

DAFTAR PUSTAKA

- Abdollah, A., Marwah, A.S., Wally, P. dan Sohilauw, I.S.S. 2022. Uji Kepraktisan Pengembangan Alat Peraga Untuk Siswa SMA Pada Konsep Sistem Respirasi. *Kromatin: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 3(1).
- Abdurrahman., Jampel, I.N., dan Sudatha, I. G. W., 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), hlm.32-45.
- Aftiani, R.Y., Khairinal, K. dan Suratno, S., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), hlm.458-470.
- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L.K., Hidayati, Y. dan Wulandari, A.Y.R., 2023. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Natural Science Education Research*, 6(1), hlm.107-116.
- Aini, N., Surya, Y.F. dan Pebriana, P.H., 2020. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas IV MI Al-Falah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), hlm.179-182.
- Alatas, F. dan Fauziah, L., 2020. Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Pada Konsep Pemanasan Global. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 4(2), hlm.102-113.
- Andani, T., 2021. Analisis Validasi Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Professional Pada Materi Gelombang Bunyi di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(3), hlm.213-220.
- Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami Indriyanti, H., Alhapi, L. dan Setiyowati, D. 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum 2013: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Anggraini, M.S.A dan Sartono, E.K.E. 2019. Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Ramah Anak untuk Meningkatkan Kemampuan

Pemahaman Konsep dan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), hlm.57-77.

- Apriliani, S.P. dan Radia, E.H., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), hlm.994-1003.
- Arends, Richard I. 2012. *Learning to Teach Ninth Edition*. New York: McGrawHill.
- Artinta, S.V. dan Fauziah, H.N., 2021. Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), hlm.210-218.
- Ayuningsih, N.P.M., 2020. Validitas Isi Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 5(1), hlm.54-61.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.
- BSKAP. 2022. *Pedoman Penilaian Buku Pendidikan*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
- Cahyadi, R.A.H. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), hlm.35-42.
- Damayanti, N.M.N. (2023). *Pengembangan Flipbook Bermuatan Tari Sekar Jempiring Pada Materi Sistem Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas XI*. Skripsi. Program Sarjana Pendidikan S1 Universitas Pendidikan Ganesha.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdiknas. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Permendiknas
- Dewi, D.T. 2020. Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), hlm.1-14.
- Dewi, E.L.M. 2023. *Penerapan Model Pembelajaran Pbl Berbantu Media Wordwall Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Di SDN Pisang Kipas Kota Malang*. Tesis. Program Studi Magister Pedagogi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Dewi, F. F., dan Handayani, S. L. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), hlm.2530-2540.

- Dewi, I.P., Sofya, R. dan Huda, A., 2021. *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Sumatra Barat: Universitas Negeri Padang Press.
- Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan. 2022. *Pedoman Pengembangan Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dita, P.P.S., Utomo, S. dan Sekar, D.A. 2021. Implementation of Problem Based Learning (PBL) On Interactive Learning Media. *Journal of Technology and Humanities*, 2(2), hlm.24-30.
- Febrianti, F., 2019. Efektivitas Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), hlm. 667-677.
- Fitriani, P., 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Perubahan Lingkungan Di SMA*. Skripsi. Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fitriyah, F., 2023. *Studi Komparatif Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya*. Disertasi Doktor Universitas Siliwangi.
- Fradana, H., 2024. Kurikulum Merdeka dalam Konsepsi Pendidikan Syekh Nawawi Al-Bantani. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 4(1), pp.55-69.
- Gregory, R. J. 2011. *Tes Psikologi Sejarah, Prinsip, dan Aplikasi Edisi Keenam Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Hanisah, H., Irhasyuarna, Y. dan Yulinda, R., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), hlm.6-16.
- Hariyanto, D. dan Muarifuddin, M.A. 2018. Kelayakan Aspek Materi, Media dan Bahasa dalam Pengembangan Bahan Ajar Bola Voli Berbasis Kontekstual. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 1(1), hlm.12-15.
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, T.K., Tahrim, T., Anwari, A.M., Rahmat, A., Masdiana., Indra, I.M. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Indasah, S., Sulistiana, D., dan Sholihah, M. 2021. Pengembangan Media Articulate Storyline pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), hlm.70-83.

- Indrayani, I.G.A.P.U. dan Sumantri, M., 2021. Media Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter pada Materi Siklus Air. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), hlm.238-247.
- Isimunuartha, Gde Rama. 2022. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Media Articulate Storyline 3 Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII Di SMP N 1 Negara*. Skripsi. Jurusan Matematika, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Jamila, S.H., 2023. Pengembangan Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Tafhim Al-'Ilmi*, 14(2), hlm.292-309.
- Jati, A.K., 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Produksi Dengan Bantuan Metode Pictorial Riddle Terhadap Kemampuan Analitis Siswa Di MTSN 6 Ponorogo Pada Materi Sistem Ekskresi*. Disertasi Doktorat Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud
- Kemendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- Kurniawan, B. dan Widiastuti, N.P.K., 2022. *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5c Berbasis Cbl*. Penerbit Widina.
- Kusuma, J.W., Akbar, M.R. dan Fitrah, M., 2023. *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusumawati, L.D. dan Mustadi, A., 2021. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), hlm.31-51.
- Majidah, M., Hasfera, D. dan Fadli, M. 2019. Penggunaan Warna Dalam Disain Interior Perpustakaan Terhadap Psikologis Pemustaka. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), hlm. 95-106.
- Manurung, P., 2020. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), hlm.1-12.
- Mayer, R.E. 2001. *Multimedia Learning 1st Edition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McAlpine, L. dan Weston, C. 1994. *The Attributes Of Instructional Materials*. Performance Improvement Quarterly, 7(1), hlm.19–30.
- Mukhril., Wijaya, A., Rosyid, N., Sugiyono., Gantina, N., Suhendra., Lesta, N., Arafat, Y., Muftahid, H., Asikin, J., dan Rahman, T. 2023. *Panduan Sukses Pembelajaran Online*. Penerbit Lakeisha.

- Nasution, N., Sari, P.R. dan Sastra, S., 2021. Pengaruh warna terhadap short term memory pada anggota UKM Creative Minority. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(2), hlm.1-7.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R. dan Fahri, M., 2021. Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA berbasis STEM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), hlm.5024-5034.
- Octarya, Z. dan Fadhillah, F., 2023. Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan*, 7(1), hlm.31-42.
- Octvia, Shilphy A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish Group Penerbitan CV Budi Utama.
- Panjaitan, R.G.P., Titin, T. dan Putri, N.N., 2020. Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), hlm.141-151.
- Patriani, R.P. dan Kusumaningrum, I., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dan 3 Dimensi Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal penelitian IPTEKS*, 5(2), hlm.161-171.
- Permatasari, H. J. 2023. *Pengembangan Modul Ajar Biologi Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Sistem Ekskresi dan Sistem Reproduksi. Skripsi. Program Studi Pendidikan Biologi*. Universitas Tidar.
- Praptaningrum, A., 2020. Penerapan Bahan Ajar Audio untuk Anak Tunanetra Tingkat SMP di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), hlm.1-19.
- Pratama, R. A. 2019. Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), hlm.19–35.
- Putri, D.A.H., Ardi, A., Alberida, H. dan Yogica, R., 2021. Validitas Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Sel untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), hlm.230-237.
- Rambe, K. dan Ristiono, R. 2022. Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Smartphone tentang Materi Sistem Ekskresi pada Manusia untuk Peserta Didik Kelas XI SMA. *Biodidaktika: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 17(2), hlm.1-12.

- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Risnawati, A., Nisa, K. dan Oktaviyanti, I., 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Tema Kerukunan dalam Bermasyarakat SDN Wora. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), hlm.109-115.
- Riyanto, M. Amin, H. Suwono, U. Lestari. 2020. *The New Face of Digital Books in Genetik Learning: A Preliminary Development Study for Student Critical Thingking iJet*, 15(10), hlm.175-190.
- Safira, A.D., Sarifah, I. dan Sekaringtyas, T. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Articulate Storyline pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra*, 2(2), hlm.237-253.
- Salsabila, U.H., Seviarica, H.P. dan Hikmah, M.N., 2020. Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), hlm.284-304.
- Saputra, R.Y., 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(1), hlm.48-59.
- Saski, N., dan Sudarwanto, T. 2021. Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), hlm.1118-1124.
- Sidabutar, H. dan Sembiring, D., 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website Pada Materi Sistem Pernapasan Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas XI. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), hlm.4531-4542.
- Sidiq, R. 2020. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), hlm.1-14.
- Sintawati, M. dan Indriani, F. 2019. Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 1(1), hlm.417-422.
- Soleka, U., Habisukan, U.H., Afriansyah, D., Wati, D., Permatasari, Y., Umami, R., Ranti, R., Balqis, N.R. dan Musyalina, A., 2022. Uji Validitas Media Pembelajaran Ensiklopedia Fungi Endofit untuk Materi Fungi Kelas X SMA/MA. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 5(1), hlm. 280-291.

- Sudijono, A. 2008. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sukma, K.I. dan Handayani, T., 2022. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), hlm.1020-1028.
- Sultan, S., Purnamawati, P. dan Mandra, M.A.S. 2022. Pengembangan Model Problem Based Learning Berbasis Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sistem Rem Teknik Kendaraan Ringan di SMK. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(4), hlm.376-386.
- Sumarno. 2020. Hubungan Strategi Umpan Balik (Feedback), Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PPKn di SMK. *Jurnal pinus: Jurnal penelitian inovasi pembelajaran*, 5(2), hlm.39-56.
- Trilaksono, D., Darmadi, D., dan Murtafi'ah, W. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash Professional Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2), hlm.180-191.
- Ulfah, U. 2019. Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), hlm. 92–100
- Utami, K.D., Jumiarni, D., Kasrina, K., Karyadi, B. dan Yennita, Y., 2022. Pengembangan Virtual Laboratory Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Bioteknologi (Kultur Jaringan) Kelas XII SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* 8(1), hlm. 291-298.
- Winarno, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media
- Wiratami, N.L., Widiastuti, N.K.C. dan Elysiana, N.P.D., 2023. Pengaruh Literasi Digital Pada Generasi Z Terhadap Peningkatan Budaya Literasi Untuk Melahirkan Generasi Penerus Bangsa Yang Berkualitas Di Era Kemajuan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 3, hlm.406-417.
- Wulandari, A.P., Salsabila, A.A., Cahyani, K., Nurazizah, T.S. dan Ulfiah, Z., 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), hlm.3928-3936.
- Zaifullah, Z., Cikka, H. dan Kahar, M.I. 2021. Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), hlm.9-18.