

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, H. (2022). Analisis sistem informasi dan administrasi pendaftaran berbasis web pada perusahaan start up bimbingan belajar (studi kasus Ruangguru dan Zenius). *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 5258–5273. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6319>
- Amri, A., & Bustamin, S. (2022). Pengembangan e-learning berbasis Moodle pada pembelajaran instalasi listrik komersial untuk pendidikan vokasi. *Electro Luceat*, 8(2), 52–57. <https://doi.org/10.32531/jelekn.v8i2.525>
- Antonius, Huda, N., & Suratno. (2022). Pengembangan e-modul interaktif pembelajaran gambar teknik berbasis keterampilan kreatif untuk siswa SMK. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1090–1102. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1347>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Bumbungan, S. J., Saruan, T. J., & Loho, R. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan metode MDLC untuk sekolah dasar. *Jurnal Fokus Elektroda: Energi Listrik, Telekomunikasi, Komputer, Elektronika dan Kendali*, 9(1), 7–11. <https://doi.org/10.33772/jfe.v9i1.141>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Fitriana, L. N., & Aziz, R. A. (2024). Perancangan media pembelajaran pengenalan hewan laut berbasis multimedia interaktif. *Repeater: Publikasi Teknik Informatika dan Jaringan*, 2(3), 188–197. <https://doi.org/10.62951/repeater.v2i3.137>
- Hakim, A. Z., Fahsyah, F., Safitri, R. A., & Prabowo, A. (2023). Analisis UI/UX menggunakan metode System Usability Scale: Studi pada aplikasi Ruangguru. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Matematika (SEMIOTIKA)*, 2(1), 136–145. <https://journal.itk.ac.id/index.php/semiotika/article/view/1002>
- Hamidah, L. N., & Hasanah, F. N. (2024). Pengembangan e-modul interaktif pada mata pelajaran administrasi jaringan di SMK. *Indonesian Journal of Applied Technology*, 1(3), 1–13. <https://doi.org/10.47134/ijat.v1i3.3072>
- Januarisman, E., & Ghufro, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166–182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Kemendikbudristek. (2023). *Kemendikbudristek Mengakselerasi Transformasi Pendidikan Melalui Standar Baru Pengembangan Teknologi*. <https://Biroumumpbj.Kemendikdasmen.Go.Id/View/Berita/News/Kemendikbudristek-Mengakselerasi-Transformasi-Pendidikan-Melalui-Standar-Baru-Pengembangan-Teknologi/23120005>
- Latip, A. (2022). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>

- Mamahit, G. C. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X DKV SMK Negeri 1 Tondano. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(5), 336–344. <https://doi.org/10.53682/edutik.v3i3.7346>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*.
- Molenda, M. (2015). In Search Of The Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*.
- Mulyani, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 2(3). <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.29>
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Alfabeta.
- Muryandari, P. R. (2025). Implementasi Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keahlian Pemrograman Dasar Di SMKN 1 Wonoasri. *IT-Edu: Jurnal Information Technology And Education*, 10(02), 90–97. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v10i02.68124>
- Nanda, P. A. (2020). Simulasi Visualisasi Teknik Gerakan Yoga Dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Mobile. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(2), 207–213. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v7i2.1944>
- Rasmila, D. A. (2022). Analisis Kualitas Web Zenius Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 2(2), 92–97. <https://doi.org/10.61306/jnastek.v2i2.18>
- Rustandi, A. &. (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal FASILKOM*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Sadiman, A. R. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, B. R. (2022). Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis Zenius.Net Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 10(1), 34–41. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v10i1.5080>
- Safitri, M. & Aziz, M. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59. <https://jurnal.umpwr.ac.id/jpd/article/view/2237>
- Salsabila, U. H., Insani, A. P. S., Mustofa, H., Kalma, M. E. Z., & Wibisono, M. I. (2023). Teknologi pendidikan: Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan pasca pandemi. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 79–88. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.6173>
- Saputra, D. M., Dumiyati, Supiyanto, Y., & Wardhono, A. (2025). Uji validitas media pembelajaran interaktif dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif dan empati pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 6(5), 4333–4339. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i5.6309>

- Suangi, T. W. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di SMK Fajar Moyongkota. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(2), 298–311. <https://doi.org/10.53682/edutik.v3i2.6906>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Syahrudin, & Hasriani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Dengan Aplikasi Moodle. *Manifestasi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. K. (2016). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169–185. <https://doi.org/10.21009/jtp.v18i3.5372>
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Nur Fairus, A., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan sarana multimedia dan media internet sebagai alat pembelajaran yang efektif. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1365–1375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>
- Wulandari, C. Y., & Sulistyowati, R. (2022). Pengembangan e-modul interaktif berbasis Flip PDF Professional mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di sekolah menengah kejuruan. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4882–4889. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.3027>
- Yanur, Salim, A., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Zenius.Net sebagai bentuk inovasi untuk mendukung pembelajaran mandiri. *Journal of Instructional Technology (J-INSTECH)*, 5(1), 91–103. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i1.9780>