

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:237879092>
- Abdurrahmansyah, A., Sukardi, I., & Soraya, N. (2017). Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi PAI FITK UIN Raden Fatah Palembang Angkatan 2014 Dalam Mata Kuliah Bahasa Arab. *Tadrib*.
[http://repository.radenfatah.ac.id/22017/1/Some Problems of Curriculum Implementation in Schools%281%29.pdf](http://repository.radenfatah.ac.id/22017/1/Some%20Problems%20of%20Curriculum%20Implementation%20in%20Schools%281%29.pdf)
- Ahmad, A. M., & Dicky, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sepak Bola. *Jurnal Ilmiah Stok Bina Guna Medan*, 7(2), 67–74.
- Al-Ajmi, N. H., & Aljazzaf, Z. M. (2020). Factors Influencing The Use of Multimedia Technologies in Teaching English Language in Kuwait. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(5), 212–234. <https://doi.org/10.3991/IJET.V15I05.12277>
- Anas Sudijono. (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S., dan Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan. Pedoman Teoretis Praktis Bagi Mahasiswa Dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Rineka Cipta.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEBELAJARAN VOLUME BANGUN RUANG DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra:*

Jurnal Ilmiah Kependidikan, 1(2), 168–175. <http://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/JPM%0AISSN>

- Biffi, E. Z., & Woodbury, M. (2019). Interactive Multimedia Learning vs. Traditional Learning in Optometry: a Randomized Trial, B-scan Example. *The Journal of the Association of Schools and Colleges of Optometry*, 44(3), 1–7.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Candiasa. (2004). *Analisis Butir*. IKIP Negeri Singaraja.
- Darmawa, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Desramaza, A., Sufry, S., & Pasaribu, F. T. (2023). DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN SMART APPS CREATOR. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan* <https://e-journal.my.id/pedagogy/article/view/2382>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (eghth edit). Pearson Education, Inc.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149–157. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1382>
- Ekok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA

INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR KOTA LUBUKLINGGAU. *Journal of Elementary School (JOES) Volume, 1(2)*, 141–157. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>

Elindasari, D. A., Hastuti, W. S., Wibowo, S. E., & Suyitno. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.62994>

Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.

Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (1993). *In education (Second edition)*. McGraw-Hill, INC.

Ghiffari, T. N. A., & Ridwan, M. (2023). Penerapan Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar Sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 10(2), 73–79.

Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>

Humairah, N., Muchtar, Z., & Sitorus, M. (2020). The Development of Android-Based Interactive Multimedia for High School Students. *Atlantis Press*, 488(Aisteel), 113–119. <https://doi.org/10.4108/eai.17-10-2018.2294081>

Illahi, T. A. R., Sukartiningsih, W., & Subroto, W. T. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p826-835>

Ilman Abi, M., & Sujatmiko, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Di Smk N 1 Jabon. *Jurnal IT-EDI*, 7, 84–91. <https://apjii.or.id/>

- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Irfani, M. A., & Kurniawan, A. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Sepakbola Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 4(3), 207–218. <https://doi.org/10.17977/um062v4i32022p207-218>
- Kalyuga, S. (2012). Interactive Distance Education: A Cognitive Load Perspective. *Journal of Computing in Higher Education*, 24(3), 182–208. <https://www.learntechlib.org/p/50064>
- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>
- Kurniawan, B., Basri K., I., Widiastuti, N. P. K., & Ahmad, R. A. R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Metode EPIC 5C berbasis Model Case-Based Learning pada Materi Tematik Terpadu Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 312–319. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41368>
- Lasmawan, W. (2007). Memperkuat Jati Diri dan Simpul Kenegaraan Melalui Pembelajaran Pkn Yang Berbasis Local Genius. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Undiksha Volume 3*.
- Leow, F. T., & Neo, M. (2014). Interactive multimedia learning: Innovating classroom education in a Malaysian university. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(2), 99–110.
- Mahendra, I. G. J., & Pujawan, K. A. H. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Budaya Bali Pada Pembelajaran Design Grafis Di Kelas X Multimedia Smk Negeri 1 Sawan. *Seminar Ilmiah*

Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA),
1(November), 109–116. <https://doi.org/10.36002/snts.v0i0.478>

Mailin. (2021). Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka di Perguruan Tinggi. *Jurnal Analisa Pemikiran Insan Cendikia*, 4(1), 68–75. <https://doi.org/10.54583/apic.vol4.no1.59>

Mardianto, Kuart, T., & Muchlas. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Open Source Tutorial Untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22769–22779.

Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 283–294. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>

Mu'arifin, Nurhasan, & Suroto. (2022). Model-based Collaborative for Professionalism Development of Sports and Health Physical Education Teachers in Indonesia. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 12(2), 10–17. <https://doi.org/10.47750/pegegog.12.02.02>

Muchtar, F. Y., Nasrah, N., & Ilham S, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520–5529. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>

Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Referensi.

Munir. (2012). *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. CV. Alfabeta.

Munir. (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. CV. Alfabeta.

Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. CV. Alfabeta.

- Muzakkir, M. A., Pomalato, S. W. D., & Katili, M. R. (2022). Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone untuk Pembelajaran Matematika dengan Tatap Muka Terbatas. *JAMBURA JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION*, 3(2), 81–92. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.15605>
- Nasution. (2003). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Bumi Aksara. cilacap:Ihya Media
- Neolaka, A., & Neolaka, G. A. A. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Kencana.
- Nyoman Dantes. (2021). *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Undiksha Press .
- Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2020). Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 162–174. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.43331>
- Rahmadani, & Taufina. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of Modern Technology. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), 33–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.165>
- Riti, Y. U. R., Degeng, I. N. S., & Sulton, S. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Menerapkan Metode Design Thinking untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(10), 1581. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i10.15056>

- Robin, & Linda. (2001). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*. Elek Media Komputindo.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Samsudin. (2019). *Model Pembelajaran Sepak Bola*. Universitas Negeri Jakarta.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Septiani, A. n. N. S. I. (2020). Development of interactive multimedia learning courseware to strengthen students' character. *European Journal of Educational Research*, 9(3). <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>
- Setiawan, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Sma Negeri 4 Sinjai. *Global Journal Sport Science*, 2(1), 125–136. <https://doi.org/DOI.10.35458>
- Stephani, M. R. (2017). Stimulasi Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Berbasis Masalah pada Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(1), 16–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i1.6397>
- Sudjana, H. D. (1988). *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. PT. Sinar Baru.
- Sudjana, H. D. (2000). *Cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar*. Sinar Baru.
- Sudjana, H. D. (2005). *Strategi Pembelajaran*. Falah Produktion.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Metode R & D*. Alfabeta. Bandung: Alfabeta, 2017.

- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (Restu Damayanti (ed.); Ketiga). PT Bumi Aksara.
- Sukmayadi, V., & Yahya, A. H. (2020). Indonesian Education landscape and The 21st Century Challenges. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(4), 219–234.
- Suprianti, D., Munzil, Hadi, S., & Dasna, I. W. (2021). Guided Inquiry Model Assisted with Interactive Multimedia Influences Science Literacy and Science Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 415. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.38802>
- Surjono, H. D. (2017a). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Surjono, H. D. (2017b). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Suryabrata, S. (1993). *Psikologi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Teye, V. Q.-N., Yankson, P. G., & Teye, E. Q. (2020). An Assessment of the Impact of a Multimedia Courseware on the Teaching of Creative Arts in Ghanaian Basic Schools. *International Journal of Innovative Research and Development*, 9(7), 143–149. <https://doi.org/10.24940/ijird/2020/v9/i7/jul20066>

- Walter, D., Lou, C., & James, C. (2001). *The Systematic Design Of Instruction*. Addison-Wesley Educational Publishers.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Reneka Cipta.
- Wati, D. S. S., Aziz, A., & Fitri, A. Z. (2023). Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar di Perguruan Tinggi. *Journal of Education Research*, 4(3), 1021–1030. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.248>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Wiersma, W., & Jurs, S. (1990). *Educational measurement and testing*. Allyn and Bacon.
- Zinnurain. (2021). Pengembangan e-modul pembelajaran interaktif berbasis flip pdf corporate edition pada mata kuliah manajemen diklat. *ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 132–139.
- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:237879092>
- Abdurrahmansyah, A., Sukardi, I., & Soraya, N. (2017). Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi PAI FITK UIN Raden Fatah Palembang Angkatan 2014 Dalam Mata Kuliah Bahasa Arab. *Tadrib*. [http://repository.radenfatah.ac.id/22017/1/Some Problems of Curriculum Implementation in Schools%281%29.pdf](http://repository.radenfatah.ac.id/22017/1/Some%20Problems%20of%20Curriculum%20Implementation%20in%20Schools%281%29.pdf)
- Ahmad, A. M., & Dicky, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sepak Bola. *Jurnal Ilmiah Stok Bina Guna Medan*, 7(2), 67–74.
- Al-Ajmi, N. H., & Aljazzaf, Z. M. (2020). Factors Influencing The Use of Multimedia Technologies in Teaching English Language in Kuwait.

International Journal of Emerging Technologies in Learning, 15(5), 212–234. <https://doi.org/10.3991/IJET.V15I05.12277>

Anas Sudijono. (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.

Arikunto, S., dan Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan. Pedoman Teoretis Praktis Bagi Mahasiswa Dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Rineka Cipta.

Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEBELAJARAN VOLUME BANGUN RUANG DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <http://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/JPM%0AISSN>

Biffi, E. Z., & Woodbury, M. (2019). Interactive Multimedia Learning vs. Traditional Learning in Optometry: a Randomized Trial, B-scan Example. *The Journal of the Association of Schools and Colleges of Optometry*, 44(3), 1–7.

Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.

Candiasa. (2004). *Analisis Butir*. IKIP Negeri Singaraja.

Darmawa, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. PT Remaja Rosdakarya Offset.

Desramaza, A., Sufry, S., & Pasaribu, F. T. (2023). DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN SMART APPS CREATOR. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan* <https://e-journal.my.id/pedagogy/article/view/2382>

- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th edit). Pearson Education, Inc.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149–157. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1382>
- Ekok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR KOTA LUBUKLINGGAU. *Journal of Elementary School (JOES) Volume*, 1(2), 141–157. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- Elindasari, D. A., Hastuti, W. S., Wibowo, S. E., & Suyitno. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.62994>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (1993). *In education (Second edition)*. McGraw-Hill, INC.
- Ghiffari, T. N. A., & Ridwan, M. (2023). Penerapan Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar Sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 10(2), 73–79.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>

- Humairah, N., Muchtar, Z., & Sitorus, M. (2020). The Development of Android-Based Interactive Multimedia for High School Students. *Atlantis Press*, 488(Aisteel), 113–119. <https://doi.org/10.4108/eai.17-10-2018.2294081>
- Illahi, T. A. R., Sukartiningsih, W., & Subroto, W. T. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p826-835>
- Iman Abi, M., & Sujatmiko, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Di Smk N 1 Jabon. *Jurnal IT-EDI*, 7, 84–91. <https://apjii.or.id/>
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Irfani, M. A., & Kurniawan, A. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Sepakbola Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 4(3), 207–218. <https://doi.org/10.17977/um062v4i32022p207-218>
- Kalyuga, S. (2012). Interactive Distance Education: A Cognitive Load Perspective. *Journal of Computing in Higher Education*, 24(3), 182–208. <https://www.learntechlib.org/p/50064>
- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>
- Kurniawan, B., Basri K., I., Widiastuti, N. P. K., & Ahmad, R. A. R. (2021).

Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Metode EPIC 5C berbasis Model Case-Based Learning pada Materi Tematik Terpadu Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 312–319. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41368>

Lasmawan, W. (2007). Memperkuat Jati Diri dan Simpul Kenegaraan Melalui Pembelajaran Pkn Yang Berbasis Local Genius. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Undiksha Volume 3*.

Leow, F. T., & Neo, M. (2014). Interactive multimedia learning: Innovating classroom education in a Malaysian university. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(2), 99–110.

Mahendra, I. G. J., & Pujawan, K. A. H. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Budaya Bali Pada Pembelajaran Design Grafis Di Kelas X Multimedia Smk Negeri 1 Sawan. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 1(November), 109–116. <https://doi.org/10.36002/snts.v0i0.478>

Mailin. (2021). Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka di Perguruan Tinggi. *Jurnal Analisa Pemikiran Insan Cendikia*, 4(1), 68–75. <https://doi.org/10.54583/apic.vol4.no1.59>

Mardianto, Kuart, T., & Muchlas. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Open Source Tutorial Untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22769–22779.

Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 283–294. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>

Mu'arifin, Nurhasan, & Suroto. (2022). Model-based Collaborative for Professionalism Development of Sports and Health Physical Education Teachers in Indonesia. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 12(2), 10–17.

<https://doi.org/10.47750/pegegog.12.02.02>

Muchtar, F. Y., Nasrah, N., & Ilham S, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520–5529. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>

Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Referensi.

Munir. (2012). *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. CV. Alfabeta.

Munir. (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. CV. Alfabeta.

Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. CV. Alfabeta.

Muzakkir, M. A., Pomalato, S. W. D., & Katili, M. R. (2022). Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone untuk Pembelajaran Matematika dengan Tatap Muka Terbatas. *JAMBURA JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION*, 3(2), 81–92. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.15605>

Nasution. (2003). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Bumi Aksara. cilacap:Ihya Media

Neolaka, A., & Neolaka, G. A. A. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Kencana.

Nyoman Dantes. (2021). *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Undiksha Press .

Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2020). Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 162–174. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.43331>

Rahmadani, & Taufina. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>

- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of Modern Technology. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), 33–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.165>
- Riti, Y. U. R., Degeng, I. N. S., & Sulton, S. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Menerapkan Metode Design Thinking untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(10), 1581. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i10.15056>
- Robin, & Linda. (2001). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*. Elek Media Komputindo.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Samsudin. (2019). *Model Pembelajaran Sepak Bola*. Universitas Negeri Jakarta.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Septiani, A. n. N. S. I. (2020). Development of interactive multimedia learning courseware to strengthen students' character. *European Journal of Educational Research*, 9(3). <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>
- Setiawan, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Sma Negeri 4 Sinjai. *Global Journal Sport Science*, 2(1), 125–136. <https://doi.org/DOI.10.35458>

- Stephani, M. R. (2017). Stimulasi Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Berbasis Masalah pada Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(1), 16–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i1.6397>
- Sudjana, H. D. (1988). *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. PT. Sinar Baru.
- Sudjana, H. D. (2000). *Cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar*. Sinar Baru.
- Sudjana, H. D. (2005). *Strategi Pembelajaran*. Falah Produktion.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Metode R & D*. Alfabeta. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (Restu Damayanti (ed.); Ketiga). PT Bumi Aksara.
- Sukmayadi, V., & Yahya, A. H. (2020). Indonesian Education landscape and The 21st Century Challenges. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(4), 219–234.
- Suprianti, D., Munzil, Hadi, S., & Dasna, I. W. (2021). Guided Inquiry Model Assisted with Interactive Multimedia Influences Science Literacy and Science Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 415. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.38802>
- Surjono, H. D. (2017a). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.

- Surjono, H. D. (2017b). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Suryabrata, S. (1993). *Psikologi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Teye, V. Q.-N., Yankson, P. G., & Teye, E. Q. (2020). An Assessment of the Impact of a Multimedia Courseware on the Teaching of Creative Arts in Ghanaian Basic Schools. *International Journal of Innovative Research and Development*, 9(7), 143–149. <https://doi.org/10.24940/ijird/2020/v9/i7/jul20066>
- Walter, D., Lou, C., & James, C. (2001). *The Systematic Design Of Instruction*. Addison-Wesley Educational Publishers.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Reneka Cipta.
- Wati, D. S. S., Aziz, A., & Fitri, A. Z. (2023). Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar di Perguruan Tinggi. *Journal of Education Research*, 4(3), 1021–1030. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.248>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Wiersma, W., & Jurs, S. (1990). *Educational measurement and testing*. Allyn and Bacon.
- Zinnurain. (2021). Pengembangan e-modul pembelajaran interaktif berbasis flip pdf corporate edition pada mata kuliah manajemen diklat. *ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 132–139.