

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Santyasa, I. W., & Ratminingsih, N. M. (2019). Analysis of Competence on “tPACK”: 21st Century Teacher Professional Development. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012035>
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Wedhanti, N. K., & Sukrawarpala, W. (2021). Student-centered learning models and learning outcomes: Meta-analysis and effect sizes on the students’ thesis. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012049>
- Agustini, Ketut, Putrama, I. M., Windari, R. A., & Maruta, W. N. (2020). Content Visualization of Ite Law for Learning Process. *Jurnal Sositologi*, 19(1), 188–200. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.1.13>
- Agustini, Ketut, Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2019). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>
- Astuti, F., Cahyono, E., Supartono, S., Van, N., & Duong, N. (2018). Effectiveness of Elements Periodic Table Interactive Multimedia in Nguyen Tat Thanh High School. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.24071/ijiet.2018.020101>
- Benjamin, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 1–9.
- Darma, K. A. S., Agustini, K., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengaruh Pembelajaran Mind Mapping Bermediakan Rumah Belajar Jejak Bali Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Anatomi Fisiologi Di Smk Negeri 1 Kubutambahan (Smk Kesehatan). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 261. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18150>
- Delisda, D., & Sofyan, D. (2014). Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Antara Yang Mendapatkan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 75–84.
- Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Embelajaran Nteraktif*.
- Hajar, S., & In’am, A. (2017). Learning Geometry through Discovery Learning Using a Scientific Approach. *International Journal of Instruction*, 10(1), 55–70.
- Hamdan, B. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec

=frontcover

- Handini, A., Ermiana, I., & Oktavianti, I. (2022). *Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se- Gugus I Kecamatan Narmada*. 7.
- Hasnan, S. M., & Fitria, Y. (2020). *Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar*. 4(2), 239–249.
- Herawati, A., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 396. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16157>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Mulyati, B., Idmi, I., & Arfiyanah, S. (2018). Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akuntansi. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan*, 1(1), 66–79. <https://doi.org/10.47080/progress.v1i1.130>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540.
- Oktariani, I. P. D., Suranata, K., & Dwiarwati, K. A. (2021). *Kelayakan dan Keefektifan Sistem Konseling Behavioral Teknik Modeling dalam LMS Schoology untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 6, 224–238.
- Palera, V., Anriani, N., & FS, C. A. H. (2020). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 103–116. <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14072>
- Putri, R. M., Risdianto, E., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas Ivc Sd Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 148. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v8i2.7649>

- Rajendran, V., & Md Yunus, M. (2021). Interactive Learning via Digital Storytelling in Teaching and Learning. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 9(3), 78. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.9n.3p.78>
- Rezki Nopianty, E., Muhammad Amin Fauzi, K., & Mukhtar, M. (2018). Development of Learning Devices Based on Metacognition Approach to Improve Mathematical Communication Ability of Students in State SMP 30 of Medan. *American Journal of Educational Research*, 6(11), 1465–1472. <https://doi.org/10.12691/education-6-11-4>
- Santoso, A. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian Di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Penelitian, Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta*, 14(Effect Size), 17. <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/9419>
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Soleh, A. M., Tobari, & Kesumawati, N. (2019). Development of the practical manual as a learning media for simulator aircraft rescue and fire fighting. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(10), 523–526.
- Suryani, N. (2016). Utilization of digital media to improve the quality and attractiveness of the teaching of history. *The 2nd International Conference On Teacher Training and Education*, 2(1), 131–144.
- Suyono, S. (2021). The Development of Flash Interactive Learning Media in Improving English Speaking Skills of Grade X At SMA Negeri 16 Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1), 145–157. <https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1568>
- Tjandi, Y., & Yusuf Mappedasse, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 4(2), 17–20.
- Usfiyana, I., & Pratama, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di SMP Al-Ishlah Semarang. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.31331/joined.v2i1.865>

RIWAYAT HIDUP



Putu Dewi Agustini lahir di Singaraja, Buleleng pada 19 Agustus 2000. Anak terakhir dari pasangan Ketut Putrana & Luh Denti Maheni. Penulis Berkebangsaan Indonesia dan Beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Jalan Anggrek, Desa Panji, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Banjar Tegal pada tahun 2012. Penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 6 Singaraja dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2018 penulis lulus dari SMK Negeri 1 Sukasada dengan Jurusan Multimedia, kemudian melanjutkan Pendidikan Tinggi di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

