

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, B. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 104–115.
- Agustina, R. , N. W. , S. P. , A. L. , & P. R. (2020). *Statistik Pendidikan 2020 (D. Susilo, Y. Rachmawati, & R. Sinang, Eds.)*.
- Agustini, K. (2015). *Pengembangan media pembelajaran berbasis hypertext pada komunikasi data dan jaringan komputer berorientasi konsep subak*.
- Ahmad, N. R. (2014). *KONSTRUKTIVISME DAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA. 2*.
- Almuzhir, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Semester Ganjil pada Bimbingan TIK tentang Penggunaan Dasar Internet atau Intranet di SMP Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2021/2022. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 2(2), 425. <https://doi.org/10.37905/dikmas.2.2.425-436.2022>
- Aradea, R., & Harapan, E. (2019). Pengaruh Penerapan Teori Belajar Humanistik Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kewirausahaan. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v4i1.2479>
- Artharina, Novie Wulandari , VerylanaPurnamasari, F. P. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif “si jenaka” berbasis. 10*. doi: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i01.5636>
- Assulamy, Disma Dwi Ria Ibt Disma, Sulistyaningrum Fitri, Aunurrahman, & Warneri. (2024). Mata Pelajaran Informatika Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Kesetaraan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 7 N*, 1–8.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach. Springer is part of Springer Science+Business Media*.
- Bunga Nabilah, Supratman Zakir, Eny Murtiyastuti, & Ramadhanu Istahara Mubaraq. (2023). Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 110–119. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title 濟無No Title No Title No Title*. 10–25.

- Daud, A., Aulia, A. F., & Ramayanti, N. (2019). Integrasi teknologi dalam pembelajaran: Upaya untuk beradaptasi dengan tantangan era digital dan revolusi industri 4.0. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 1(October 2019), 449–455. <https://doi.org/10.31258/unricsce.1.449-455>
- Deuze, M. (2004). What is multimedia journalism? *Journalism Studies*, 5(2), 139–152. <https://doi.org/10.1080/1461670042000211131>
- Dwyer, C. (1993). Multimedia in Education. *Educational Media International*, 30(4), 193–198. <https://doi.org/10.1080/0952398930300402>
- Evita Sari Dalimunthe, K., & Muhammad Syahbudi. (2023). Analisis Media Pembelajaran Digital Berbasis Project Based Learning (PJBL) Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Peserta Didik Kelas X SMAN 18 Medan. *Jurnal Research and Education Studies*, 3(1), 11–20.
- Fathurrohman, M. (2016). *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain pembelajaran yang menyenangkan*. Ar-Ruzz Media.
- Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2018). PJBL to Improve Student Creativity: A Descriptive Study of the Role of the Pjbl Learning Model in Improving Student Creativity. *Journal of PGRI University Lecturers Palembang*, 2(1), 1–11. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/index>
- Hidayati, A. N., & Wahyuni, A. (2023). Implementation of the project-based learning (PjBL) model in sharpening students' critical thinking as an effort to strengthen the profile of Pancasila students. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 424. <https://doi.org/10.29210/1202322929>
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64–72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- I Made Teguh, I. N. J. K. P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27–38. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>
- Junaidi, S. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PENCETAKAN DI SMK NEGERI 3 MUKOMUKO*. <https://doi.org/10.31604/ptk.v6i1.24-33>
- Kolb David A. (1984). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development*.

- Mariani. (2020). *Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis schoology dan blended learning pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas xi smk negeri 3 singaraja. .*
- Nadhifah, Q. (2022). E-Book Dalam Sistem Pendidikan 4.0 Di Indonesia Pada Tingkat Pendidikan Tinggi Era Covid-19. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 9(1), 41. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v9i1.33894>
- Nurkancana, W. , & Sunartana. (1992). . *Evaluasi Hasil Belajar*.
- Putri, R. M., Risdianto, E., & Rohadi, N. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE PADA MATERI GERAK HARMONIK SEDERHANA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>
- Roemintoyo, R., Miyono, N., Murniati, N. A. N., & Budiarto, M. K. (2022). Optimalisasi pemanfaatan teknologi berbasis komputer melalui multimedia interaktif untuk pembelajaran kewirausahaan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Siprus*, 17(1), 105–119.
- Septiana Sari, D., & Handoyo Sugiyarto, K. (2015). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *JURNAL INOVASI PENDIDIKAN IPA*, 1(2), 153–166.
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Sri Widoyoningrum, A. A. I. L. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0. *Sainsteknopak*, 7, 303–308.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Susanti, S. & S. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas V Sd Negeri 2 Kuningan*. 09(September).
- Tegeh, I. M. dan I. M. K. (2010). *Model Penelitiian Pengembangan Pendidikan*. undiksha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>

- Verónica Basilotta Gómez-Pablos, M. M. del P. A. G.-V. M.-R. (2017). *Project-based learning (PBL) through the incorporation of digital technologies: An evaluation based on the experience of serving teachers* (Vol. 68).
- Vidiasti, N. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PREZI PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS XI DI SMAN 1 PAKEL* Neo Vidiasti (Vol. 3, Issue 1).
- Wahyuliana, N., Andrian, D., Nofriyandi, N., & Widiati, I. (2023). Interactive Learning Media using Adobe Animate CC to Improve Students' Learning Motivation and Mathematics Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 24(1), 172–182. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v24i1.pp172-182>
- Waseso, H. P. (2018). Kurikulum 2013 dalam Prespektif Teori Belajar Konstruktivis. *Studi Pendidikan Islam*, 1(1), 59–72. <https://www.neliti.com/publications/264714/kurikulum-2013-dalam-prespektif-teori-pembelajaran-konstruktivis>
- Yusri, R., Yusof, A. M., & Sharina, A. (2024). A systematic literature review of project-based learning: research trends, methods, elements, and frameworks. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(5), 3345–3359. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i5.27875>
- Zm, R. A., Lubis, S. A., Maha, S., & Yuliana. (2023). Peran Teknologi Informasi Dalam Dunia Pendidikan. *Proceding International Seminar on Islamic Studies*, 4(1), 1133–1139.