

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2013). *Buku ajar: Evaluasi pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. G. (2014). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Amatullah, D. C., & Ab, J. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243-250.
- Amiroh. (2019). *Mahir membuat media interaktif: Articulate Storyline (Cet ketiga)*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Ammann, R. (2020). Recovering the web's unclaimed legacy of academic text standards: SGML, HTML, and the misremediation of quotation. *Internet Histories*, 4(1), 66–86. <https://doi.org/10.1080/24701475.2020.1725853>.
- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2), 107-116.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi) Cetakan Ke 20*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Auliya, N. N. F. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs. 6 dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas X Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(1).
- Bachri, B. S., Tegeh, M., & Jayanta, I. N. L. (2023a). Impact Of Phenomenon-Based Learning Model Assisted By Virtual Book-Based Digital Comics On Elementary-School Students' Agile Innovation And Independence In Science Learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(3), 493–503. <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i3.46881>.
- Bilaw, N. W., Rostikawati, T., & MF, D. S. Z. (2022). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DIGITAL BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA SUBTEMA PEMANFAATAN KEKAYAAN ALAM DI INDONESIA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1859-1867.

- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, 15(2), 630-644.
- Daryanes, F. (2023). Kahoot And Quizizz Training For Teachers In The Online Learning Evaluation Process. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal Of Community Engagement)*, 9(1), 46. <https://doi.org/10.22146/jpkm.70237>.
- Daryanto. (2016). Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran (Edisi 2 Revisi, cetakan I). Gava Media.
- Dian Yusandika, A., Susilawati, E., Fisika, P., & Raden Intan Lampung, U. (2018). Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya Development Of The Poster Media As A Physical Learning Supplement Of Solarsystems. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education* 01 (3) (2018). 187-196 . <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>.
- Gultom, I. Y. A., Sibagariang, S. A., & Simatupang, L. F. (2022). Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Negeri 4 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Darma Agung*, 30(3), 492-497.
- Haris, F. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Kesehatan Berbasis Android. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 1–4. <https://doi.org/10.33084/jsakti.V1i1.448>.
- Harjati, P., Patimah, S., Subandi, S., & Makbullah, D. (2024). Model Corporate University Pada Universitas Muhammadiyah Metro. *Poace: Jurnal Program Studi Administrasi Pendidikan*, 4(1), 97–103. <https://doi.org/10.24127/poace.V4i1.5474>.
- Hasan, M. A., & Nasution, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pembuatan Web Blog Berbasis Web Menggunakan HTML5. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 3(1), 68-72.
- Iskandar, M. Y., Bentri, A., Hendri, N., Engkizar, E., & Efendi, E. (2023). Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4575–4584. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V7i4.5021>.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.

- Marpaung, S. F., Siregar, H. Z., Abdillah, F., Fadilla, H., & Manurung, M. A. P. (2023). Dampak Transformasi Digital terhadap Inovasi Model Bisnis dalam Start-up Teknologi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 6111-6122.
- Nesbitt, J. C. & Leacock, T. L. (2009). *Collaborative argumentation in learning resource evaluation in L. Lockyer, S. Bennet, S. Agostinho, & B. Harper (Eds.) Handbook of Research on Learning Design and Learning Objects: Issues, Applications and Technologies* (pp. 574-588). Hershey, PA: Idea Group.
- Van Nguyen, S., & Habók, A. (2021). Designing and validating the learner autonomy perception questionnaire. *Heliyon*, 7(4).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Parmiti, D. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar*. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 79-85.
- Priangi, Y., Ketut, B. A. I., & Gede, S. I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Bola Voli Kelas X SMAN 1 Tegaldlimo. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 10(3), 122-130.
- Purnamasari, I. (2023). Increasing Literacy Through Interactive Media In Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2685–2694. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4414>.
- Rohmah, T. M. A., & Romli, A. (2021). Pengaruh Self Regulated Learning Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas Xi Putri Ma Tarbiyatut Tholabah Kranji Paciran Lamongan. *Darajat: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 161-170.
- Sama, H., & Hartanto, E. (2021, March). Studi Deskriptif Evolusi Website Dari Html1 Sampai Html5 Dan Pengaruhnya Terhadap Perancangan Dan Pengembangan Website. In *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences* (Vol. 1, No. 1, pp. 589-596).
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Surani, D., Kusuma, J. W., & Kusumawati, N. (2020). Platform Online Dalam Perkuliahan Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(9), 1338. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i9.14057>
- Syahputra, F., & Maksum, H. (2020). The Development Of Interactive Multimedia Learning In Information And Communication Technology Subjects. *Journal Of Educational Research And Evaluation*, 4(4), 428–434. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE>.
- Tegeh Made, *et al.*, (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trilaksono, D., Darmadi, D., & 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), 180-191.
- Wibowo, H.S. (2023). *Belajar HTML5 : Panduan Lengkap untuk Membuat Halaman Web Modern*. Semarang: TiramMedia.
- Zhuang, Q., & Guo, R. (2019). High Degree Discontinuous Petrov–Galerkin Immersed Finite Element Methods Using Fictitious Elements For Elliptic Interface Problems. *Journal Of Computational And Applied Mathematics*, 362, 560–573. <https://doi.org/10.1016/j.cam.2018.09.028>.

