

DAFTAR RUJUKAN

- Achdiyat, Maman dan Fitriya Andriyani. 2016. "Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Model Pembelajaran Teams Assisted Individualization (TAI)". *Jurnal Formatif*, Volume 6, Nomor 3 (hlm 246-255).
- Agung, A. A. G. 2017. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Singaraja: DIPA Undiksha
- Agung, A. A. G. 2017. Statistik Infrensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS). Singaraja: Undiksha.
- Anita. 2013. *Penerapan Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Gaya*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pedagogik, UPI Bandung.
- Arham, U. U., & Dwiningsih, K. (2016). "Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Kwangsan*, Volume 4, Nomor 2, (hlm 111–118).
- Arifin, Yulyani dkk. 2015. *Digital Multimedia*. Jakarta Barat: Bina Nusantara.
- Aziz, Zuhdan. 2019. "Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital". *Channel Jurnal Komunikasi*, Volume 7, Nomor 1 (hlm 49-57).
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Dwiningsih, K., Sukarmin, Muchlis, & Rahma, P. T. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Media Laboratorium Virtual Berdasarkan Paradigma Pembelajaran Di Era Global". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 6, Nomor 2, (hlm 156–176).
- Gola, Apolonia Gerinus dan Insih Wilujeng. 2017. "Integrated Science Nested Model untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis IPA Siswa SMP". *Jurnal Pengajaran MIPA*, Volume 22, Nomor 1, (hlm 63-78).
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono, Dody Suryo dan Daniel Rudjiono. 2015. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris "*Theme I Have A Pet*" Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting". *Pixel Jurnal Komputer Grafis*, Volume 8, Nomor 1 (hlm 1-8).
- Husein, Sadam, dkk. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor". *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, Volume 1, Nomor 3 (hlm 221-225).

- Irianto, H. Dede Margo. 2017. "Menggugah Kepedulian Siswa Terhadap Satwa Liar Melalui Pendidikan Ipa Di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 2, Nomor 2, (hlm 1-5).
- Johar, Asahar, dkk. 2014. "Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Bidang Studi Bahasa Inggris di Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu dengan Menggunakan Php Dan Mysql". *Jurnal Rekursif*, Volume 2, Nomor 1 (hlm 1-9).
- Kareem, Adedamola A. 2018. "The use of Multimedia in Teaching Biology and Its Impact on Students' Learning Outcomes". *The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS)*, Volume 9 (hlm. 157-165).
- Kastawaningtyas, Ageng dan Martini. 2017. "Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Model Experiential Learning pada Materi Pencemaran Lingkungan". *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Volume 2, Nomor 2, (hlm 2-7).
- Krissandi, A. D. S., & Rusmawan. (2015). "Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum 2013". *Cakrawala Pendidikan*, Volume 34, Nomor 3, (hlm 457-467).
- Kudisiah, HJ. 2018. "Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018". *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Volume 4, Nomor 2, (hlm 195-202).
- Kurniawati, Inung Diah dan Sekreningsih Nita. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Journal of Computer and Information Technology*, Volume 1, Nomor 2 (hlm 68-75).
- Listyawati, Muji. 2012. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Di SMP". *Journal of Innovative Science Education*, Volume 1, Nomor 1, (hlm 61-69).
- Lukum, A. (2015). "Evaluasi Program Pembelajaran Ipa Smp Menggunakan Model Countenance Stake". *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, Volume 19, Nomor 1, (hlm 25-37).
- Masran, Md. Nasir dan Mohd Akmal Faiz Bakar. 2017. "The Effect of the Use of Interactive Multimedia towards Form Two Technical Living Skills Students". *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, Volume 7, Nomor 11 (hlm. 1071- 1081).
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Nopriyanti dan Putu Sudira. 2015. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring

- Kelistrikan di SMK”. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 5, Nomor 2 (hlm 222-235).
- Permana S, Putu Trisna Hady, dkk. 2013. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Instructional Games Berbasis Game Edukasi Jaringan Komputer”. *Karmapati*, Volume 2, Nomor 5 (hlm 1-8).
- Pratiwi, Noor Komari. "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang". *Jurnal Pujangga*, Volume 1, Nomor 2, (hlm11-20).
- Rahmadiyah, Inggit Pangestu, 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Elektronika Digital Untuk Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar”. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 4, Nomor 1 (hlm 145-153).
- Reddi, Usha V dan Sanjaya Mishra. 2003. *Educational Multimedia, A Handbook for Teacher-Developers*. New Delhi: Graphic Shield.
- Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosamsi, dkk. 2019. “Interactive Multimedia Effectiveness in Improving Cell Concept Mastery”. *Journal of Biology Education*, Volume 8, Nomor 1 (hlm. 56-61).
- Sadiman, Arif. S., dan Rahardjo R. 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Satyaprakasha dan Sudhanshu. 2014. “Effect of Multi Media Teaching on Achievement in Biology”. *International Journal of Education and Psychological Research (IJEPR)*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 41-45).
- Setyaningsih, G., Prasetyo, M. A. W., & Hidayah, D. U. (2019). “Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran Pada Smp N 1 Nusawungu Berbasis Smartphone Android”. *Jurnal Matrik*, Volume 18, Nomor 2, (hlm 246–256).
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarma, I Komang, dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudatha, I Gde Wawan. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sulthon. 2016. “Pembelajaran Ipa Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)”. *Elementary*, Volume 4, Nomor 1, (hlm 38-54).

- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Tegeh dan Jampel. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh dan Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model". *Jurnal Ika*, Volume 11, Nomor 1 (hlm. 12–26).
- Thomas dan Oginni. 2014. "Effectiveness of Animation and Multimedia Teaching on Students' Performance in Science Subjects". *British Journal of Education, Society & Behavioural Science*, Volume 4, Nomor 2 (hlm. 201-210).
- Yogiyatno, Wirawan dan Herminarto Sofyan. 2013. "Pengembangan Multimedia Interaktif Kompetensi Dasar Mengoperasikan Software Basis Data Untuk SMK Negeri 1 Seyegan". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 3, Nomor 3, (hlm 391-404).
- Yusnaini dan Slamet. 2019. "Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Pendidikan". *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*, Volume 8, Nomor 12, (hlm 1073-1085).
- Fuadah, Jannatul, dkk. 2016. "Perbandingan Pengaruh Penggunaan Media Jendela Bencana Dengan Media Gambar Peristiwa Alam Terhadap Hasil Belajar SD Pada Materi Peristiwa Alam". *Jurnal Pena Ilmiah*, Volume 1, Nomor 1, (hlm 601-610).
- Falahudin, Iwan. 2014. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran". *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, Volume 1, Nomor 4, (hlm 104-117).
- Yunitasari, Intan. 2014. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Permainan Multimedia Interaktif Model Instructional Game Pada Siswa VII B SMP Kristen Satya Wacana Salatiga Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Sejarah, Kristen Satya Wacana Salatiga.