

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2019). Visualizing the stages of the educational research methodology into animation infographics for vocational students. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 318–328. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i3.22017>
- Agustini, K., Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2020). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>
- Alabay, S., & Baştürk, M. (2021). Development, Implementation and Evaluation of E-Learning Materials for FFL with Adobe Captivate Software. *International Education Studies*, 14(6), 59. <https://doi.org/10.5539/ies.v14n6p59>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Arthawan, I. P. A. Y., Suyasa, P. W. A., & Wahyuni, D. S. (2020). Pengembangan Konten Pembelajaran dengan Model Blended Learning pada mata Pelajaran Informatika. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(3), 172–184.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., Idris, N. S., & Indonesia, U. P. (2013). *Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar*. 259–267.
- Asyysura, F., Adnan, A., & Faisal, F. (2023). The Effect of Interactive Multimedia on Students' Cognitive Learning Outcomes on System Materials. *BIODIDAKTIKA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 18(1), 9–23.
- Aucejo, E. M., French, J., Ugalde Araya, M. P., & Zafar, B. (2020). The impact of COVID-19 on student experiences and expectations: Evidence from a survey. *Journal of Public Economics*, 191, 104271. <https://doi.org/10.1016/j.jpubeco.2020.104271>
- Belawati, T. (2020). *Pembelajaran Online*. Universitas Terbuka.
- Brame, C. J. (2015). Effective Educational Videos. *Vanderbilt University Center for Teaching*, 1–8. <http://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/effective-educational-videos/>
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Candiasa, Im. (2010). Pengujian Instrument Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. In *Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chodidjah, I. (2022). *Pendidikan Vokasi dalam Bingkai Kurikulum Merdeka*. Tempo.Co. <https://kolom.tempo.co/read/1591242/pendidikan-vokasi-dalam->

bingkai-kurikulum-merdeka

- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Ferdiansyah, F., Ma'ruf, A., & ... (2022). Implikasi Connectivisme Sebagai Alternatif Teori Belajar pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *EL-Muhbib: Jurnal ...*, 6(2020), 55–64. <http://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/eL-Muhbib/article/view/1000%0Ahttps://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/eL-Muhbib/article/download/1000/668>
- Gerlach, & Elly. (2007). *Pengertian Media*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University.
- Harahap, Y. N., Diva, D. F., Andriyani, J., Prasiska, M., & Eriliyah, T. (2023). *Studi Literatur Pengembangan Media Interaktif pada Materi Vektor*. 06(01), 6277–6283.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 2*. Ghalia Indonesia.
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Edu Publisher.
- Jamalludin, J.-, Handayani, R. D., & Nuraini, L.-. (2021). The Development of Interactive Learning Media of Parabolic Motion Lesson Materials with Patil Lele Traditional Games. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 9(2), 126. <https://doi.org/10.20527/bipf.v9i2.10399>
- Jufriadi, A., Huda, C., Aji, S. D., Pratiwi, H. Y., & Ayu, H. D. (2022). Analisis Keterampilan Abad 21 Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 39–53. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2482>
- Kamaliyah, N. R., & Alrianingrum, S. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Ips Sma Negeri 20 Surabaya. *Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4), 2022.
- Kemdikbud. (2022). *Kurikulum Merdeka: Inovasi Pembelajaran Abad 21. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Khairani, E., Maksum, H., Rizal, F., & Adri, M. (2022). Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 71. <https://doi.org/10.29210/30031489000>
- Krisnawati, G., Munoto, Wrahatnolo, T., & Fransisca, Y. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan project based learning pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik di SMK YPM 1 taman Munoto Tri Wrahatnolo Yulia Fransisca*. 10(03), 379–389. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/41943>

- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Andriyanto (ed.)). Penerbit Lakeisha.
- Marera, A. (2022). Dinamika Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19: Kekhawatiran Learning Loss Pada Siswa. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(2), 160–172. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.2.160-172>
- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 319. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021824443>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nisa, E. M., Bahar, A., Purwidiani, N., & Romadhoni, I. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Kompetensi Dasar Personal Hygiene Di SMK Negeri 2 Ponorogo. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 89–98. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap High Order Thinking Skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 85–90.
- Nurhadizah, S., Akmai, N., Ingtyas, F. T., & Inggit, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Professional Cs6 Produk Pastry dan Bakery Siswa SMK Negeri 1 Pantai Labu*. 6(1).
- Paparan Kemdikbudristek. (2021). *Merdeka belajar episode kelima belas: Kurikulum merdeka dan platform merdeka mengajar*.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>
- Purwanto, Rismiyanto, E., & Sumaji. (2022). The Development of Adobe Animate Based Media in Learning Mathematics Class Five. *ICCCM Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(5), 1–6. <https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v1i5.1.2022>
- 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>
- Rahma, Irsyadunas, S. J. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Geografi*. 6, 24–33. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/36862>

- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- 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.
- Sudarma, K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pesan: Kajian Analistis Desain Visual (Teks dan Image)*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Sulistiyani Puteri Ramadhani, Zulela MS, F. (2021). Analisis Kebutuhan Desain Pengembangan Model IPA Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1819–1824. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran* (D. Ariyanto (ed.); Cetakan Ke). Pustaka Abadi.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Media Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 12–26. <https://doi.org/10.23887>
- Tessmer. (1998). *Planning and Conducting Formative Evaluations*. Kogan Page.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Prenadamedia Group.
- UEQ. (2022). *User Experience Questionnaire*. UEQ Team. https://www.ueq-online.org/Material/UEQ_All_Languages.zip
- Utomo, D. P., & Darma, U. B. (2022). *Development of Project-Based Learning-Based Interactive E-Modules in Graphic Design Courses*. 11(2), 331–338.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Modul Teori Belajar*. Penerbit Adab.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wibowo, F. (2022). *Ringkasan Teori-Teori Dasar Pembelajaran* (E. Nuraida (ed.)). Guepedia.
- Wibowo, H. (2015). *Pengantar Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran* (I. Wandhi (ed.)). Puri Cipta Media.
- Wicaksono, A. F., Purwanto, E., & Muafi. (2021). Penerapan Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Tinggi Vokasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal*

Pendidikan Vokasi, 11(1).

Wiradika, I. N. I. (2022). *Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Pendidikan Teknik Informatika.

