

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F., Edriati, S., & Pratama, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di SMK Muhammadiyah 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 Nomor 1, 2425–2430.
- Amrulloh, A. Y. S., & Atho'illah. (2021). TIPOGRAFI KHAT DIWANI MUHAMMAD IZZAT, MUSTHAFA GHAZLAN BIK DAN HASYIM MUHAMMAD BAGHDADI. *Hijai -- Journal on Arabic Language and Literature*, 04 Nomor 02, 163–179.
- Anggraini, Z. D., Damayanti, S., & Setiaji, B. (2024). Pengembangan Media PowerPoint Interaktif dalam Konteks Pengenalan Mekanika Lagrange pada Siswa SMA Menggunakan Metode 4D. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 1–12.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Program*. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY PADA MATERI PENGENALAN TERMINATION DAN SPLICING FIBER OPTIC. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 29–36.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*.
- Astiti, N. Y., Fadiawati, N., & Tania, L. (2016). E-BOOK INTERAKTIF SIFAT KOLIGATIF LARUTAN BERBASIS FENOMENA KEHIDUPAN SEHARI-HARI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 5(2), 320–333.
- Astuti, M., Siregai, W. L., Maiyana, E., Jalius, N., & Refdinal. (2024). Kontribusi Pragmatisme pada Pendidikan Vokasional di Era Digital. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 10(1), 1–8.
- Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 551–559.

- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Jurnal SIMETRIS*, 10(1), 65–74.
- Eugenia, M. P., Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website. *Seminar Nasional Official Statistics*, 573–584.
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Panorama Mengamplifikasi Gagasan melalui Media Audio-Visual*, 12(2), 90–97.
- Fami, A., Yusrina, S., Asy'ari, A. Y., & Barus, I. R. (2024). Pengaruh Pemilihan Palet Warna Dalam E-Book Terhadap Representasi Identitas Desa Bigaran, Borobudur. *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 232–241.
- Fathoni, A., Rosyadi, A., Gunawan, I., & Hidayat, M. T. (2020). PELATIHAN GURU SEKOLAH DASAR DALAM PENGGUNAAN APLIKASI PERSENTASI POWTOON DAN SPARACOL. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 7–12.
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *JURNALBASICEDU*, 6 Nomor 6, 9324–9332.
- Handiyani, M., & Abidin, Y. (2023). Peran Guru dalam Membina Literasi Digital Peserta Didik pada Konsep Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 06(2), 404–414.
- Hanikah, F. A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 7352–7359.
- Hapsari, G. P., & Zultherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *JURNAL BASICEDU*, 5 Nomor 4, 2384–2394.

- Hidayat, T. P. (2022). PERAN PENTING PALET WARNA DAN SEMIOTIKA DALAM INTERPRETASI POSTER FILM. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru*, 5(1), 34–47.
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maunala, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Juane, T., Walakula, J., Damo, A., Muskitta, A., & Abrahams, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 4 Nomor 1, 469–486.
- Malik, A. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Deepublish.
- Manurung, P. (2020). MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19. *Jurnal Ilmiah*, 1-12.
- Mayasari, A., Pujasari, W. U., & Arifudin, O. (2021). PENGARUH MEDIA VISUAL PADA MATERI PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah)*, 173–179.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*, 29–35.
- Meliyani, A. R., Syabani, G. P., Zuhri, N. Z., & Diana, M. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 264–274.
- Nanz, K. G. (2023). *Foundations of Design for Developers*. PRGS.
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal REVORMA*, 4(1), 45–53.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352.

- Rijal, A., & Zainaldi, R. A. (2024). TYPOGRAPHY: CREATING NEW FONTS AS VISUAL COMMUNICATION DESIGN MEDIA. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 2(9), 25–42.
- Rustan, S. (2017). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL ILMU SOSIAL & TEKNOLOGI (SNISTEK)*, 84–90.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. PRENADAMEDIA GROUP.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS). *ICACISIS, 2016*, 145–148.
- Sugianti, & Rosidah, I. (2024). Pengaryaan Tipografi pada Tugas Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Di Universitas PGRI Wiranegara. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra. dan Pengajaran*, 4(1), 172–179.
- Sugiyono. (2013). *Metode Peneliiian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunarti, S. (2022). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKANCANVA PADA PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARANBERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DIKABUPATEN MUBA. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 84–93.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Edisi Pertama). UNY Press.
- Syarifuddin, N. M. S., Sasoko, W. H., Zukhruf, A., Ramdan, F. R., & Kurnia, A. (2024). Analisis Tingkat Keterampilan Guru Sekolah Dasar di Kota Bima dalam Pengembangan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4, nomor 1, 35–48.
- Walker, D., & Hess, R. (1984). *Software Principles and Perspectives for Design and Use*. Belmont. Wadsworth Pub.
- 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 Nomor 1, 65–76.

Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). IMPLEMENTASI PERENCANAAN PEMBELAJARAN. *Satya Sastraharing*, 04 No. 02, 16–35.
<https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/Satya-Sastraharing>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.

