

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrilianti, N., & Yerimadesi, Y. (2021). Validity and Practicality of Acid-Base E-Module Based on Guided Discovery Learning for Class XI SMA. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, 28(2), 307–314.
- Agung, A. A. G. (2010). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Agustin, F. (2021). *Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Fiqih untuk Kelas VIII di MTsT Mardatillah*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustini, K. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Hypertext pada Komunikasi Data dan Jaringan Komputer Berorientasi Konsep Subak*. Disertasi: Matriks Blue Print. Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Allesi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development (3rd Edition)*. Boston: Allyn and Bacon.  
[https://csuglobal.blackboard.com/bbcswebdav/institution/FCCContent/csfiles/home\\_dir/externalFiles\\_20130401041211/library\\_\\_xid-1005\\_5/TextbookReserve\\_\\_xid-13309\\_5/OTL\\_\\_xid-14610\\_5/OTL543\\_\\_xid-17718\\_5/OTL543\\_Module2\\_\\_xid-14582\\_5-2.PDF](https://csuglobal.blackboard.com/bbcswebdav/institution/FCCContent/csfiles/home_dir/externalFiles_20130401041211/library__xid-1005_5/TextbookReserve__xid-13309_5/OTL__xid-14610_5/OTL543__xid-17718_5/OTL543_Module2__xid-14582_5-2.PDF)
- 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(2), 193–205.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpms/article/view/21223/pdf>
- Artha, K. S. W., Agustini, K., & Sugihartini, N. (2018). Pengaruh E-Modul Berbasis Discovery Learning pada Mata Pelajaran Siswa Kelas X SMKN 3 Singaraja. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 7(2), 141.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2010). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Ar Ruzz Media.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction Seventh Edition*. Allyn and Bacon.  
<https://doi.org/https://www.scribd.com/document/375365823/Meredith-D-Gall-Walter-R-Borg-Joyce-P-Gall-Educational-Research-an-Introduction->

7th-Edition-Allyn-Bacon-2003

- Braneva, I. G. W. A., Suyasa, P. W. A., & Mertayasa, N. E. (2021). Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berstrategi Blended Learning di Kelas X SMK Negeri 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 10(2), 215–227.
- Budiningsih, C. A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja:Undiksha Press.
- Ciptahadi, G. O. (2019). Media Informasi Pengenalan Penyakit Demam Berdarah Dengue Berbasis Android. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 5(1), 15–22. <https://doi.org/10.33330/jurteksi.v5i1.270>
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT Remaja Rosdakarya. <https://rosda.co.id/pendidikan-keguruan/410-psikologi-perkembangan-desmita.html>
- Enterprise, Jubilee. (2016). Blender Untuk Pemula. In *PT Elex Media Komputindo*. PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator (1st ed.)*. PT Elex Media Komputindo.
- Eveline, S., & Nara, N. (2014). *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Fahrurrozi, A. (2014). Pembelajaran Bahasa Arab : Problematika Dan Solusinya. *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 1(2). <https://doi.org/10.15408/a.v1i2.1137>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In Hendrizal (Ed.), *Multinetics (1st ed., Vol. 7)*. Samudra Biru (Anggota IKAPI). <https://doi.org/10.32722/multinetics.v7i1.3477>
- Hadinata, R., & Decheline, G. (2018). Pengembangan Model Permainan Tradisional Hitam Hijau Terhadap Kualitas Fisik Siswa Sekolah Dasar Negeri 211/Ix Muaro Jambi. *Jurnal Cerdas Sifa The*, 1(2), 78–86.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya”* (C. Wijaya & Amiruddin (eds.)). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Kemendikbud. (2013). Model pembelajaran penemuan (discovery Learning). In *Jurnal Model Pembelajaran Discovery Learning*.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–

Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>

Liliana, R. A., Raharjo, W., Jauhari, I., & Sulisworo, D. (2020). Effects of the online interactive learning media on student's achievement and interest in physics. *Universal Journal of Educational Research*, 8(3 B), 59–68. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081507>

Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosda Karya.

Mariani, I. G. A. N. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis schoology dan blended learning pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja. In *Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/919>

Mubarok, A., & Sudarman, L. (2016). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VII. *JUTIM: Jurnal Teknik Informatika STMIK MUSIWARAS Lubuklinggau*, 1(1), 25–33.

Munawaroh, I. (2019). *MODUL 1: Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Direktor Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150>

Munawaroh, R. (2018). Konsep Ta'aruf dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Skripsi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.

Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Alfabeta, CV*. [www.cvalfabeta.com](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA_Konsep_%26_Aplikasi_dalam_Pendidikan.pdf) (Vol. 58, Issue 12). Alfabeta, CV. [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI\\_ILMU\\_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA Konsep %26 Aplikasi dalam Pendidikan.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA_Konsep_%26_Aplikasi_dalam_Pendidikan.pdf)

Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran* (2nd ed.). Rajawali Pers.

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>

Nurkencana, & Sunartana. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

Nurlatifah, A., Primasari Wahyuni, & Jamilah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Teks Laporan Hasil Observasi dengan Articulate Storyline di SMAN 3 Bantul Tahun Ajaran 2021/2022. *Silampari*

*Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 4(2), 457–467. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i2.1491>

- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran* (H. Bancong (ed.); Issue April). LPP UNISMUH MAKASSAR. <http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>
- Pahlevi, M. R., Asmi, R. A., & Yunani, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis History Mapping Pada Materi Sejarah Perkembangan Kota Palembang. *AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA*, 11(2), 146. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v11i2.8578>
- Pambudi, A., & Wiyatmo, Y. (2017). Efektivitas Pendekatan Metakognitif dalam Pembelajaran Fisika Ditinjau dari Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Peserta Didik Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(8), 696–703.
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN untuk Siswa Tunagrahita dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 166–176.
- Pratidhina, E., Wirjawan, J. V. D., Untung, G. B., & Herwinarso. (2020). *Cara Mudah Menyusun Media Pembelajaran Fisika Interaktif Berbasis Android Dengan Adobe Animate*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Priansa, D. . (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung Alfabeta.
- Prihatmoko, S. (2021). *Kreasi Menggambar Ilustrasi dengan Adobe Illustrator* (A. P. Hadi (ed.)). Yayasan Prima Agus Teknik.
- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). Teknik Animasi 2 Dimensi. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI* (1st ed.). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Rochman, F., Faridah, H. S., & Umam, N. C. (2015). *Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019* (R. C. (www.rurucorps.com), S. K. Subagiyo, F. P. Pratama, Y. Rachman, & Ardi (eds.)). PT. Republik Solusi Cetakan.
- Rustaman, N. (2018). Materi dan Pembelajaran IPA di SD. In *Materi dan Pembelajaran IPA di SD*. Universitas Teerbuka. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/4181>
- SANJAYA, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, L. P. D. U. C., Agustini, K., & Pradnyana, I. M. A. (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>

- Simanjuntak, M. P., Hutahaean, J., Marpaung, N., & Ramadhani, D. (2021). Effectiveness of problem-based learning combined with computer simulation on students' problem-solving and creative thinking skills. *International Journal of Instruction*, 14(3), 519–534. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14330a>
- Sriasih, N. K., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, I. M. W. A. (2020). Penggunaan Prinsip Staging Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3d Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2).
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudewa, K. A., Sugihartini, N., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Dengan Discovery Learning Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 25. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.29407>
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sumantri, B. A., & Ahmad, N. (2019). Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–18. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i2.216>
- Surjono, H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press* (1st ed.). UNY Press. <http://dstats.net/download/http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu. <https://scholar.google.co.id/citations?user=jTsjSSQAAAAJ&hl=en>
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/64636/multimedia-alat-untuk-meningkatkan-keunggulan-bersaing.html>
- Syahlan Natsir, M., Syam, A., & Kunda, A. (2021). *Media Pembelajaran Kosa Kata bahasa Arab Menggunakan Model Animasi Berbasis Android* (Issue 1).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode penelitian pengembangan pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life : Disney Animation*. In

Walt Disney Productions. Walt Disney Productions.  
<https://social.cs.uiuc.edu/class/cs498kgk/assignments/04.02.09/das10.pdf>

Widianingrum, E., & Purwaningrum, J. P. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IXG SMP Negeri 1 Surakarta Tahun 2017/2018. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 3(2), 67–74.

Wijaya, S. A., Medriati, R., & Swistoro, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika dan Sikap Ilmiah Siswa di SMAN 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1(3), 28–35. <https://doi.org/10.33369/jkf.1.3.28-35>

Yudi Hari Rayanto, & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2d2, Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute. <https://doi.org/https://play.google.com/books/reader?id=pJHcDwAAQBAJ&pg=GBS.PA30&hl=id>

