

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, T. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode Ivers & Barron. *Jurnal Tika*, 7(2), 179–188. <https://doi.org/10.51179/tika.v7i2.132>
- AECT. (2022). *Association for Educational Communication and Technology* . Retrieved from aect.org: https://aect.org/news_manager.php?page=17578
- Agus Kurniasari, A., Trismayanti Dwi Puspitasari, & Argista Dwi Septya Mutiara. (2023). Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada a magical augmented reality book Berbasis Android. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 19–32. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2801>
- Alan Januszewski, Molenda Michael. 2008. *Education Technology A Definition with Commetary*. Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group. New York.
- Alisyafiq, Shidqie. (2021). *Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma Dan Pemrograman Dasar Untuk Mahapeserta didik Berkebutuhan Khusus Berbasis Android*. Other thesis, Univeristas Komputer Indonesia
- Amri, M. F., Saragih, A. H., & Yulia, E. (2020). The development of Interactive Learning Media based on Problem Based Learning (PBL) using Macromedia Flash 8. *Proceedings of the 5th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201124.039>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>.
- Arends, R. (2008). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Arifin, Z., Tegeh, I., & Yuda Sukmana, A. (2021). Independent Learning through interactive multimedia based on problem based learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>
- Arief, R., Wazirudin, M. I., Rachman, A., & Hapsari, D. P. (2018). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Tik Berbasis Web Menggunakan

Model ADDIE Untuk Peserta didik SMK. Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, 509–514.

- Arif S. Sadiman, R. A. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Barlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>.
- Baret, T., & Moore, S. (2011). *New Approaches to Problem-based Learning: Revitalising your Practice in Higher Education*. New York: Routledge
- Bulo, Mariliana Berlian. (2020). *Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan Permainan Bisik Berantai Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II di SD Mardi Yuana*. Tesis. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Camellia, Fadillah. (2023). Analisis *higher order thinking skills* (hots) siswa kelas x pada materi sistem persamaan linier tiga variabel ditinjau berdasarkan perbedaan gender di mas tahfizhil qur'an medan. Skripsi (h.2). Medan: Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Medan.
- Daulati, Rahmi. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Kelas VIII SMP*. Other thesis, Universitas Islam Riau.
- Dewantara, A. A. N. B. J., Sutama, I. M., & Wisudariani, N. M. R. (2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks Di Sma Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 9(2), 275–286. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v9i2.20462>.
- Dewantara, Rinu Bhakti, et al., (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Materi Biologi SMA. *Jurnal Pendidikan*, Vol 5 (6), 749-753.
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Dimiyati, M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Downes, S. (2006, October 16). Learning networks and connective knowledge. *Instructional Technology Forum: Paper 92*. <http://it.coe.uga.edu/itforum/paper92/paper92.html>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Fakhriah, L., Pramadi, R. A., & Listiawati, M. (2022). Pengembangan media Interaktif Berbasis Google slide Berbantu Aplikasi pear deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 15-21. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1473>
- Fajarini, Anindya. (2018). Pembelajaran IPS Berbasis Problem Based Learning (PBL) dengan Scaffolding untuk Siswa SMP/ MTs. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, v. 2, n. 2, p. 19-30, ISSN 2622-1942.
- Firmansyah, F. H., Fajriyah Aldriani, S. N., & Dewi, E. R. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.29783>.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 03(01), 82–86
- Herlina, Entin Dwi. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Pembelajaran Prakarya Di Mts Negeri 5 Demak. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 4 (1), <https://doi.org/10.31316/g.couns.v4i1.462>
- Hidayat, F., &. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 28-28.
- Idris, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis E-Learning. *Al-Lughah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 11(1), 35-48.
- Ifenthaler, D., Hofhues, S., Egloffstein, M., & Helbig, C. (2021). Digital transformation of learning organizations. Springer Nature.
- Irwandani, Umarella, S., Rahmawati, A., Merryati, & Susilowati, N.E. (2019). Mapipe lectura multimedia interaktif berbasis pembelajaran berbasis masalah: Pengembangan peralatan optik. *Jurnal Fisika: Seri Konferensi*, 1155, 012011. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012011>
- Johnson, M. R. (2018). Making Programming Engaging: Strategies for Educators. In *Proceedings of the International Conference on Computer Science Education* (pp. 123-135)

- Lestari, Sudarsri. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2).
- Lestari, Vinda Adya. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Algoritma Dan Pemrograman Di Sman 1 Way Jepara. Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Limbong, M. (2020). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta Timur: UKI Press.
- Loyens Sofie M.M, L. W. (2022). Student-centered instruction: inquiry-, problem-, project-, and case-based learning. *International Encyclopedia of Education (Fourth Edition)*.
- Luther, Sutopo. (2013). *Mengenal Story Board* Yogyakarta: Pilar Media
- Majid, Heri. (2023). Learning Strategies Using Flash Player in Motorcycle Engineering Lessons to Realize Ease of Learning in Class. *Indonesian Journal of Applied and Industrial Sciences (ESA)*, 2(2), 157–166. <https://doi.org/10.55927/esa.v2i2.3139>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Mashami, Ratna Azizah dan Khaeruman. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Kimia Berbasis PBL (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Generik Sains Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, Vol 8 (2), 85-96.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Milala, H. Farta, dkk.(2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Vol 11 No. 02 195-202*
- Mulyani, A. Y. (2022). Pengembangan Critical Thinking dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 100-105.
- Mursid, R, Sriadhi, & Sitompul, Harun. (2019). The Effect of ICT-Based Learning Media and Innovation Attitude to Learning Result Teaching With Hots. In: *Proceedings of The 2nd International Conference On Advance And Scientific Innovation, ICASI 2019, 18 July 2019, Banda Aceh, Indonesia*.
- Mursid, R, Saragih, Abdul Hasan & Sitompul, Harun. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Kolaborasi Berbasis E-Learning Terintegrasi 4C (Communication, Collaborative, Critical Thinking, and Creativity) Untuk

Meningkatkan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah Keahlian Berkarya. Technical Report. LPPM Universitas Negeri Medan, Medan.

- Musfiqon, N.(2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Mushtofa. (2021). *INFORMATIKA*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mutmainnah, Fitri Nurul. (2023). Pengembangan E-LKPD Informatika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasional Siswa Kelas X Sman 1 Silaut. Tesis, Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Medan.
- Nagari, P., Marsely, M. and Nuraini, U. (2018). *Problem Based-learning for Improving Accounting Students's Critical Thinking Skill*. In *Proceedings of the 2nd International Research Conference on Economics and Business (IRCEB 2018)*, pages 74-78. <https://doi.org/10.5220/0008786100740078>
- Ningrum, M. and Rosita, D. (2019). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman, *Sebatik*, 23(2), pp. 517-521.
- Nurhayati, D. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(4), 439-446.
- Pirmansyah, Adi., Dkk. (2017). Study Literasi Pengaruh E-Learning Berbasis Website terhadap Kemampuan Siswa untuk Menguasai Algoritma dan Bahasa Pemrograman pada Pembelajaran Pemrograman Dasar. Prosiding Seminar Pendidikan Nasional, Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Priantini, D., Suarni, N. K. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Belajar untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan* <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/JPM/article/view/1386>
- Priyanti, Ni Made Ika & Nurhayati. (2023). Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media youtube untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, Vol. 2 (6), 96-101.
- Putri, Aura Sabila & Sadewa, Dewa. (2023). Rujukan Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Materi Bagian Luar Tubuh Manusia Dengan Metode SAV. *Jurnal Teknik Informatika dan Terapan*, Vol 1 (2), 01-05.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Bagi Peserta didik Sekolah

Dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 938–946.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>.

- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 65-80.
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), 33–35.
- Restendi, Dedi dan Nugraha, Firman. (2020). Pengembangan Sistem Pelatihan Jarak Jauh Berbasis Moodle di Balai Diklat Keagamaan Bandung. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, Vol 8 (2), <https://doi.org/10.36052/andragogi.v8i2.166>
- Rohdiani, F., & Rakhmawati, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 06(01), 105–110.
- Said, Muhammad. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Web. *Al-Ashlah*, Vol 3 (2)
- Samodra, Joko & Sutisno, Arif. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Algoritma Pemrograman Berbasis Web. *The 4 Conference on Innovation and Application of Science and Technology*, Universitas Widyagama Malang.
- Samsudin, Indrawan dan Sri Mulyati. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman Berbasis Web pada Program Studi Teknik Informatika STMIK ERESHA. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, Vol 5 (4), 521-528.
- Saputra, Hendra Dani., et al. (2022). Hasil belajar mahasiswa: analisis butir soal tes. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, Volume 20 (1), 15-27. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3432>
- Sekarwangi, T., Sartono, K. E., Mustadi, A., & Abdulah, A. (2021). The effectiveness of problem based learning-based interactive multimedia for elementary school students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 308. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.31603>
- Smith, J. A. (2020). The Challenge of Teaching Programming and Algorithms: Student Perceptions. *Journal of Computer Science Education*, 28(3), 259-274.
- Sriadhi.(2018). *Penilaian Kelayakan Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Sudjana. (2009). *Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suprapti, Endang. (2019). *Analisis Berpikir Tingkat Tinggi Pada Pembelajaran Tematik Kelas III (Studi Kasus Pada Salah Satu Sekolah Dasar Swasta Di Yogyakarta)*. Skripsi (h. 1). Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sanata Dharma
- Suyono, H. (2015). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tabrani, M., Puspitorini, P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android pada materi kualitas instrumen evaluasi pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 163-172. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.42943>
- Tarigan, apulina. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran ipa tema 6 sub tema 1 materi suhu dan kalor di kelas v sd negeri 040507 munte tahun pelajaran 2020/2021. Skripsi thesis, universitas quality
- Tarigan, christine natalia agata. (2023). Mengembangkan media papan pantun berbasis team quiz pada pembelajaran bahasa indonesia dalam meningkatkan keterampilan berbicara kelas v sd negeri 107414 lau buluh kabupaten deli serdang tahun 2022/2023. Skripsi thesis, universitas quality.
- Tazkia, Zahra, Sahyar & Juliani, Rita. (2019). Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Web di Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan fisika*, 8 (1).
- Tofanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 102-113.
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Vinda, adya Lestari. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi algoritma dan pemrograman di sman 1 way jepara. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, universitas lampung.
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan media Interaktif Berbasis E-book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena

- Wibowo, A.(2011). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wicaksana, dkk. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik matapelajaran matematika smp negeri 13 surabaya. *Journal of Mathematics Education Research*, Vol. 2 (1).
- Wisnubhadra, I., Wijanto, M. C., Natali, V., Mulyati, S., Pratiwi, H., Saputra, B., & Astiani, K. (2021). *Buku Panduan Guru Informatika untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Retrieved from <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/buku-panduan-guru-informatika-untuk-smp-kelas-vii>
- Yusuf, Ahmad. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sub Materi Algoritma Dan Pemrograman Mata Pelajaran Informatika Pada Kurikulum Sekolah Penggerak Untuk Peserta didik Kelas X SMA*. Skripsi thesis, Universitas Negeri Padang
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430–439. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.60>
- Zyahrok, dkk. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berdalam (Sumber Daya Alam) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Undergraduate thesis, Universitas Nusantara PGRI Kediri.