi*. <https://tekno.kompas.com/read/2021/09/02/09144137/jumlah-pengguna-ponsel-di-dunia-tembus-5-miliar>.

Redaksi PI. (2020, September 30). Tari Topeng Betawi Kesenian Turun Temurun asal Betawi [Budaya dan Sejarah]. *Pariwisata Indonesia*. <https://pariwisataindonesia.id/headlines/tari-topeng-betawi/>.

Wawancara:

Asmoro, M. S. K. (2022, 02- , 18.41 WIB). *Hasil wawancara observasi awal ke-3* (Jakarta) [Whatsapp].

Osdri, P. H. (2022, 01- , 19.34 WIB). *Hasil wawancara observasi awal ke-2* (Jakarta) [Whatsapp].

Surat:

Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Negeri Jakarta, & Rektor Universitas Negeri Jakarta. (2020, April 6). *Surat edaran resmi Nomor 12/UN39/SE/2020: Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 21 Tahun 2020* [Surat edaran].