

DAFTAR RUJUKAN

- Adesope, O. O., & Nesbit, J. C. (2012). Verbal redundancy in multimedia learning environments: A meta-analysis. *Journal of Educational Psychology*, 104(1), 250–263. <https://doi.org/10.1037/a0026147>
- Agusalim, V. (2018). *10 Prinsip Desain Multimedia Pembelajaran*. <https://slideplayer.info/slide/13227608/>
- Aloraini, S. (2012). The impact of using multimedia on students' academic achievement in the College of Education at King Saud University. *Journal of King Saud University - Languages and Translation*, 24(2), 75–82. <https://doi.org/10.1016/j.jksult.2012.05.002>
- Andhandayani, A. (2020). *Tipe-tipe Penelitian dan Metode Pengumpulan Data*. 5(3), 248–253.
- Balakrishnan, S., & Forsyth, A. (2019). Qualitative methods. In *The Routledge Handbook of International Planning Education* (Nomor 1). <https://doi.org/10.4324/9781315661063-13>
- Clark, R., Nguyen, F., Sweller, J., & Baddeley, M. (2006). Efficiency in Learning: Evidence-Based Guidelines to Manage Cognitive Load. *Performance Improvement*, 45. <https://doi.org/10.1002/pfi.4930450920>
- Dalyono. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- DePorter, B. (2009). *Quantum Teaching: mempraktikkan quantum learning diruang-ruang kelas*. Bandung : Kaifa.
- Dewi, L., Tripalupi, L. E., & Artana, M. (2015). Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Lab Singaraja. *Tesis*, 1. <https://media.neliti.com/media/publications/5192-ID-pengaruh-pelaksanaan-pembelajaran-dan-kebiasaan-belajar-terhadap-hasil-belajar-e.pdf>
- Dewi, S. F. (2019). *Pengaruh Pengetahuan Busana Terhadap Perilaku Konsumsi Busana Pada Siswa Jurusan Tata Busana Smk N 3 Klaten*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Diswantika, N., & Tanod, M. J. (2017). Hubungan antara Gaya Belajar Siswa dengan Prestasi belajar Siswa di Sekolah Madrasah Masyariqul Anwar Bandar Lampung. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 72–79.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Evangelista, B. (2023). Hasil Belajar Mata Pelajaran Musik Peserta Didik SMPN 115 Jakarta dengan Media Pembelajaran Berbasis Video. In *Progress in Retinal and Eye Research*. Universitas Negeri Jakarta.
- Fisher, S. R. (2020). *Modul Esa310 P8-Ol6 Anova*. 16.
- Gunawan, G., Harjono, A., & Imran, I. (2016). Pengaruh Multimedia Interaktif Dan Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Konsep Kalor Siswa. *Jurnal Pendidikan*

- Fisika Indonesia*, 12(2), 118–125. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v12i2.5018>
- Halim, A., Yosanny, A., & Soegandi, A. (2012). Efektivitas Prinsip Redudansi dalam Presentasi Perkuliahan. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 3(2), 901. <https://doi.org/10.21512/comtech.v3i2.2319>
- Hardianto, D. (2011). Penerapan Prinsip Desain Multimedia Untuk Pembelajaran By: Deni Hardianto. *Penerapan Prinsip Desain Multimedia*, 1–10.
- Ii, B. A. B., Pustaka, A. K., & Pembelajaran, K. M. (2020). Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2020), h. 13. 17.
- Imran, I., Harjono, A., & Gunawan, G. (2017). Efek Multimedia Pembelajaran pada Kemampuan Siswa Menjawab Soal Analisis Energi pada Perubahan Wujud Air: Sebuah Tinjauan pada Siswa Kelas X Sman 3 Mataram. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1), 47–51. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.234>
- Kapriadi, P. R., & Irwansyah. (2020). Implementasi Computer Mediated Communication Dalam Digital Staffing Berbasis Mobile Applications and Online Platform. *Kareba: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(2), 382–399.
- Khumaedi, M. (2012). Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan. In *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* (Vol. 12, Nomor 1, hal. 25–30). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/view/5273>
- Mathematics, A. (2016). 済無No Title No Title No Title. 1–23.
- Mayer, R. E. (2008). Applying the Science of Learning: Evidence-Based Principles for the Design of Multimedia Instruction. *American Psychologist*, 63(8), 760–769. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.63.8.760>
- Mayer, R. E. (2012a). Cognitive Theory of Multimedia Learning. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 31–48. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511816819.004>
- Mayer, R. E. (2012b). Redundancy Principle. *Multimedia Learning*, 147–160. <https://doi.org/10.1017/cbo9781139164603.010>
- Mixon, K. (2004). Three Learning Style, Four Step to Reach Them. *Proquest Education Journal*, 48.
- Muhammad, D., & Syafitri, V. A. (2023). Re-design Multimedia PowerPoint Used by the Science Teachers to improve Low-Achievement Students ' performance. 9(1), 1–4.
- Muhtar, N. A., Akhmad Nugraha, & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(iv), 20–31.
- Munisah, E. (2019). Model Desain Multimedia Pembelajaran. *Edukasi Lingua Sastra*, 17(2), 139–150. <https://doi.org/10.47637/elsa.v17i2.46>
- Newsom. (2023). *Multiple Regression and Multivariate Quantitative Methods*.

- Pranata, M., Desain, D., Visual, K., Malang, U. N., Desain, D., & Visual, K. (2003). *Efek Seduktif-Redudansi Desain Pesan*. 1–19.
- Priyanto. (2009). *Desain Visual Presentasi Multimedia*. UNY Press.
- Purnamawati, Y. D. (2011). *Pengaruh pembelajaran berorientasi retensi terhadap kemampuan koneksi siswa* [UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. <https://doi.org/https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/5121/1/102288-YULI%20DWI%20PURNAWATI-FITK.PDF>
- Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*, 20(2), 151–157.
- Putri, K., Aibonotika, A., Sinaga, M., Language, J., Study, E., & Training, F. T. (2022). Multimedia Powerpoint Design Plp Students Of Japanese Language Education Study Program Faculty Of Teacher Training And Education Riau Desain Multimedia Powerpoint. *JOM FKIP*, 9, 1–10.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- Raharjo, S. (2014). *Wawancara Sebagai Metode Pengumpulan Data*. <https://www.konsistensi.com/2013/04/wawancara-sebagai-metode-pengumpulan.html?m=1>
- Rohani, A. (1997). *Media intruksional Edukatif*. PT Rineka Cipta.
- Rusakamto, M. (2021). *Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kualitas Website, Citra Instansi terhadap Kepuasan Masyarakat pada Kantor Administrasi Hukum Umum Cikini Jakarta (KEMENKUMHAM)*. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugianto, P. A., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Kuesioner Gaya Belajar Siswa*.
- Sugiyono. (2016). Pengertian Strategi penelitian. *Repository Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*, 21.
- Suliman, F., Abu, O., Supervised, M., & Al-Zayed, N. (2019). *The impact of using powerpoint presentations on students' achievement and information retention in teaching English language at public schools in Amman*.
- Sumantri, N. H. (2019). *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Mulyasari Desa Padasari Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam)*. [S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia]. http://repository.upi.edu/37248/4/S_PGSD_KELAS_1504376_Chapter3.pdf

- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>
- Surahman, E. (2015). *Prinsip Redudansi Mayer dalam Multimedia*. <https://pt.slideshare.net/encesurahman/prinsip-redudansi-mayer-dalam-multimedia>
- Sutami, E. (2014). *Hubungan Antara Penilaian Kinerja dan Hasil Belajar Pada Konsep Cahaya dengan Metode Eksperimen* [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. file:///D:/4- without sem4/keren performance and achievement Evi Sutami 107016300366 Watermark.pdf
- Sweller, J. (1999). *Instructional design in technical areas*. ACER Press.
- Sweller, John. (2011). Cognitive Load Theory. *Psychology of Learning and Motivation*, 55, 37–76. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8>
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- Thompson, N., & McGill, T. (2008). Multimedia and cognition: Examining the effect of applying cognitive principles to the design of instructional materials. *Journal of Educational Computing Research*, 39(2), 143–159. <https://doi.org/10.2190/EC.39.2.c>
- Toh, S. C., Munassar, W. A. S., & Yahaya, W. A. J. W. (2010). Redundancy effect in multimedia learning: A closer look. *ASCILITE 2010 - The Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*, 988–998.
- Umayyah, Q. (2017). Pengaruh gaya belajar kinestetik peserta didik terhadap pemahaman konsep matematika di kelas IV SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang. [Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.]. In *Undergraduate (S1) thesis*,. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/8262/>
- Widharyanto, B. (2017). URL pendek : <http://u.lipi.go.id/1493924774>. 1999, 1–16.
- Yohanes, B., Subanji, & Sisworo. (2016). Students' Cognitive Load in Geometry Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 1(2), 187–195. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6121>