

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman., dkk. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8. No (1), 32-45. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU> (Diakses pada 29 Oktober 2020).
- Agung, A. A. 2013. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, I. A., dkk. 2019. Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework MDLC. *Jurnal Eksplora Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer (STIKOM)*, 8 No (2), 158-166. Retrieved from <https://doi.org/10.30862/eksplora/v8i2.220> (Diakses pada 12 September 2020).
- Chaeruman, U. 2010. *E-learning dalam Pendidikan Jarak Jauh*. Jakarta: Kemendiknas.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Diputra, K. S. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI) Universitas Pendidikan Ganesha*, 5 No (2), 125-133. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI> (Diakses pada 20 September 2020).
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. 2020. Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8 No (3), 496-503. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap> (Diakses pada 17 September 2020).
- Heryuliandini, N., dkk. 2018. Pengembangan Buku Panduan Mentor di Komunitas Duta Cilik Anti Rokok. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1 No (1). doi:<https://doi.org/10.210009/JPI.011.03> (Diakses pada 28 September 2020).
- Imania, K. A., & Bariah, S. K. 2019. Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal PETIK*, 5 No (1), 1-17. Retrieved from <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/peti> (Diakses pada 8 November 2020).

- Indrawan, I. G., dkk. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Inkuiri terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 3 No (3), 147-154. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU> (Diakses pada 29 Oktober 2020).
- Kemp, J. E., & Dauton, D. K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media 5th Edition*. New York: Harper & Row, publishers.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Munir. 2012. *Multimedia dan Konsep Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2013. *Multimedia dan Konsep Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. 2014. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Pratiwi, A., 2019. Desain Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Learning Cycle 7E* pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. UIN SUSKA RIAU. Retrieved from <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/22364> (Diakses pada 22 September 2020).
- Purwanto, A., dkk. 2020. Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology, and Counselling*, 2 No (1), 1-12. Retrieved from <https://unmapsul.e-journal.id/Edupsycouns> (Diakses pada 16 September 2020).
- Rafmana, H., dkk. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika Universitas Sriwijaya*, 5 No (1), 52-65. Retrieved from <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti> (Diakses pada 22 September 2020).
- Rosyid. 2019. *Prestasi Belajar*. Jakarta: Buku Beta.
- Rosyida, S. 2017. Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran tentang Pengenalan Vitamin yang Terkandung di dalam Buah. *Jurnal Teknik Informatika STMIK antar Bangsa*, 3 No (1), 17-23 (Diakses pada 16 September 2020).
- Smaldino, E. S. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar Diterjemahkan oleh Arif Rahman dari Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sohrabi, C. A.-J. 2020. World Health Organization declares global emergency: A review of the 2019 novel coronavirus (Covid-19). *International Journal of Surgery* (Diakses pada 16 September 2020).
- Soland, J., & Hamilton, L. S. 2013. *Measuring 21st Century Competencies: Guidance for Educators*. Retrieved from <https://asiasociety.org/>.
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarwati, N. K., & Pudjawan, I. K. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Inkuiri pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 5 No (1), 28-38. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU> (Diakses pada 29 Oktober 2020).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA CV.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Pengembangan)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

