

DAFTAR PUSTAKA

- Ai'syah, S., Nida, S. dan Pratiwi, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Learning Cycle 5E Pada Pokok Bahasan Klasifikasi Materi Dan Perubahannya. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 1(4), pp. 271–277.
- Arif, A. dan Mukhaiyar, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik Di SMK Muhammadiyah 1 Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 06(01), pp. 114–119.
- Ariyanti, D., Mustaji dan Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8. *Education and development*, 8(2), pp. 381–389.
- Asyhar, R. (2010). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gunung Persada (GP Press).
- Asyhar, R. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran Pertama. Edited by Saiful Ibad. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bahriah, E. S., Feronika, T. dan Suharto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Chemo-Edutainment* Melalui Model Instructional Games Pada Materi Konfigurasi Elektron. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), pp. 132–143.
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Ferdianto, F. and Setiyani, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), p. 37.
- Hamdayama, J. (2016). Metodologi Pengajaran. pertama. Edited by Suryani. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, M. A. dkk. (2020). Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Hernaeny, ulfah, Rasyid, H. dan Siagian, R. E. F. (2021). Penerapan Multiple Intelegensi Bagi Orangtua di Era Milenial. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia*, 1(3), pp. 1–5.
- Isti'adah, F. N. (2020). Teori-teori Belajar dalam Pendidikan. Pertama. Edited by R. Permana. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1).
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah*, 14, pp. 1–12.
- Masgumelar, N. K. dan Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), pp. 49–57.
- Muhammad Arifin, Ayu Puspita Sari, A. M. T. (2013). Implikasi Teori Belajar Sibernetik dalam Proses Pembelajaran dan Penerapan IT di Era Modern. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan*, pp. 241–253.
- Mustika, I., Setiartin, T. dan Odo, H. (2017). Keefektifan Program Peningkatan Kompetensi Guru Rumpun Bahasa Sd-Smp Satu Atap (Satap) Di Wilayah Timur. *Lingua*, 13(1), pp. 1–12.
- Novita, R. dan Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, 8(1).
- Nugraha, D. A. (2020). Pengembangan Komik Kimia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Cet (*Chemo-Edutainment*), 9(2252).
- Nugroho, S. A. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teori Konstruktivisme Berbasis Media Wondershare Quizcreator. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 4(2), pp. 73–78.

- Permana, E. P. dan Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', 10(2), pp. 79–85.
- Prastowo, A. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Pertama. Jakarta: Kencana.
- Ridho, S., Subali, B. dan Marwoto, P. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pokok Bahasan Klasifikasi Materi dan Perubahannya.
- Riyana, C. (2012). Media Pembelajaran. 2nd edn. Jakarta: Kementrian Agama RI.
- Salim, S. dan Maryanti, E. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Melalui Teori Pembelajaran Sibernetik Berbantuan *Software Derive Development of Mathematical Devices Learning Through the Learning Sibernetic Theory to Assisted Derive Software. Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), pp. 229–238.
- Sefriani, K. R. dan Sepriana, R. (2020). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sosiologi di Madrasah Aliyah Al-Hikmah Bahri Ternate Kabupaten Alor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), pp. 2395–2402.
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. 23rd edn. Bandung: CV Afabeta.
- Sumiharsono, R. dan Hasanah, H. (2017). Media Pembelajaran. Pertama. Jakarta.
- Suryana, O. amin, Supardi, K. I. dan Kasmui. (2018). Desain Media Permainan Edukasi Berorientasi Chemo-Edutainment Pada Pembelajaran Kimia. *journal.unnes.ac.id*, 7(2), pp. 46–53.
- W.Lee, W. dan L.Owens, D. (2004). Multimedia-Based Intructional Design. San fransisco: Pffeifer.
- Widodo, W., Rachmadiarti, F. and Hidayati, S. N. (2017). Ilmu Pengetahuan Alam. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Widoyoko. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yunita, R., Praherdiono, H. dan Adi, E. P. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. 2(4), pp. 284–289.

Yunus, R. (2018). Teori Belajar Sibernetik dan Implementasinya dalam Pelaksanaan Diklat. *Journal of Education Science*, 4(2), pp. 32–41.