

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Braneva, I. G. W., Arta Suyasa, P. W., & Eka Mertayasa, I. N. (2021). Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berstrategi Blended Learning Di Kelas X Smk Negeri 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 215. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.36486>
- Akhiruddin, S. A. (2019). Belajar dan Pembelajaran
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3). <https://doi.org/10.47492/jip.v1i7.242>
- Brame, C. J. (2015). Effective Educational Videos. Vanderbilt University Center for Teaching
- Candiasa, I. M. (2011). Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. In Singaraja:Undiksha Press.
- Cahyani, I. R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Dhaniawaty, R. P., Suci, A. L., & Hardiyana, B. (2021). Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Mengenai Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 11(2). <https://doi.org/10.34010/jati.v11i2.5574>
- Dr.Yuberti. (2018). Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan. In *Psikologi Pendidikan* (Vol. 1).
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa*

Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi, 1(1).

Hakim Siregar, L., Purnama Putri, W., & Ermawati. (2021). Perancangan Media Berbasis 3 Dimensi Menggunakan Blender 3D Di Smk Swasta Teruna. *Jurnal Vinertek Institut Tapanuli Selatan, 1(2)*, 5–10.

<http://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/VN/article/view/211>

Halim, R. M. N., Lyanda, D., & Firamom Syakti. (2023). *Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya. 5(4)*, 528–533.

Hanif Al Fatta, A. Z. R. E. U. (2019). Implementasi Metode Inverse Kinematics Pada Gerakan Animasi 3D Karakter Manusia. *Respati, 14(3)*.
<https://doi.org/10.35842/jtir.v14i3.310>

Herlina, H., Ernawati, E., Sintiani, L., & ... (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI MTs NEGERI 2 PONTIANAK. *Jurnal Publikasi ..., 2(1)*.

I Made Dedy Setiawan, Ryan Pratama Putra, & Putu Sugiartawan. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Klasifikasi Hewan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 6(3)*, 588–598.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v6i3.56641>

Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(1)*.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>

Kurniawan, B., K., I. B., Widiastuti, N. P. K., & Ahmad, R. A. R. (2022). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif EPIC 5C Berbasis CBL. *Jurnal Edutech Undiksha, 9(2)*.

Kusumawati, S. A. (2021). <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika, 21.

Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme: Implementasi dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Ghaita: Islamic Education, 2(1)*.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning : Second Edition*

- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Mulyani, N. (2019). PERANCANGAN PROSES PRA PRODUKSI FILM ANIMASI 3D LEGENDA PUTRI MERAK JINGGA. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 5(2). <https://doi.org/10.33330/jurteks.v5i2.361>
- Munawaroh. (2019). https://repository.bbg.ac.id/bitstream/1100/1/FY_Modul_1_print.pdf.
MODUL 1, 195
- Munir. (2017). http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252_001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran_Digital.pdf. Pembelajaran Digital. Alfabeta
- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial*, 4(2). <https://doi.org/10.25139/jmnegara.v4i2.2458>
- Nurfadillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. In *CV Jejak*.
- Nurfatimah, S. &. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(September), 121–138.
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Nurlatifah, A. W. (2021). <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i2.1491>.
Pembelajaran Keterampilan Menyimak Teks Laporan Hasil Observasi dengan Articulate Storyline di SMAN 3 Bantul Tahun Ajaran 2021/2022.
- 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).
<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(2), 166–176.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Sari, R. A., Adisel, A., & Citra, D. E. (2023). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1).
<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6291>
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.79>
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan.
- Tiara, T. (2022). KAJIAN FILSAFATI TERHADAP KEMAJUAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI INDONESIA. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 1(1).
<https://doi.org/10.56855/intel.v1i1.284>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).
- Wahyuni, T., Uswatun, N., & Fauziati, E. (2023). Merdeka Belajar dalam Perspektif Teori Belajar Kognitivisme Jean Piaget. *TSAQOFAH*, 3(1).
<https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.834>
- Wijaya, S. A., Medriati, R., & Swistoro, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika dan

Sikap Ilmiah Siswa di SMAN 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1(3). <https://doi.org/10.33369/jkf.1.3.28-35>

Wulandari, S. D., & Prasetyo, W. H. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama. *JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1).

