

DAFTAR PUSTAKA

- A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651
- Apriliani, S. P., & Elvira Hoesein Radia. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- Dr. Hasnul, F. M. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Progres Pendidikan*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.57>
- Inabuy, V., Cece, S., & Tri Maryana, O. F. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam* (vol. 1). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, riset dan teknologi.
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 150–165.
- Marifah, S., & Amaliyah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7563–7572. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3596>
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>

- Ningsih, T. F., Bahtiar, H., & Putra, Y. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Klasifikasi Hewan Vertebrata Mata Pelajaran Biologi Kelas VII SMP. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 5(1), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jit.v5i1.4388>
- Nisa Maghfiroh, A., Muhammad Ferelian El Hilaly Daksana, & Nikhlatus Salma, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Novi Rudiyantri, Mela Aprillia, Fanesha Rahma Fitri, & Pupung Purnamasari. (2025). Pengaruh Strategi Pemasaran Terhadap Penambahan Segmen Pasar Baru Di Restoran Kopi Express. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 132–138. <https://doi.org/10.61787/zk322946>
- Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 43–55. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.1006>
- Oktarina, Y., & Mulyani, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Keperawatan Medikal Bedah III. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 651. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1976>
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Roedavan, R. (2017). *CONSTRUCT 2 TUTORIAL GAME ENGINE*. Penerbit INFORMATIKA.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Saputra, D. A., Putra, Y. I., & F, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi: Studi

Kasus Smk Negeri 1 Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 189–200. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1428>

Sejati, W. S., Purba, H. S., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran Klasifikasi Materi Dan Perubahannya Kelas Vii Smp Dengan Metode Demonstrasi. *Computer Science Education Journal (CSEJ)*, 1(2), 37–48.

Setyawan, A. (2015). *CorelDRAW X7: New Fitur dan New Tutorial*. Andi Yogyakarta.

Tamba, D. U. N., & Afriani, A. (2024). Analisis Strategi Words of Mouth melalui Booklet pada Strategi Pemasaran Jasa Wedding Organizer Menggunakan Metode SWOT (Strength, Weakness, Threat, Opportunity): Studi Kasus pada Kabio Wedding. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(1), 296–307. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.477>

Widiana, Risky, Dewi Nilam, T. (2024). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Wordwall Terintegrasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Materi Wujud Zat Dan Perubahannya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 16.

Widyastuti, S. R. (2022). Pengembangan Skala Likert Untuk Mengukur Sikap Terhadap Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama. *ASWAJA*, 3(2), 57–76.

Yasa, N. P. D., & Netera, A. A. G. R. W. (2023). Perancangan Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat berjudul Terima Kasih Dewi Sri. *Jurnal Desain*, 11(1), 53. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i1.15458>

Yudhanto, Y., & Wijianto, A. (2017). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. INFORMATIKA.