

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, M. (2018). Efektivitas Pengalaman Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *KEGURU: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–13. <http://publikasi.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/KGU/article/view/183>
- Agustini, K., Putrama, I. M., Windari, R. A., & Maruta, W. N. (2020). Content Visualization of Ite Law for Learning Process. *Jurnal Sosioteknologi*, 19(1), 188. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.1.13>
- Agustini, K., & Wahyuni, D. S. (2013). Pengaruh Penggunaan Simulasi Binary Tree Berbasis Cai. *Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Alma, B. (2010). *Pembelajaran Studi Sosial*. Alfabeta.
- Amin, B. N., Djaelani, A. R., Setiawan, T., Ringan, K., & Demak, S. M. K. N. (2019). PEMELIHARAAN SISTEM BATERAI MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA QUIZ I-SPRING mobil merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa pada pelajaran Teknik Dasar Otomotif dari program Studi Teknik Kendaraan Ringan dengan tujuan agar . 1(1), 52–58.
- Arham, U. U., & Dwiningsih, K. (2018). Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 4(2), 111. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v4i2.89>
- Ariana, D., Situmorang, R. P., & Krave, A. S. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning Pada Materi Jaringan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas Xi Ipa Sma. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(1), 34. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v11i1.31381>
- Ayre, C., & Scally, A. J. (2014). Critical values for Lawshe's content validity ratio: Revisiting the original methods of calculation. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 47(1), 79–86. <https://doi.org/10.1177/0748175613513808>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Desertasi Aplikasi Iteman Dan Bigtaps*. Undiksha Pers.
- Chandra Sari, L. P. D. U. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Tuntas Dalam E-Modul Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(1), 35. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.16962>
- Darnawati, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam*

Mencapai Tujuan Pembelajaran. Gava Media.

- Dendo, K. N., & Ate, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Materi Pokok Pangkat Tak Sebenarnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX B SMPK St. Paulus Karuni. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2).
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvkbn Unj. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95–104. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Duskarnaen, B. M. F. (2020). Pembuatan Video Tutorial Perawatan Notebook Mata Kuliah Praktikum Teknik Komputer Program Studi. *Jurnal Pinter*, 4(No 2 Desember).
- Fachri, B. (2018). Perancangan Sistem Informasi Iklan Produk Halal Mui Berbasis Mobile Web Menggunakan Multimedia Interaktif. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika)*, 3(3), 98. <https://doi.org/10.30645/jurasik.v3i0.69>
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. 3(2), 503–511.
- Herpratiwi. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Media Akademi.
- I Ngh. Mudana dan I GN. Dwaja. (2013). Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. In *Mudol* (Vol. 53, Issue 9). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Illahi, M. T. (2012). *Pembelajaran Discovery Strategy dan Mental Vocational Skill*. Diva Pres.
- Irawan, E., & Suryo, T. (2017). Implikasi Multimedia Interaktif Berbasis Flash Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 10(1), 33. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i1.17>
- Karim, H., Zhiddiq, S., & Suprpta. (2019). UNM Geographic Journal. *UNM Geographic Journal*, 1(1), 48–54.
- Kirna, I. M. tegeh dan I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Undiksha Pers.
- Mahadewi, L. P. P., Agung, A. A. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). *Digitalisasi Konten Pembelajaran Para Guru Smp*. 933–937.
- Muhammad Hasan, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, A. M. A. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). CV Tahta Media Group.
- Multazam, M., Maspaeni, -, & Bahar, -. (2017). Pengembangan dan Implementasi Multimedia dalam Pembelajaran. *Explore*, 7(2), 39. <https://doi.org/10.35200/explore.v7i2.37>

- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. alfabeta.
- Munir. (2015). *Multimedia : konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Mustika, I. K. (2020). *Dharama Peadikan*. Paramita Surabaya.
- Ngurah, I. G. M. (1999). *Buku Pendidikan Agama Hindu Untuk Perguruan Tinggi* (I. W. Maswinara (ed.)). Paramita.
- Nurhayati, N., & Wahyuni, R. (2020). Penggunaan Model Discovery Learning Berbasis Media Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(1), 31–36. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i1.1748>
- Nyoman, N., Astiti, W., Agustini, K., & Santyadiputra, G. S. (2019). *PENGARUH E-LEARNING MOODLE BERORIENTASI PROJECT BASED LEARNING TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA (Studi Kasus : Kelas X Desain Komunikasi Visual Pada Mata Pelajaran Sketsa Di SMK Negeri 1 Sukasada)*. 8, 172–185.
- Perdana, R., Riwayani, R., Jumadi, J., Rosana, D., & Soeharto, S. (2019). Specific Open-Ended Assessment: Assessing Students' Critical Thinking Skill on Kinetic Theory of Gases. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 8(2), 127–140. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v0i0.3952>
- Rafmana, Hesta., Chotimah, Umi., & A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5(1), 52–65.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Rostika, E., Darmawan, D., Studi, M., Pendidikan, T., Studi, M., Pendidikan, T., Blog, M., Interaktif, M., & Belajar, H. (2020). *Dampak Penggunaan Model Discovery Learning Berbasis Media Blog Dan Multimedia Interaktif*. 5.
- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Saihu, S., & Mailana, A. (2019). Teori pendidikan behavioristik pembentukan karakter masyarakat muslim dalam tradisi Ngejot di Bali. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 163. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v8i2.2233>
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7501>
- Sentika, R. Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Bagi Siswa Kelas X IPA PJJ SMA Darul Ulum 1 Unggulan BPPTJombang TA 2020-2021. *Journal Scientific of Mandalika*, 1(4), 386–394.

- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunartana, W. N. &. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Usaha Nasional.
- Sunendar, I. dan D. (2013). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Remaja Rosdakarya.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi pembelajaran : teori dan aplikasi* (2nd ed.). Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning*. Pustaka Media.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* (1st ed.). Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16.
- Wahab. (2015). *Psikologi Belajar*. Rajawali Pers.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta.

