

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Attin,N. Ibrahim,A & Hadeli,M. (2019).Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Pokok Larutan Penyangga Untuk Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 3 Unggulan Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 6(1): 1-11.
- Azhar, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Bambang, A. (2010). *Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Benny, A, Pribadi. (2009). *Model desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Dian rakyat
- Cahyadi, A. (2021). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Yogyakarta : Cv Mahata
- Constantinescu, I. (2007). Using Technology To Assist In Vocabulary Acquisition And Reading Comprehension. *The Internet Test Journal*, 8(2).
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Dick, W., Carey, L., Carey, J.O. (2005). *The Systematic Design Of Instruction (6th Ed.)*. Boston: Scott, Pearson A.B.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hartono. (2010) . *Analisis item instrument*. Pekanbaru: Zanafa Publishing
- Iskandar. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Ciputat: Gaung Persada Press
- Ismail, A. (2006). *Education Games (Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jupriyanto, & Turahmat. (2017). Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. In *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar*, (2).
- Kristanto, A. (2010). Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Bagi Siswa Kelas 2 Semester I Di Sma Negeri 22 Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 (2): 12-25.

- Kumalasan, M.P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1A): 1-11.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang : Akademia Permata
- Mbulu, J. Suhartono. (2004). Pengembangan Bahan Ajar. Malang: Elang Mas.
- Mutiyaningsih, E. (2013) *Metode Penelitian Terapan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Panggabean NH., Danis, A. (2020), *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Jakarta : Yayasan Kita Menulis.
- Panjaitan, R.G.P., Titin & Putri, N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis *Game Edukasi* Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas Xi Sma. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1): 141-151.
- Prakoso, Ba. Dewi, CC. Oktaviana, T. (2019). *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Semester 1*. Jakarta : Cv.Graha Pustaka.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press.
- Rachmadyanti, Putri. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran IPS (Studi Empiris pada Siswa kelas IV SDN Kendalrejo 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Tesis Tidak diterbitkan*. Malang: PPs UM.
- Raikhan. (2019). Inovasi dan Difusi sistem pendidikan nasional; studi kasus Implementasi kurikulum Nasional. *Jurnal PAI Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah Lamongan*. 1(15)
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano Universitas Negeri Semarang*, 3(1). 69-70.

- Rohwati, M. (2012). Penggunaan *Education Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Prodi Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 75-81.
- Sadiman, Arif. S. (2009). *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, E. & Rizki, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Barisan Dan Deret Matematika Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(3), 465-472
- Setyosari, P. (2010) *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka cipta
- Susanto, Dewi, N..R., & Irsadi, A. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Education Game Pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Cahaya Untuk Siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*, 2(1), 230-238.
- Susanto, Dewi, R.N., & Irsadi, A. (2013). Pengembangan multimedia interaktif dengan education game pada pembelajaran IPA terpadu tema cahaya untuk siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*, 2(1):230-238.
- Syahid, A. (2003). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Rancangan Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Elaborasi. Tesis, Tidak Diterbitkan. *Um : Pps*.
- Tri, W.P., Alwi, M., & Rahman H. A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPA Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Multimedia Interaktif Berbantuan Animasi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 23-30.
- Wahyuni, E., Ahmad, Q., & Setyo, A. (2016) . Kelayakan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII Di Smp. *Inovasi Pendidikan*, 4(3),10-20.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta : Rineka.
- Winarno. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Genius Prima Media.

Zubaidah,S., Mahanal,S., Yiliati,L., Dasna I.W.,A,A., Pangestuti.,R.. (2017) *.Ilmu Pengetahuan Alam Smp Kelas VIII Semester 1* Jakarta : Kemdikbud.