

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Agustina, D. K. N., Damayanthi, E. P. L., Sunarya, G. M. I., & Putrama, M. I. (2015). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4(5). Diambil dari <https://doi.org/10.23887/karmapati.v4i5.6584>
- Alwan, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Adobe Captivate Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Di Upt Smk Negeri 1 Pinrang.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Baharuddin, P. D. H., & Wahyuni, D. E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Braneva, I. G. W. A., Suyasa, P. W. A., & Mertayasa, I. N. E. (2021). Komunikasi Digital Berstrategi Blended Learning Di Kelas X Smk Negeri 3 Singaraja. *Karmapati*, 10, 215–227.
- Candiasa, I. M. (2010). Pengujian Instrument Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. *Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Candiasa, Im. (2010). *Pengujian Instrument Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- de Oliveira, J. (2016, Desember 15). *The Effectiveness Of Gamification As A Problem-Based Learning Tool On Teaching Agile Project Management*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12016.66563>
- Elci, T. N., Bare, Y., & Mago, O. Y. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Android Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas VIII SMP. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 11(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.484>
- Febrianto, I. P. N., Wahyuni, D. S., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Kelas Xi Mata Pelajaran Biologi Dengan Materi “Sistem Sirkulasi Pada Manusia Dan Sistem Pencernaan Makanan” Di Sma Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa*

Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 10(3), 282.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36888>

- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana: Indiana University.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Khasanah, N., Ngazizah, N., Anjarini, T., & Purworejo, U. M. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas Iv Comic Media Development Using Problem Based Learning Model on Animal Class Iv Sd ' S Lifestyle Materials, 2(1), 25–35.
- Kontesa, D. A., & Fauziati, E. (2022). Teori Connectivism dan Implikasinya Terhadap Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 9(2), 117–126.
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif EPIC 5C Berbasis CBL*. Kupang: Penerbit Widina.
- Nurhadi. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran, 2, 77–95.
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ppkn Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol.17, 166–176.
- 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>
- Saharsa, U., Qaddafi, M., & Baharuddin. (2018). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Based Laboratory Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 57–64. Diambil dari <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- 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.

- Santoso, J., Nugroho, A., & Srinadi, N. L. P. (2021). Implementation Learning Multimedia Based on Adobe Captivate in the Information System Concepts and Applications Classrooms BT - Proceedings of the 1st International Conference on Research in Social Sciences and Humanities (ICoRSH 2020) (hal. 1112–1117). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211102.155>
- Saubari, A. P., & I Gde Wawan Sudatha. (2023). Interactive Learning Multimedia Based on Problem-Based Learning Models in Fifth-Grade Science Content. *Journal of Education Technology*, 7(1 SE-Articles), 177–185. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.57354>
- Shebastian, I. G. R., Putrama, I. M., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “ Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan ” Pada Mata Metode Gamefikasi Untuk Siswa Kelas Ii Di Sekolah Dasar. *Karmapati*, 9(Mdlc).
- Sofyan, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan., 272–280.
- Sudana, I. B. K. M., Suyasa, P. W. A., & Agustini, K. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Kubutambahan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(1), 43. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.25698>
- Sudjana, Nana, Rivia, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sulaeman, F. S., & Aji, D. P. (2021). Turn Based Strategy Games to Hone Your Knowledge of Indonesian Culture Based on Android. *Proceedings of the 1st Paris Van Java International Seminar on Health, Economics, Social Science and Humanities (PVJ-ISHESSH 2020)*, 535, 47–50. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210304.011>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Metode penelitian pengembangan pendidikan. *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Thobroni, M., & Mustofa, A. (2011). *Belajar dan Pembelajaran : Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

UEQ. (2023). User Experience Questionnaire. Diambil dari <https://www.ueq-online.org/>

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3).

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

