

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2020). Visualizing the stages of the educational research methodology into animation infographics for vocational students. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 317–327. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i3.22017>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Andiani, N. D. (2014). *Pengelolaan wisata konvensi*. Graha Ilmu.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.)). PT. RajaGrafindo Persada.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi iteman dan bigsteps*. Undiksha Press.
- Danil Miqdad, A. (2017). Analisis Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Dengan Berbantu Media Audio Visual Videoscribe dalam Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X SMK Unitomo Surabaya. *It-Edu*, 2(02), 179–185.
- Desthiani, U., & Suwandi. (2019). *Mice (Meeting , Incentive , Convention , Exhibition)* (Issue 1). http://eprints.unpam.ac.id/8589/1/SKR0192_MICE.pdf
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Sriwahyuni, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Matakuliah media Pembelajaran Ekonomi Yang Menerapkan Metode Project Based Learning. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(2), 72–79.
- Dwi Rahayu, D., Halimatus Sakdiyah, S., & Delawanti Chrisyarani, D. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV*. 1(3), 1–10. <https://journal.actual-insight.com/index.php/sistem-among/article/view/354>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>

- Elvianasti, M. (2019). Modul Belajar dan Pembelajaran. *Modul Belajar Dan Pembelajaran*, 2–135.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (M. P. Hendrizal, S.IP. (ed.)). Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Pemanfaatan Multimedia Interaktif: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PJBL (Project Based Learning). *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*, 1–13. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17796>
- Hasanah, I., Sarwanto, S., & Masykuri, M. (2018). Pengembangan Modul Suhu dan Kalor Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA/MA. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 38. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p38-44>
- Hj. Widarwati. (2016). *Pendekatan dan Model-model Pembelajaran*. Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan pendidikan kewarganegaraan dan ilmu pengetahuan sosial (pppstk pkn dan ips).
- Indrajaya, T. (2015). Potensi Industri Mice (Meeting, Incentive, Conference and Exhibition) Di Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten. *Jurnal Ilmiah WIDYA*, 3(2), 80–87. <https://e-journal.jurwidyakop3.com/index.php/jurnal-ilmiah/article/download/232/202>
- Kurniawati, I., & Ekohariadi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Menggunakan Adobe Captivate Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 40–51.
- Nurhayati, A. S., & Harianti, D. (2015). Model Pembelajaran Project Based Learning. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 3(1), 1–15. <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056><https://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827><https://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt><http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005><http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005>
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. KENCANA.
- Putri, N. M. W. D., Agustini, K., & Mertayasa, I. N. E. (2021). Analisis Kipati Berbasis Problem Based Learning Di Kelas Vii Smpn 14 Denpasar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 160. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.33042>
- Septiana Sari, D., & Handoyo Sugiyarto, K. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 1(2), 153–166.
- Setyawan, D. T., & Ismayati, E. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran*

Interaktif Berbasis Adobe Captivate Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Smk Negeri 7 Surabaya. 8(1), 53–59.

- Sudrajat, A., & Hernawati, E. (2020). *Modul Model-Model Pembelajaran*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Talizaro, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2)*.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tri Wahyuni, K. M., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi Blended Learning Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 10(2), 193*.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35970>
- Yani, A. (2021). Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani. In *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 11).

