

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M., Az, F., Fajri, M., & Nasrullah, A. (2018). Implementasi Teknik Rotoscoping Pada Pembuatan Film Pendek Bergenre Thriller Menggunakan Metode Villamil-Molina. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 2(2), 1–12.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Alexandra, W. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 107–116. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i1.1864>
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>
- Andy. (2021). Macam-Macam Sistem Operasi Komputer (OS). *Nov 29*, 1–9.
- Anisyah, H., Saputra, H., & Mustaziri, M. (2019). Penerapan Video Animasi Motion Graphic Tentang Pembuatan Kartu Identitas Anak di Kec.Sukarami. *Multinetics*, 5(2), 39–45. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v5i2.2437>
- Anyan, Madjid, M., Subroto, D. E., Arifin, & Rofi'i, A. (2023). Utilization of interactive multimedia in learning english about different kinds of fruits for elementary school children. *Jurnal Mantik*, 7(1), 263–270. <http://iocscience.org/ejournal/index.php/mantik/article/view/3733>
- Aprianto, I., Fitriansyah, A., & Nugroho, P. A. (2025). *Design of an Arabic Interactive Learning Multimedia Application Using the MDLC Method*. 11(1), 131–149.

- Chairiyah, Y. (2021). SEJARAH PERKEMBANGAN SISTEM PENDIDIKAN MADRASAH SEBAGAI LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 48–60. <https://doi.org/10.21154/maalim.v2i01.3129>
- Erliza, S., & Septianingsih, P. A. (2022). Undergraduate Students' Perception of Hybrid Learning: Voices from English Language Education Students in Pandemic Era. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 7(1), 231. <https://doi.org/10.21462/jeltl.v7i1.782>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3485>
- Hasanah, N. (2022). Perancangan Video Tutorial Untuk Pembelajaran Keyboard Bagi Pemula Menggunakan Metode MDLC. *Telcomatics*, 6(2), 67. <https://doi.org/10.37253/telcomatics.v6i2.6357>
- Iskandar, M. Y., Hendra, H., Syafril, S., Putra, A. E., Nanda, D. W., & Efendi, R. (2023). Developing Interactive Multimedia for Natural Science in High School. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education*, 6(3), 128–135. <https://doi.org/10.24036/ijmurhica.v6i3.127>
- Kusumah, N. C. (2023). Development of Interactive Learning Media In Basic Programming Subjects Based on Learning Management System (LMS). *Journal Research of Social Science, Economics, and Management*, 2(6), 1146–1154. <https://doi.org/10.59141/jrssem.v2i06.370>

- Mustika, D. (2021). Sistem Informasi Edukasi Pencegahan Covid-19 Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Berbasis Android. *Jurnal Elektro Luceat*, 7(2), 1:7. <http://118.97.29.116/index.php/jelekn/article/view/407>
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Salsabila, S. S., Rohmadani, A. I., Mahmudah, S. R., Fauziah, N., & Sholihatien, R. A. N. (2022). Tantangan Pendidikan Multikultural di Indonesia di Zaman Serba Digital. *Anwarul*, 2(1), 99–110. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v2i1.309>
- Suryana, N., & Yulianti, S. D. (2021). Aplikasi Penjadwalaan Manajemen Artis Daily Schedule (Studi Kasus : Pt . Tetap Seratus Selamanya). *Jurnal Aplikasi Penjadwalaan Manajemen Artis Daily Schedule*, 7(2), 149–158. [https://maklumatika.i-tech.ac.id/index.php/maklumatika/article/download/109/114#:~:text=\(Sari%2C%202017%3A%2083\),komputerisasi yang dilakukan oleh pengguna](https://maklumatika.i-tech.ac.id/index.php/maklumatika/article/download/109/114#:~:text=(Sari%2C%202017%3A%2083),komputerisasi%20yang%20dilakukan%20oleh%20pengguna).