

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A., Ekayana, G., Agung, A., & Rakasiwi, R. (2019). Pengembangan modul pembelajaran mata kuliah internet of things. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(2).
- Angi St. Anggari, Afriki, Dara Retno Wulan, N. P. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 201)*. Jakarta.
- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE Dalam Kegiatan Pembelajaran Blended Learning. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE Dalam Kegiatan Pembelajaran Blended Learning*, 2(2), 179–188.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (S. Ibad, Ed.) (1st ed.). Jakarta: Anggota IKAPI.
- At Taufiq, M. H., & Hidayati, A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Biro Travel dengan SMS Gateway dan Google Maps API. *Multinetics*, 2(1), 43. (<https://doi.org/10.32722/multinetics.vol2.no.1.2016.pp.43-48>)
- Bintaro, I. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. (N. WK, Ed.) (1st ed.). Jogjakarta: CV. ANDI OFFSET. Retrieved from (<https://books.google.co.id/books?id=UqWLna0oaUYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>)
- Budihariawan, M., Sudarma, I. K., & Jampel, I. N. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas VII Di SMP Negeri 2 Kubutambahan. *Edutech*, 2(1), 1–6.
- Candiasa, I. M. (2010). *Statistik Multivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Unit Penerbit Undiksha.
- Dhaneswara, P. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Macromedia Flash 8 pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Adipala, 7, 202–206.
- Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2018). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9. (<https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>)
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah TICOM*, 5, 1–6.

- Kartikasari, D., & Nugroho, G. K. (2010). Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo. *Journal SPEED: Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 2(3), 1–6.
- Khoirunnisa, Y., Wahyu, R., & Putra, Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada, *11*(2), 193–204.
- Kiromi, I. H., & Fauziah, P. Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran big book untuk pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 48. (<https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.5594>)
- Maesaroh, S., & Malkiah, N. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(1), 82–86. Retrieved from (<https://stmikglobal.ac.id/journal/index.php/sisfotek/article/view/71/73>)
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. (S. Lamiran, Ed.) (1st ed.). Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Mustika. (2018). Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia, 8(1), 1–14.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. (<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>)
- Octafiani, P., Tejawati, A., & Pohny. (2017). Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Konsep Berbasis Android. *JURTI*, 1(2), 90–98.
- Prawiradilaga, S. D., & Siregar, E. (2004). *Mozaik Teknologi Pendidikan* (1st ed.). Jakarta: Prenada Media.
- Saselah, Y. R., Amir, M., & Riskan, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Professional Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia Learning of Chemical Equilibrium. *Jurnal Kimia Dan Pembelajaran Kimia*, 2(2), 80–89.
- Wulan Sari, B., & Dwi Hartono, A. (2014). Penerapan Konsep Gamification dalam Merancang Aplikasi Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter dengan Pola MVC. *DASI*, 17, 32–37.