

## DAFTAR RUJUKAN

- Adam, Steffy dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam". *CBIS Journal*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 78-90).
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. dan Koyan. 2020. *Evaluasi Program Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alfrida. 2019. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Peserta Didik Kelas VIII B SMP Negeri 1 Rantepao". *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 54-64).
- Ambarsari, Dewi Woro dan Bambang Hartono. 2017. "Pengembangan Media Pop Culture up Rumah Adat Jawa Untuk Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi Pada Peserta Didik Smp Kelas VII". *Sematik*, Volume 6, Nomor 2 (hlm. 1-10).
- Amirullah, Gufron dan Susilo. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android". *Jurnal Wacana Akademika*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 38-47).
- Amita, Pinkan. 2017. "Efektivitas Scientific Approach with Guided Experiment pada Pembelajaran IPA Untuk Memberdayakan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar". *Profesi Pendidikan Dasar*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 19-26).
- Andrizal dan Ahmad Arif. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang". *Jurnal Inovasi, Vokasional dan Teknologi*. Volume 17, Nomor 2 (hlm. 1-10).
- Annisa, Nurul dan Naeklan Simbolon. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali". *School Education Journal*, Volume 8, Nomor 2 (hlm. 217-229).
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arliza, Rika, dkk. (2019). "Development of Interactive Learning Media based on Android Education Geography". *Journal International on Education, Science and Technology*, Volume 1387, Nomor 13 (hlm. 1-9).
- Asmawati, Andi dan Taufiq Dalming. 2019. "Pengembangan Media Animasi Flash Asam Basa Dengan Metode Hannafin dan Peck". *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, Volume 10, Nomor 2 (hlm. 104-112).
- Astuti, dkk. (2018). "Effectiveness of Elements Periodic Table Interactive Multimedia in Nguyen Tat Thanh High School" . *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 1-10).

- Batubara, Hamdan Husein. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat". *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 1-12).
- Dasopang, Muhammad Darwis. 2017. "Belajar dan Pembelajaran". *Jurnal Kajian Ilmu*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 333-352).
- Devega, Army Trilidia dan Ghea Paulina Suri. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMK". *Engineering and Technology International Journal*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 11-18).
- Dewi, Nanda, dkk. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 PVKB UNJ". *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Volume 7, Nomor 2 (hlm. 25-34).
- Diana, Ledi dan Anggita Maharani. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Teknik Tutorial Berbasis Kemampuan Konseptual Pada Mata Pelajaran Integral". *Jurnal Derivat*, Volume 6, Nomor 1 (hlm. 25-31).
- Diani, dkk. (2018). Web-Enhanced Course Based On Problem-Based Learning (PBL): Development of Interactive Learning Media for Basic Physics II. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 105-115).
- Dukalang, Hendra dan Dini Lestari. 2018. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Interaktif". *JTII*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 1-6).
- Farida, Nur dan Sri Rahayu. 2017. "Perbedaan Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif dan Melalui Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas IV Sdn Gadang 01 Malang". *JIP*, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 7-12).
- Fatmawati, Desi dan Maryatun. 2019. "Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Group Investigation Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Kelas VIII Semester Genap SMPYPI 1 Bandar Mataram Lampung Tengah T.P 2015/2016". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 9-20).
- Fitriani. 2016. "Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung". *Jurnal PeKA*, Volume 4, Nomor 2 (hlm.137-142).
- Fitrianti, Leni. 2018. "Prinsip Kontinuitas dalam Evaluasi Proses Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan*, Volume 10, Nomor 1 (hlm. 89-102).
- Gunada, dkk. (2018). "Pelatihan Mendesain Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Model Dick and Carey Bagi Guru-Guru di SMA Negeri 1 Narmada". *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 150-158).
- Hidayah, dkk. (2017). "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi Dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran

- 2016/2017)". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume 11, Nomor 1 (hlm. 117-123).
- Jannah, dkk. (2019). "Development of Interactive Learning Media using Autoplay Media Studio 8 for Colloidal Chemistry Material". *Journal of Educational Sciences*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 132-144).
- Larasati, dkk. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)". *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, Volume 6, Nomor 1 (hlm.103-116).
- Lutfi, Ahmad Fajri dan Asep Usamah. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Mata Pelajaran Fikih Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *JPI*, Volume 8, Nomor 2 (hlm. 219-232).
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Noor, Kartika dan Mimin Nur Aisyah. 2018. "Development of Interactive Learning Media Based On Computer to Improve Student Learning Motivation". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Volume 16, Nomor 2 (hlm. 70-81).
- Nugraha, Gita Ardhy. 2017. "Interactive Media Development for Second Grade Elementary Students Thematic Learning Using Adobe Flash CS4 Professional Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas 2 SD". *Scholaria*, Volume 7, Nomor 2 (hlm. 94-105).
- Nuryadi, dan Zulfa, H. B. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 5 Pokok Bahasan Trigonometri Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA". *Journal of Mathematics Education*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 12-22).
- Pradilasari, dkk. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA". *Indonesian Journal of Science Education*, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 9-15).
- Putri, Ramadhanty Mashama, dkk. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan *Adobe Captivate* pada Materi Gerak Harmonik Sederhana". *Jurnal Kumparan Fisika*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 113-120).
- Rahayu, Endang Sadbudhy dan Made Nuryata. 2010. *Pembelajaran Masa Kini*. Jakarta: Sekarmita Training and Publishing.
- Rahmayanti, Vina. 2016. "Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok". *Jurnal SAP*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 206-216).
- Rahmi, dkk. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku". *International Journal of Elementary Education*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 178-185).

- Ramadhani, Mastasari, dkk. (2019). "Development of Interactive Learning Media on Material Writing Short Story Texts Based on Experience". *Journal International Research and Critics in Linguistics and Education*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 91-102).
- Ridhlo, Faiz. 2017. "Keefektifan Layanan Penguasaan Konten Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar". *IJGC*, Volume 6, Nomor 1 (hlm. 21-27).
- Santoso, Paguh. 2019. "Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Model *Assure* Untuk Membantu Guru Dalam Pembelajaran Fisika Tentang Alat Ukur Listrik". *Jurnal Riset dan Konseptual*, Volume 4, Nomor 2 (hlm. 235-248).
- Sudarma, dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sulfemi, 2019. "Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar IPS". *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 13-19).
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, Nunuk. 2016. "Utilization of Digital Media to Improve the Quality and Attractiveness of the Teaching of History". *ICCTE*, Volume 2, Number 1 (hlm. 131-144).
- Syafi, dkk. (2018). "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 115-123).
- Syahroni. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD". *Jurnal Formatif*, Volume 7, Nomor 3 (hlm. 262-271).
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 103-114).
- Tarigan, Darmawaty dan Sahat Siagian. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi". *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 187-200).
- Tegeh, I Made. dan I Nyoman Jampel. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

- Tursinawati. 2016. "Penguasaan Konsep Hakikat Sains dalam Pelaksanaan Percobaan pada Pembelajaran IPA di Sdn Kota Banda Aceh". *Jurnal Pesona Dasar*, Volume 2, Nomor 4 (hlm. 72-84).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Depdiknas.
- Widjayanti, dkk (2019). "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 13, Nomor 1 (hlm. 101-112).
- Wirawan, Arif Wahyu. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 3 Surakarta". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 78-86).
- Wulandari, Berlina, dkk. (2019). "Media Pembelajaran Interaktif IPA untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia". *Jurnal Teknik Informatika*, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 11-19).

