

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Ramadhani, P. P., & Bambang, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas Xi Tav Di Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(1), 9–15.
- Ahmad Arifin Zain, W. P. (2020). *Dwija cendekia*. 4(1), 114–124.
- Alwi, H. (2021). Teknologi Pendidikan Di Abad Digital (S. Subiyantoro (ed.)). Anggota IKAPI. https://www.google.co.id/books/edition/TEKNOLOGI_PENDIDIKAN_DI_ABAD_DIGITAL/UVU0EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teknologi+pendidikan+di+abad+digital&printsec=frontcover
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32. ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0D
- Asri Budiningsih, C. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>
- Bintang, S., Mulyana, D., & Medan, U. N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Pada SMK Negeri 2 Medan*. 05, 246–251.
- Candiasa, I. M. (2011). Pengujian Istrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGTEPS. Singaraja: Undiksha Press. In *Pengujian Istrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGTEPS*. Undiksha Press.
- Dr.Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. KENCANA.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2009). *Konsep strategi pembelajaran*. Refika aditama.
- Hasbiana, N. (2008). *Dasar Dasar Kuliner*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Multimedia Pembelajaran*, 10(1), 125–146.
- Ira, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Menggunakan Adobe Captivate Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 40–51.

- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Andriyanto (ed.)). Anggota IKAPI. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Berbasis_Multimedia_I/Rsr5DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+media+interaktif&printsec=frontcover
- Manik, R. S. (2013). *Desain Multimedia.1*.
- Nurhayati, N., & Wahyuni, R. (2020). Penggunaan Model Discovery Learning Berbasis Media Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(1), 31–36. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i1.1748>
- Prof. Herman Dwi Surjono, P. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan Edisi Pertama* (Fitriyanti (ed.)). Yogyakarta.
- 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>
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Roberta, U. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran* (Moh. Suard). Media Sains Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_Dan_Pembelajaran/vLc8EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Simbolon, N., Suartama, I. K., Studi, P., Pendidikan, T., & Ganesha, U. P. (2005). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya Untuk Siswa Smp Kelas VIII. *Inotek*, 9(1).
- Siyamta et, al. (2016). Teori Connectivism Dalam Pembelajaran Sebagai Pendukung Sistem Adaptive E-Learning and Big Data Personalized Learning. *Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Aspek Psikologinya*, 417–424.
- Tegeh, I.M., & Kirna, I. . (2010). Model Penelitian Pengembangan pendidikan Graha Ilmu. In *Model Penelitian Pengembangan pendidikan Graha Ilmu*.
- Trio, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate Decky Trio Setyawan Euis Ismayati Abstrak*. 53–59.
- Trisnawati, S, N. (2021). *Teori-Teori Belajar*. (Vol. 1). CV.Tahta Media Group.
- Umi, N., Purna, R. |, Nugroho, B., Karsoni, |, & Dinata, B. (2021). SMK) 3 Kota Bumi. *International Journal Of Progressive Mathematics Education*, 1(3), 234–255.
- Yulianti, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Captivate Pada Materi Relativitas Khusus Di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*. 20.

Zainuddin, Hasanah, A. R., Salam, M. A., Misbah, & Mahtari, S. (2019). Developing the interactive multimedia in physics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1171/1/012019>

