

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of contemporary Research*, Vol. 68.
- Alshehri, A., Al-Qahtani, A. dan Siddiqui, R. (2019). Untuk mempelajari pengaruh materi pendidikan multimedia interaktif terhadap prestasi sains siswa Arab Saudi. *Jurnal Teknologi Pendidikan & Masyarakat*, 22(4), 82-92.
- Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10.31004/obsesi.v4i1.311.
- Ayu Sarwendah. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif “Kihajar Beriman” pada Elemen Media Digital*. Ideguru, 8(3)
- Chen W, Hu Y dan Fan X (2018). Sebuah sistem multimedia interaktif untuk manajemen sumber daya manusia. *Jurnal Internasional Grid dan Komputasi Terdistribusi*, 11 (8), 87-96.
- Daryanto (2019). *Media pendidikan: Definisi, Pengembangan dan Penggunaan*. Diterbitkan oleh Gava Media.
- Forsyth, D., Waller, R., & Boettcher, J. (2018). *Jurnal Multimedia Interaktif*. Dalam *The Palgrave Handbook of Technology and Education* (S. 589-611). Palgrave Macmillan, Cham.
- Hastuti, H., Giatman, G., Muskhir, M., Effendi, H., & Ghoer, F. R. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik. *Jurnal Basicedu; Vol 7, No 1*
- Kumalasari, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P); Vol. 8 No. 2 (2021): OKTOBER 2021; 84-90; Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*
- Kurniawan, E. (2019). Penggunaan teknik animasi 3D dalam iklan produk untuk meningkatkan minat beli. *Majalah Kreatif Tadulako Online*, 7(2), 98-105.
- Lestari, S., Gimin, G., & Mujiono, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai; Vol. 6 No. 2*

- Muhammad, M. (2016). PENGARUH MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97. Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, I. (2020).
- Nugroho, AE (2018). “Menerapkan animasi dua dimensi untuk membuat iklan produk”. *Jurnal Ilmiah Sinus*, 4(1), 1-7.
- Octaviani, R.A. dan Asnawi, A. (2018). media pengajaran *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9 (1), 15-25.
- R.F. Almeida, D.M. Mendes, Mr.D. G.D.D.L. Batista (2020). Teknologi multimedia interaktif dan penerapannya dalam pengalaman digital. *Konferensi Internasional tentang Pengalaman Digital (ICDE) 2020*.
- Sari, D.M., & Sumaryadi, S. (2019). Pengaruh teknik animasi dua dimensi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran multimedia. *Jurnal Pendidikan Kejuruan*, 9(2), 174-183.
- Setiawan, F., & Wijaya, A. (2019). Desain karakter 3D dalam kartun The Lost City. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 2 (1), 1-8.
- Sugiono (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Penerbit Abjad.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung. *Alfabeta*, 38.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian & Pengembangan (*Research and Development*). Bandung. *Alfabeta*, 30.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*, 317.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*, 317.
- Supriyono, H. (2019). media pendidikan. Perpustakaan yang setia.

- Sutopo, E., & Arifin, Z. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PADA KOMPETENSI MEMAHAMI. *E-Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif - S1*; Vol 22, No 1 *The Illusion of Life: Disney Animation*" oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas "*The Animator's Survival Kit*" oleh Richard Williams
- Wonggo,M.A., Waworuntu, J., & Komansilan, T. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN ANIMASI 2D BERBASIS MOBILE UNTUK SISWA. *Eduetik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*; Vol. 1 No. 4
- Zhang J, Cheng L, Wei W, Li J and Huang J (2020). Penelitian tentang desain courseware multimedia interaktif berdasarkan lingkungan belajar di mana-mana. *Jurnal fisika: Seri Konferensi*, 1664(1)