

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Aziz, M. R., & Marsofiyati. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Materi Ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1206, 257–274.
- Dilla Apriliyanti. (2024). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS MULTIMEDIA (Studia Kasus: Taman Kanak-Kanak Bustanul Athfal Aisyiyah Jagoan Boyolali). In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1).
- [https://repository.amikomsolo.ac.id/id/eprint/75/3/DILLA-APRILYANTI_2112030513_BAB I.pdf](https://repository.amikomsolo.ac.id/id/eprint/75/3/DILLA-APRILYANTI_2112030513_BAB-I.pdf)
- Kafilahudin, F. A., & Akbar, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.56211/sudo.v3i1.469>
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Nirwana, Hermawati, Ruspa, A. R., & Muklim, M. (2023). Media Pembelajaran Interaktif pada Anak Usia Dini TK Kristen Hosana Terpadu. *BANDWIDTH: Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer*, 01(01), 44–56.
- Oktarini, W. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif untuk Peningkatan Keterampilan Guru Anak Usia Dini. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(2), 373.

<https://doi.org/10.30595/jppm.v6i2.10347>

Pratiwi, N. M. S., Novitasari, N. L. G., & Widhiastuti, N. L. P. (2021). Pengaruh Tingkat Pemahaman Akuntansi, Fungsi Badan Pengawas, Profesionalisme, Dan Etika Kepemimpinan Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Lpd. *KARMA (Karya Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(1), 223–232. <http://e-journal.unmas.ac.id/index.php/karma/article/download/1633/1318>

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>

Sudarta, W. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Biologi Berbasis Desktop pada SMPN 4 Angkona*. 4(2), 102–110.

Syahputra, M. C. (2020). Pengembangan Model ADDIE dalam Media Pembelajaran PAI Berbasis Komputer Di SMP YAPITA Surabaya. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 07(2), 104–113.

Umi Kalsum, Arsy Arsy, Rubi'ah Salsabilah, Patria Nabila Putri, & Dwi Noviani. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 94–113. <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.632>

Wahyuni, N. L. D. A., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di Sma Negeri 1 Sawan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 111. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31391>

Zaki Dhamayanti¹, M., Hidayati, D., Hasanah, E., & Sukirman, S. (2024). Pengalaman Peserta Didik Kelas 1 SD Dalam Menggunakan Quizizz Sebagai Sarana Belajar Interaktif. *Manajemen Pendidikan*, 19(1), 1–15. <https://doi.org/10.23917/jmp.v19i1.3997>