

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianingrum, D., & Wardani, K. W. (2021). Meta Analisis: Komparasi Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1006–1017. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.871>
- Binanto. (2010). *Multimedia Digital–Dasar Teori dan Pengembangannya*. (andi).
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Pt Remaja Rosdarya.
- Dick, W., & Carey, L. (1990). *The Systematic Design of Instruction* (3rd ed.). Library of Congress Cataloging in Publication Data: United States Of America.
- Khamparia, A., & Pandey, B. (2017). Impact of interactive multimedia in E-learning technologies: Role of multimedia in E-learning. *Enhancing Academic Research With Knowledge Management Principles*, March, 199–227. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2489-2.ch007>
- Laknasa, D. P. A., Abdullah, A. W., Pauweni, K. A. Y., Usman, K., & Kaluku, A. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Multimedia Interaktif Dengan Model Discovery Learning. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 103–108. <https://doi.org/10.34312/euler.v9i2.11100>
- Nakpong, N., & Chanchalor, S. (2019). Interactive multimedia games to enhance the emotional intelligence of deaf and hard of hearing adolescents. *International Journal of Instruction*, 12(2), 305–320. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12220a>
- Putri, H. (2021). Positive Correlation Between Learning Motivation and Student Learning Outcomes in Physics Subjects Momentum and Impulse Materials. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 4(3), 470. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i3.34644>
- Riyanto, W. D. (2017). The Effectiveness of Interactive Multimedia in Mathematic Learning. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education (IJPTE)*, 1(1), 55–63.
- Syawaludin, A., Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331–344. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>
- Munir. (2012). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12). [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI._ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA Konsep %26 Aplikasi dalam Pendidikan.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI._ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA_Konsep_%26_Aplikasi_dalam_Pendidikan.pdf)
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540.

- 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>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru* (ed. 1, cet.). Rajawali Pers.
- Santoso, J., Nugroho, A., Luh, N., & Srinadi, P. (2021). *Implementation Learning Multimedia Based on Adobe Captivate in the Information System Concepts and Applications Classrooms*. 584(Icorsh 2020), 1112–1117.
- Septiari, I. G. A. W., Wahyuni, D. S., & Putrama, I. M. (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal KARMAPATI*, 9(1), 44–55. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26471>
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Setiawan, A. P., & Ulhaq, M. M. Z. (2012). *Simulasi Digital : Animasi*. 0–9.
- Setyawan, D. T., & Ismayati, E. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA*
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. ALFABETA, CV.,
- Suryati, E. S., & Rozikin, A. Z. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran* (A. Masruroh (ed.); 2021st ed.). www.penerbitwidina.com
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Umi, N., Purna, R. |, Nugroho, B., Karsoni, |, & Dinata, B. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Adobe Captivate Materi Matriks di Sekolah Kejuruan (SMK) 3 Kota Bumi. *International Journal Of Progressive Mathematics Education*, 1(3), 234–255