

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2017. *Evaluasi Pendidikan*. Singajara: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. Gede. 2017. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan Bab III Uji Asumsi Prasyarat*. Singajara: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. Gede. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Anshory, I., Setiya, Y., Saputra, D., & Jantung, A. (2013). *Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013 Di Kelas Rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(1). <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop>
- Amanda, N, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI.
- Armansyah. (2019). *Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <https://doi.org/10.17977/Um038v2i32019p224>
- Asmaka, R, A. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VII SMP Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model*. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. In CV Kaaffah Learning Center.
- Handayani. (2014). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada STMIK Handayani Makassar*. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 18(3), 241–253.
- Misbahuddin, dan Iqbal Hasan. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta; Ghalia Indonesia, h.82.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). *Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan. 2008. "Metode Penelitian Pengembangan". Tersedia pada <http://www.infokursus.net/download/>

060409135_4Metode_Penel_Pengemb_Pembelajaran.pdf (diakses tanggal 25 Maret 2010).

- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar*. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v8i1.7649>
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke-15. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sujono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutarno, E. dan Mukhidin. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 21, Nomor 3, Mei (2013):203-217.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015a). *Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Analyze Implement Evaluate Design Develop*. Seminar Nasional Riset Inovatif
- Tegeh, I Made dan Kirna, I Made. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. *Jurnal IKA* Vol. 11, No. 1. 2013. ISBN: 1829-5282.
- Rabiah, Sitti. 2015. *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di perguruan Tinggi*. Surakarta: *Jurnal Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muslim Indonesia*.
- Rahmi, S. dkk. (2019). *LOGO Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku*. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Ramli. (2012). *Buku Utuh Media Dan Teknologi Pembelajaran*. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, 1, 1–123.
- Saifudin, M., Susilaningih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68–77. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p06>
- Sutarno, E., dkk. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan*

Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 1–1.

Wena, Made. 2006. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wibawa, A, C, P. dkk. 2021. *Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal INTEGRATED (Information Tecknology and Vocational Education)*. Vocational Education) Vol:3. No. : 17 – 22.

