

DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, F., & Hasan, A. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis I Jurusan Seni Rupa. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(1), 75–86.
- Alqadri, S. N. Z., Iriani, R., & Hamid, A. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Dengan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually Dan Repetition (AIR) Pada Materi Larutan Penyangga. *Journal of Chemistry And Education*, 4(3), 108–115.
- Amalia, N. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I. *Jurnal PenSil*, 9(2), 104–110. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i2.15350>
- Andani, T., Yuliani, H., Azizah, N., & Jennah, R. (2021). Analisis Validasi Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Gelombang Bunyi Di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(3), 213-22-. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kumparan_fisika
- Anggraini, Y. S., & Sayoso, D. (2020). Perancangan Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Pengelolaan Air Bersih Di Kelurahan Rowosari. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Media Baru*, 2(2). <http://journal.unika.ac.id/index.php/tuturruipa/article/view/2949>
- Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146>
- Anwar, M. F. N., Rozhana, K. M., & Wulandari, E. (2024). Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite Materi Keberagaman MakhluK Hidup Di Lingkunganku Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 5(1), 14–20. <https://doi.org/10.29303/pendas.v5i1.4720>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122–2132. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/930>
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Burhendi, F. C. A., Wulandari, & Mimin Ninawati. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 47–54. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.830>

- Denirian R.R, A., & Prihantono. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Kuliah Ilmu Ukur Tanah I. *Jurnal PenSil*, 9(3), 159–164. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i3.15493>
- Elza Yunika, Tuti Iriani, & Rosmawita Saleh. (2020). Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4D Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton. *SNITT-Politeknik Negeri Balikpapan*, 299–306. <https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1035/639>
- Fauziah, S. S., Rahmayanti, H., & Murtinugraha, R. E. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Teknik Penyehatan Pada Prodi PTB UNJ. *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan Dan Teknik Sipil (E-Journal)*, 1, 48–55.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.
- Firdha, N., & Zulyusri. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Harjanto, A., Rustandi, A., & Caroline, J. A. (2023). Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.30873/simada.v5i2.3412>
- Hasbullah, Hidayat, S., & Asmawati, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 7544–7555.
- Helena, W. M., & Yulianto, B. (2019). KIDS LEARN MANDARIN: Media Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin pada SDK Santa Theresia 1 Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (SEMANTIKS)*, 530–542. <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks/article/view/39074>
- Ibrahim, F. F., Koniyo, M. H., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.37905/inverted.v1i1.9299>
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. M. A., & Wardani, E. (2020). *Media pembelajaran berbasis multimedia* (Issue June).

- Irawan, E., Kusumah, Y. S., & Saputri, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran Di Era Society 5.0. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 36. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6226>
- Ischak, W. I., Badjuka, B. Y., & Zulfiayu. (2019). *Modul Riset Keperawatan* (Vol. 12).
- Karmila, M. (2017). *Pegembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Padang*. 4, 9–15.
- Kholifah, S., & Koerniawan, I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Akuntansi Keuangan di SMK. *Equilibria Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 53–59. <https://doi.org/10.26877/ep.v7i2.13682>
- Khotimah, K. (2019). Pemanfaatan Powerpoint Terintegrasi Dengan I-Spring Presenter Sebagai Media Pembelajaran ICT. *Jurnal Eksponen*, 9(1), 79–85.
- Kibtiah, A., Wahyudianto, & Yasa, A. D. (2024). Pengembangan Media Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ips Dikelas V SD Negeri 3 Wajak. *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(8), 263–273.
- 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. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Mardiana, & Emmiyati. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran: Evaluasi Dan Pembaruan. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 121–127.
- Maydiantoro, A. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1(2), 29–35.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>
- Negara, R. I. T. K., Iriani, T., & Lenggogeni. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Manajemen Konstruksi Di S1 Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)*, 14(3), 2231–2242.
- Nuraini, M. F., & Wedi, A. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 33–40. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p033>
- Nurzaelani, M. M. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Mata Kuliah Strategi Perencanaan Sistem Informasi. *Prosiding Teknologi Pendidikan*, 1(1), 237–263.

- Oka, G. P. A. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*.
- Pamayun, I. M. N. M., Agustiana, I. G. A. T., & Rati, N. W. (2023). *Media E-Komik Efektif dalam Pembelajaran Materi Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda Kelas V SD*. 3, 30–44.
- Pribadi, D. B. A. (2019). *Media dan Teknologi daLam Pembelajaran* (2nd ed.). PRENADAMEDIA GROUP.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Rahmawati, M., Busri, H., & Semarang, U. N. (2023). MUNAROH : Pengembangan Multimedia Kosakata Bahasa Arab Dengan Aplikasi ISpring Suite Pada Anak Usia Dini. *LISANUL ARAB: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 12(1), 51–63.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14–22. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/144>
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di SMA Wisuda Kota Pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 24–33.
- Retnasari, D., Mahanani, C., & Nurul Himmah, L. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pembuatan Celana Anak. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1). <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p509--523>
- Rokhmad, S., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kepuasan kerja. *Jurnal Manajemen & Bisnis*, 51–58.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19* (R. Hartono (ed.); Issue 112).
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Siregar, T. (2023). Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R & D). *Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://dirosat.com>

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA. <https://online.anyflip.com/xobw/rfpq/mobile/index.html>
- Sutisna, I. (2020). Statistika Penelitian. In *Universitas Negeri Gorontalo* (pp. 1–15).
- Vebrianingtyas, A. F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Ajar Sistem Instalasi Pipa Air Bersih. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, 8.
- Wahyugi, R., & Fatmariza. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/439>
- 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>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajara interaktif*.
- Yulia, R., Susanti, E., & Rizal, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Elastisitas Bahan untuk SMA Kelas XI. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jep/vol6-iss1/664>

