

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R., & Nana, S. (2016). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ahmad, S. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKPAI.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). "*Media Pembelajaran*". Jakarta: Raja Grafindo Persada" (2002).
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada mata pelajaran dasar elektronika di smk hamong putera 2 pakem. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3).
- Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 303-309.
- Ervan, K., Qosim, A., & Wijaya, J.E. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Bumi Agung Way Kanan. *Lentera Pedagogi*, 5(1), 26-31.
- Habiburrahman, L. A., Setiawan, G. I., & Nugraha, I. N. B. S. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Covid-19 2 Dimensi Pixel Art Menggunakan Construct 3. *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*, 13(1), 1-7.
- Hamdani. 2011. "*Strategi Belajar Mengajar*". Bandung : Pustaka Setia.
- Hamzah, B. U., dan Nina, L. (2010). "*Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*". Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Karlinda, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Perangkat Lunak Komputer Di Kelas XII SMA Negeri Tayan Hilir*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi: IKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Khoirunnisya, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Software Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director pada Materi Usaha dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1 April), 1-10.
- Nugraheni, T. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen. *Universitas Negeri Semarang*.
- Musfiqon.2012. "*Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*". Jakarta: Pres- tasi Pustaka.
- Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 303-309.
- Prof. Dr. Munir, M.TI. (2012). "*Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*" Bandung: Alfabeta.
- Prof. Dr. Sugiyono, (2018). "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*". Bandung: Alfabeta, Cv.
- Pujiriyanto. (2012). "*Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*". Yogyakarta: UNY Pres.
- Rusman, dkk. (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada
- Rusman. (2015). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. "*Media Komunikasi Pembelajaran*". Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Sudjana & Ahmad Rivai. (2013). "*Media Pengajaran*". Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta
- Wulandari, T. A. J., Sibuea, A. M., & Siagian, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(1).
- Yeni, R.,& dkk. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Pembelajaran Keseimbangan Kimia. *Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 2, (2).