

DAFTAR PUSTAKA

- Agnew, P.W., Kellerman, A.S. (1996). *Multimedia in The Classroom*. Allyn and Bacon Boston
- Amiroh. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Pustaka Ananda Srva
- Andresen, B. B., & Brink, K. (2013). *Multimedia in Education Curriculum*. UNESCO Institute for Information Technologies in Education
- Anderson, P., & Morgan, S. (2008). *National Assesment of Education Achievement-Developing Test and Questionnaires for a Nation Assesment of Education Cchievement*. The word Bank.
- Akpinar, E. (2014). The Use of Interactive Computer Animations Based on POE as a Presentation Tool in Primary Science Teaching. *Journal of Science Education and Technology*, 23, 527-537. <https://doi.org/10.1007/s10956-013-9482-4>
- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. UNS Press
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122-2132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada
- Asyhar, R. (2013). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press

- Astra, I. M., Nasbey, H., & Nugraha, A. (2015). Development Of An Android Application In The Form Of A Simulation Lab As Learning Media for Senior High School Students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 11(5), 1081-1088. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2015.1376a>
- Austin, K. A. (2019). Multimedia Learning: Cognitive Individual Differences and Display Design Techniques Predict Transfer Learning With Multimedia Learning Modules. *Computers & Education*, 53(4), 1339-1354. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.06.017>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa KEMDIKBUD (n.d.). Interaktif. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses tanggal 20 Januari 2021, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Interaktif>
- Basya, Y.F., Rifai, A.F., Arfinanti, M. (2019). Pengembangan Mobile Apps Android sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 1-9. <http://dx.doi.org/10.14421/jppm.2019.11.1-9>
- Benny A., dkk. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar (Edisi 2)*. Universitas Terbuka.
- Bloom, B.S. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. McKay
- Borg & Gall. (2003). *Education Research*. Allyn and Bacon
- Buyens, J. (2001). *Web Database Development*. Elex Media Komputindo
- Cahyo, A.N. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Divva Press.

- Cairncross, S., & Mannion, M. (2016). Interactive multimedia and learning: Realizing the benefits. *Innovations in Education and Teaching International*, 38(2), 156-164. <https://doi.org/10.1080/14703290110035428>
- Chen, C., & Chung, W. (2011). Research on the Learning Effects of Multimedia Assisted Instruction on Mandarin Vocabulary for Vietnamese Students: A Preliminary Study Involving E-Learning System. *Educational Research Review*, 6, 919-927. <https://doi.org/10.5897/ERR11.166>
- Creswell, J.W. (2013). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Pustaka Pelajar
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Darmawan, U., Redjeki, S., & Widhorini, W. (2020). Interactive multimedia: Enhancing students' cognitive learning and creative thinking skill in Arthropod material. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 6 (2), 257-264. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i2.11370>
- Dimiyati, Mundjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta
- Djaali, H. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara
- Djamarah & Zain Anwar. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta
- Duffy, J.L., McDonald, J.B., Mizzel, A.P. (2003). *Teaching and Learning With Technology*. Pearson Education
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2). <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>

- Egok, A., & Hajani, T. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 141-157. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- Elfeky, A.I.M., & Masadeh, T.S.Y. (2016). The Effect of Mobile Learning on Students Achievement and Conversational Skill. *International Journal of Higher Education*, 5(3), 20-31. <http://dx.doi.org/10.5430/ijhe.v5n3p20>
- Feng, H. Y., Fan, J. J., & Yang, H. Z. (2013). The relationship of learning motivation and achievement in EFL: Gender as an intermediated variable. *Educational Research International*, 2 (2), 50-58.
- Gagne, R.M., Briggs, L.J. (1992). *Principles of Intructional Design*. Brace Javonich College Publisher
- Green, T. D., Brown, A. (2012). *Multimedia Project in Classroom*. Corwin Press Inc.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-185 thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara
- Hamidi, F., Kharamideh, Z. M., & Ghorbandordinejad, F. (2011). Comparison of the training effects of interactive multimedia (CDs) and non-interactive media (films) on increasing learning speed, accuracy and memorization in biological science course. *Procedia Computer Science*, 3, 144-148. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2010.12.025>
- Heinich, R., et al. (2009). *Instructional Media and Technology For Learning*, 8th Edition. Prentice Hall, Inc.

- Hoerunnisa, A., Suryani, N., & Efendi, A. (2019). The Effectiveness of The Uaw of E-Learning in Multimedia Classes to Improve Vocational Students Learning Achievement and Motivation. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 123-137. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p123--137>
- Huang, Y. M., Hwang, W. Y., & Chang, K. E. (2020). Guest editorial-innovations in designing mobile learning applications. *Educational Technology and Society*, 13(3), 1-2
- Hujair A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara
- Ibrahim, A. A. (2015). Evolutionary Nature of The Definition of Educational Technology. *International Journal of Social Sciences & Education*, 5(2), 233-239
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan E-learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal prima edukasia*, 2 (1), 66-79. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>
- Ismaniati, C. (2020). *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jannah, I. N. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54-59. <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Jones, M., & Liu, M. (2020). Introducing Interactive Multimedia to Young Children: A Case Study of How Two-Year-Olds Interact with the Technology. *Journal of Computing in Childhood Education archive*, 8 (4), 313-343

- Kahfi, M., Nurparida, N., & Srirahayu, E. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *JURNAL PETIK*, 7(1), 63-70. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.986>
- Kamal, I., dkk. (2020). *Pembelajaran di Era 4.0: Aplikasi Teknologi Informasi dalam Pembelajaran*. Yrama Widya
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2014). Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014). <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud%20Nomor%2057%20Tahun%202014-digabungkan.pdf>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2016). Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016). <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Salinan%20Permendikbud%20Nomor%2022%20Tahun%202016.pdf>
- Kemp, J.E & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producinf Instructional Media*. Harper & Row Publisher
- Klerk, S. D., Eggen, T. J. H. M., & Veldkamp, B. P. (2016). A Methodology for Applying Students' Interactive Task Performance Scores From a Multimedia-Based Performance Assessment in a Bayesian Network. *Computers in Human Behavior*, 60, 264-279. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.071>
- Kadaruddin. (2015). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Deepublish
- Koesnandar, A. (2016). Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 (18), 75-88. <http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.548>
- Kompri. (2019). *Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa*. PT Remaja Rosdakarya

- Kustandi, C., Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Prenadamedia Grup
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Leow, F. (2014). Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in a Malaysian University. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(2), 99-110
- Lestari, H. (2020). *Pengembangan Bola Muatan untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD*. [Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta]. Repository UNY. Diakses dari: <https://eprints.uny.ac.id/66653/>
- Lestari, N. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Lakeisha
- Lu, X, dkk. (2020). PRADA: Prioritizing android devices for apps by mining large-scale usage data. In *Proceedings of the 38th International Conference on Software Engineering*, 3-13. IEEE
- Martono, K.T., Nurhayati, O.D. (2014). Implementation of Android Based Mobile Learning Application As a Flaxible Learning Media. *International Journal of Computer Science Issue (IJCSI)*. 11 (3), 168-174
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>

- Miftah, M. (2015). Media Pembelajaran: Dari Konsepsi ke Utilisasi dan Permasalahannya. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 135-145. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v3n2.p135--145>
- Milles, M. B, Hubberman, A. M, dan Saldana ,J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook Edition 3*. Sage Publications
- Muhson, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8 (2), 1-10. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsepsi dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta
- Mutlu-Bayraktar, D., Veysel Cosgun, V., and Altan, T. (2019). Cognitive Load in Multimedia Learning Environments: A Systematic Review. *Journal Of: Computers & Education*, 141. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103618>
- Neo, T., & Neo, M. (2014). Integrating multimedia into the Malaysian classroom: Engaging students in interactive learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 3, 31-37. Retrieved July 16, 2021 <https://www.learntechlib.org/p/194676/>
- Neo, M., & Neo, K.T.K. (2011). Innovative Teaching: Using Multimedia in a Problem-Based Learning Environment. *Journal of Educational Technology & Society*, 4(4), 19-31. Retrieved February 5, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.4.4.19>
- Nuraini, M. F., Susilaningsih, A. W., & Wedi, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Perubahan Wujud Benda Bagi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 33-40. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v4i12021p033>

- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 527-540. <http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.29261>
- Pahlifi, D.M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbantuan Android pada Materi Sistem Pernapasan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI IPA. [Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta]. Repository UNY. Diakses dari: <https://eprints.uny.ac.id/65621/>
- Park, Y. (2021). A pedagogical framework for mobile learning: Categorizing educational applications of mobile technologies into four types. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(2), 78-102. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i2.791>
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Phing dan Tse-Kian. (2017). Interactive Multimedia Learning: Student Attitudes and Learning Impact In An Animation Course. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 6 (4), 28-37
- Phillips, R. (1997). *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia a Practical guide for Educational Applications*. Kogan Page
- Pramono, G. (2016). Interaktivitas dan Learner Control Pada Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 (19), 39-55. <http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v10i19.400>
- Pribadi, B.A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Prenada Media Grup

- Purnama, R. (2020). *Pemrograman J2ME Tingkat Dasar*. PT. Gitamedia Publisher
- Rajendra, I. M., & Sudana, I. M. (2018). The influence of interactive multimedia technology to enhance achievement students on practice skills in mechanical technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 953, 1-5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/953/1/012104>
- Rao, B. M. (2014). Use of Media as an Instructional Tool in English Language Teaching (ELT) at Undegraduate Level. *International Journal of English and Litelature Short*, 5(6), 141-143. <https://doi.org/10.5897/IJEL2014.0580>
- Rifa'i, A., Anni, C.T. (2012). *Psikologi Pendidikan*. UPT UNNES Press
- Rosyid, M.Z, dkk. (2020). *Prestasi Belajar*. Literasi Nusantara
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Alfabeta
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada
- Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Rajagrafindo Persada
- Saettler, P. (2004). *The Evolution Of American Educational Technology*. IAP
- Saifudin, M. F., Susilaningsih, A. W., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68-77. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v3i12019p068>
- Samatowa, U. (2018). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. PT Indeks
- Sapriati, A. dkk. (2018). *Pembelajaran IPA di SD*. Universitas Terbuka

- Sari, A. P. K., Novian, D., & Takdir, R. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 13-25
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: an Educational Perspective*. Perason
- Semiawan, C. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. PT Indeks
- Septiani, A.N.S.I., Rejekiningsih, T., Triyanto, & Rusnaini, (2020). Development Of Interactive Multimedia Learning Courseware To Strengthen Students' Character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267-1279. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>
- Setiawan, M., Lumenta, A.S.M., Tulenan, V. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6 (4), 194-204. <https://doi.org/10.35793/jtek.6.4.2017.23233>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Simarmata, J., Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Alfabeta
- Simkova, M., Tomaskova, H., Nemcova, Z. (2012). Mobile education in tools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 10-13. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.604>
- Slavin, R. E. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Indeks.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., Russel, J.D. (2017). *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Prenadamedia Grup

- Subaryana. (2012). The Impact of History Learning to Nationalism and Patriotism Attitudes in the Globalisation Era. *International Journal of History Education*. 13 (1): 41–56. <https://doi.org/10.17509/historia.v13i2.7697>
- Sudjana, N., Rifai. (2019). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algen Sindo
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosda Karya
- Sunardi, dkk. (2020). *Mempersiapkan Multimedia Pembelajaran dengan I-Spring*. Yrama Widya
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putra, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. PT Kharisma Putra Utama
- Syafaat, N. (2015). *Pemrograman Aplikasi Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya
- Syawaludin, A., Gunarhadi, G., & Rintayati, P. (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331-344. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>

- Terentyeva, I. V, Pugacheva, N. B., Luchinina, A. O., Khalmetov, T. A., Safin, N. M., & Shaydullina, A. N. (2019). Selection and structuring of training multimedia educational materials for university students: Practical recommendations. *International Journal of Instruction*, 12(3), 759-780. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12346a>
- Tiari, D. A., Suryani, N., & Suharno, S. (2016). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Struktur Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya. *Teknodika*, 14(1), 22-30. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v14i1.34696>
- Turban, E. (2012). Choosing a Mobile Application Development Approach. *ASEAN Journal of Management & Innovation*, 1 (1), 69-74
- Tu'u, T. (2014). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Grasindo
- Uno, H.B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. PT Bumi Aksara
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Works 8th Edition*. McGraw Hill
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785-793. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>
- Walid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran IPA*. Pustaka Pelajar
- Warsita, B. (2011). Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15 (01), 84-96. <http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.91>
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1 (2), 72-94. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p72--94>

- Waskito, D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 9 (1), 20-26. <http://dx.doi.org/10.3112/speed.v12i1.1296>
- Wiana, W., Barliana, M. S., & Riyanto, A. A. (2018). The effectiveness of using interactive multimedia based on motion graphic in concept mastering enhancement and fashion designing skill in digital format. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 5–20(02), 4. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7830>
- Widoyoko, E.P. (2019). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Pustaka Pelajar
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif
- Wu, T. J., & Tai, Y. N. (2016). Effects of multimedia information technology integrated Multi-Sensory instruction on students' learning motivation and outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(4), 1065-1074. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.1552a>
- Wulandari, B., Ardiansyah, F., Eosina, P., & Fajri, H. (2019). Media Pembelajaran Interaktif IPA Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Krea-TIF*, 7(1), 11-19. <http://dx.doi.org/10.32832/kreatif.v7i1.2028>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2 (8), 1024-1029. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i8.9759>

Yauar, A. (2020). *Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa SD*. [Tesis, Universitas Negeri Semarang]. Repository UNNES. Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/35254/>

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media Grup

York, T. T., Gibson, C., & Rankin, S. (2015). Defining and measuring academic success. *Practical assessment, research, and evaluation*, 20(1), 5. <https://doi.org/10.7275/hz5x-tx03>

Zyad, H. (2016). Integrating Computers in the Classroom: Barriers and Teachers' Attitudes. *International Journal of Instruction*, 9 (1), 65-78. <https://doi.org/10.12973/IJI.2016.916A>

