

DAFTAR PUSTAKA

- Ady Purna Kurniawan, Roedavan, R., Putra, A., & Apriliani, S. (2023). Pengukuran Antarmuka Pengguna 3D Menggunakan Metode System Usability Scale pada Aplikasi Simulasi Videography Virtual Reality. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 5(2), 77–87. <https://doi.org/10.35746/jtim.v5i2.340>
- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2).
- Chaeruman, U. A. (2019). *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- Desi Pristiwanti, B. B. S. H. (2022). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). <http://repo.iain->
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022a). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022b). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Jafnihirda, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239.
- 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>
- Kaban, E., Candra Brata, K., & Hendra Brata, A. (2020). *Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN)* (Vol. 4, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kesuma, D. P. (2021). *Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ* (Vol. 8, Issue 3). <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>

- Lelilita, Lilik Nur; Zuhdi, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis HTML Materi Perpindahan Kalor Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya*, 8(3), 430–441. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/34997/31122>
- Maulidiyah, U., Wahyuni, S., & Ridho, Z. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Smp Kelas Vii Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 115–124. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.239>
- Mawarni, J., & Hendriyani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Matakuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Pengembangan Addie. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 1–8. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i3.67>
- Mirnawati, & Penelitian. (2020). *Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa ABSTRAK*. 9(1). <https://jurnaldidaktika.org/>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Saleh, sahib m. (2023). *Media Pembelajaran* (edisi pert). eureka media aksara.
- Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Septiana Chumairoh, M., & Hernyka Satyareni, D. (2014). Perancangbangun Aplikasi Mobile Pada Platform Android Berbasis HTML5 Studi Kasus Layanan Informasi Website UNIPDU JOMBANG. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1(1).
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1561.

Sholeh, B., Hufad, A., & Fathurrohman, M. (2023). Pemanfaatan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Mandiri Sesuai Kapasitas Siswa. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(2), 2614–3275.

Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Syamsiani Syamsiani. (2022). Peran Multimedia untuk Pembelajaran dan Berbagai Bidang di Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 61–70. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i3.433>

Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.

Zamsiswaya, S. B. S. (2024). *Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*. 4.

