

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: 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*, 8(1), 29–36.
- Asyhar, Rayanda. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Hutahean, Japerson. (2020). Pelatih Aplikasi PowerPoint Bagi Guru dan Staf SD Negeri 010204 Pematang Cengkrig. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar siswa.
- Masani, A. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Dekriptif Menggunakan Media Visual Otentik untuk Siswa Kelas VII/1 SMP N 4 Mataram. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 110–114.
- Maslahah, N. (2022). Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) Dengan Media Interaktif: Dampak Terhadap Pemahaman Konsep Matematis. *JURNAL SILOGISME : Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 7(1), Article 1.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and development). *J Pengemb Profesi Pendidik Indones*, 1(2), 29–35.
- Nurindiyan, A. K., Dianta, A. F., Sa'dyah, H., & Riyadi, I. A. (2023). Implementasi Agile Scrum Pembuatan Game Visual Novel Cerita Asal Usul Kota Surabaya. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(4), 330–341.

- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Permanasari, L. (2012). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2).
- Sahuni, S., Budiningsih, I., & P, L. M. (2020). Interaksi Media Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab. *Akademika*, 9(2), 43–52.
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 Di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *JPPT*, 5, 409–415.
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2016). *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, E. S., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu*, 04(01), 70–82.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Wulandari, E., & Aryanto, H. (2021). Perancangan Desain Karakter Senjata Tradisional Untuk Game Visual Novel Berbasis PowerPoint. *BARIK*, 2(2), 166–179.
- Zulhelmi, Z., Adlim, A., & Mahidin, M. (2017). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72–80.