

DAFTAR PUSTAKA

- Andreansyah, R. D. (2022). *PROFESSIONAL DALAM GRAPHIC DESIGN*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Darmawan, C. K. dan D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Edisi Pert). Kencana.
- Devega, A. T. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. CV. Batam Publisher.
- Hafita, A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI LAPISAN BUMI DAN BENCANA ALAM KELAS VII SMP DARUL MUTTAQIEN. *UIN KHAS JEMBER*. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/3728>
- Hidayat, A. R., Hamdi, A. I., Damayati, I. A., Diva, N. A., & Nur Arifah, M. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Sebagai Pengembangan Kegiatan Tpa Di Masa Pandemi Covid-19. *At-Thullab : Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, 3(1), 684–692. <https://doi.org/10.20885/tullab.vol3.iss1.art11>
- Iriani, T., & Ramadhan, M. A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Untuk Kejuruan*. Prenada Media.
- Mamondol, R. (2021). *DASAR-DASAR STATISTIKA*. Scopindo Studio Pustaka.
- Manurung, P. (2020). MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19 Purbatua Manurung. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14, 1–12.
- Mulyatiningsih, E. (2015). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. UNY Pres.
- Novianto, B. (2020). *Pengantar Ilmu Pengetahuan Alam*. Pustaka Cipta Mandiri.
- Nurangraini, I. Y., Puspita, A. M. I., & Nurmallasari, W. (2022). Keefektifan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 155–163. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.6662>
- Putri, K. P. (2018). Interactive Multimedia Development in The Natural Science Learning Mainly Lesson of Transformation of Earth and Sky Topographies. *Elementary School Teacher*, 2(1), 30–35.
- Putri, K. P. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Kenampakan Bumi dan Langit Kelas IV SDN Klepu 04*. 1–145.

- Rahmawati, R., & Amal, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. 1(1), 29–38.
- Risdiansyah, D., Purwaningtias, D., & Dharmawan, W. S. (2020). Pembangunan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Gerhana Dalam Tata Surya. *Jurnal Informatika Kaputama (JIK)*, 4(2), 114–122. <https://doi.org/10.59697/jik.v4i2.322>
- Sanjaya W, & Budimanjaya. (2017). *Paradigma Baru Mengajar*. KENCANA.
- Setiawan, M. A. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sutiah. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Nizamia Learning Center.
- Tarumasely, Y. (2023). *Pembelajaran Interaktif Berbantu Nerapod: Membangun Kemandirian dan Kecakapan Belajar Siswa*. Academia Publication.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Yudhanto, Y. (2017). *Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi*.