

Daftar Pustaka

- Agung, A. A. G. (2017). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Aditya Media.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jinop Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 77–89.
- Alnajdi, S. M. (2018). The Effectiveness of Designing and Using a Practical Interactive Lesson based on ADDIE Model to Enhance Students' Learning Performances in University of Tabuk. *Journal of Education and Learning*, 7(6), 212. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n6p212>
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf dan Angka Dengan Model Addie. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 426–432.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119–128. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1476>
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.21009/pip.321.8>
- Daumiller, M., & Dresel, M. (2019). Supporting Self-Regulated Learning with Digital Media Using Motivational Regulation and Metacognitive Prompts. *Journal of Experimental Education*, 87(1), 161–176. <https://doi.org/10.1080/00220973.2018.1448744>
- Dewi, U., Sumarno, A., Pradana, H. D., & Kristanto, A. (2022). Student Responsibilities Towards Online Learning in Interactive Multimedia Courses. *Journal of Education Technology*, 6(1), 38–44. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.41522>
- Djamas, D., Tinedi, V., & Yohandri. (2018). Development of interactive multimedia learning materials for improving critical thinking skills. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 14(4), 66–84. <https://doi.org/10.4018/IJICTE.2018100105>
- Havizul, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Ips

Di Sekolah Dasar Menggunakan Model Ddd-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>

- Kasmahidayat, Y., & Marcia, V. (2018). Analisis Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Interpersonal Relationship Kehumasan Persekolahan. *Gunahumas*, 1(2), 273–247. <https://doi.org/10.17509/GHM.V1I2.23044>
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas Xi Sman 3 Medan (Development of Geogebra-Based Learning Media With Addie Development Models in Class Xi Sman 3 Medan). *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 37–50. <https://doi.org/10.24114/jpmi.v6i1.19657>
- Nisak, F. F., Munawaroh, H., & Abbas, S. (2022). The Effect of “ Kids Moderations ” Interactive Multimedia on Religious Moderation Attitudes in Early Childhood. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Research*, 1(1), 38–47. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5811>
- Nopiantari, I., & Agung, A. A. G. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Video Pembelajaran pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku Bermuatan Masalah Sosial. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 75–84. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32058>
- Oktarina, N. (2019). *Peranan Pendidikan Global dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia*.
- Park, E. E. (2022). Expanding Reference through Cognitive Theory of Multimedia Learning Videos. *The Journal of Academic Librarianship*, 48(3). <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2022.102522>
- 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/jpfkip.v8i2.7649>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1), 14–18.
- Sanusi, S., Suprpto, E., & Apriandi, D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Di Sekolah Menengah Atas (Sma). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*,

3(2), 398–416. <https://doi.org/10.25273/jipm.v3i2.510>

Satya Yoga, D., Suarmini, N. W., & Prabowo, S. (2015). Peran Keluarga Sangat Penting dalam Pendidikan Mental, Karakter Anak serta Budi Pekerti Anak. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(1), 46. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v8i1.1241>

Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171–185. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>

Syahputra, F., & Maksum, H. (2020). The Development of Interactive Multimedia Learning in Information and Communication Technology Subjects. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(4), 428–434. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i4.29931>

Swari, I. G. A. A. M., & Ambarawa, D. P. (2022). Video Animasi Mengenal Huruf dan Angka untuk Menstimulus Kemampuan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 163–172. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47346>

Syahwardi, S., & Permana, A. H. (2016). Desain Handout Multimedia Menggunakan 3D Pageflip Professional untuk Media Pembelajaran pada Sistem Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(1), 89–96. <https://doi.org/10.21009/1.02113>

Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.

Tegeh dan Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Ula, N., Hartatik, S., Nafiah, N., & Akhwani, A. (2020). Meta-analisis Pengaruh Media Visual Terhadap Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(1), 82–92. <https://doi.org/10.26877/aks.v11i1.6223>

Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan E-Komik Dengan Model ADDIE Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(2), 48–59. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>

- Wuryastuti, S., & Ni'mah, I. (2016). Model Pembelajaran Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Mahasiswa Melalui Pembuatan Kompor Biogas. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(2), 113–120. <https://doi.org/10.17509/eh.v5i2.2842>
- Yogiyanto, Wirawan, & Heminarto. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Kompetensi Dasar dan Mengoperasikan Software Basis Data untuk SMK Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(3), 391–404.
- Yogiyanto, Wirawan, & Heminarto. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Kompetensi Dasar dan Mengoperasikan Software Basis Data untuk SMK Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(3), 391–404.
- Yu, S. J., Hsueh, Y. L., Sun, J. C. Y., & Liu, H. Z. (2021). Developing an intelligent virtual reality interactive system based on the ADDIE model for learning pour-over coffee brewing. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100030. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100030>

