

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K. (2013). Pengaruh penggunaan simulasi binary tree berbasis CAI terhadap motivasi dan hasil belajar matematika diskrit mahasiswa jurusan PTI Undiksha. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(1).
- Aksa, F. I., Afrian, R., & Jofrishal, J. (2018). Analisis Konten Buku Teks Geografi SMA Menggunakan Model Beck & McKeown. *Jurnal Pendidikan Geografi: Kajian, Teori, dan Praktek dalam Bidang Pendidikan dan Ilmu Geografi*, 23(1), 1-8.
- Alifya, N. F. H., & Rahman, E. S. (2020). Efektivitas Penerapan Interaktif E-Book Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Pada Siswa SMK. *Jurnal Media Elektrik*, 17(2), 14-18.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Ayre, C., & Scally, A. J. (2014). Critical values for Lawshe's content validity ratio: revisiting the original methods of calculation. *Measurement and evaluation in counseling and development*, 47(1), 79-86.
- Bahraen, Raehanul. 2019. "Perbedaan antara Aqidah, Tauhid dan Manhaj". Tersedia pada <https://muslim.or.id/52250-perbedaan-antara-aqidah-tauhid-dan-manhaj.html> (diakses tanggal 10 Maret pukul 13.11).
- Basarah, F. F., & Romaria, G. (2020). PERANCANGAN KONTEN EDUKATIF DI MEDIA SOSIAL. *Jurnal Abdi Masyarakat (JAM)*, 5(2), 22. <https://doi.org/10.22441/jam.2020.v5.i2.006>
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2).
- Diantari, L. P. E., Damayanthi, L. P. E., Sugihartini, N. S., & Wirawan, I. M. A. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Mastery Learning Untuk Mata Pelajaran KKPI Kelas XI. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(1), 33-47.

- Harisuddin, Muhammad Iqbal (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: PT. Panca Terra Firma.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*, 5(2), 180-191.
- Herijanto, B. 2012. Pengembangan media interaktif pembelajaran IPS materi bencana alam. *Journal of Educational Social Studies*. 1(1) : 8-12
- Hernawati, E., & Aji, P. (2016). Perancangan dan penerapan konten e-learning melalui learning management system dalam meningkatkan motivasi belajar studi kasus pada mata kuliah Pemrograman Basis Data. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 2(1), 23-32.
- Kristanti, D., & Julia, S. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel psychology*, 28(4), 563-575.
- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan model problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1).
- Pertiwi, N. L. S. A., & Dibia, I. K. (2018). Penerapan model problem based learning berbantuan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Journal of Education Action Research*, 2(4), 331-339.
- Purnamawati, D., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2017). Keefektifan lembar kerja siswa berbasis inkuiri untuk menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 209-219.

- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938-946.
- Reigeluth, C. M., & An, Y. (2021). Merging the Instructional Design Process with Learner-Centered Theory. In *Merging the Instructional Design Process with Learner-Centered Theory*. New York: Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781351117548>
- ROHMAN, S. N. (2020). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sudiatmika, I. M. A., Subagia, I. W., & Muderawan, I. W. (2016, August). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pada Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA*.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhailah, F. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi sel* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Susilo, I. T. (2013). *Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Untuk Siswa SD Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Tadonny Vani. (2017). *Konten Mobile Learning Pengenalan Organ Tubuh Hewan*. Tesis. Program Studi Magister Teknik Informatika, Program Pascasarjana Universitas Atmajaya.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).

- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijaya, N. (2016). Pelatihan membuat desain logo vector menggunakan adobe illustrator dan adobe flash di SMK Bina Cipta Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 25-29.
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).

