

DAFTAR PUSTAKA

- Agastia Agus K. 2021. “Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan Materi Mekanisme Persalinan”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2020). Visualizing the stages of the educational research methodology into animation infographics for vocational students. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 318–328. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/22017/13109>. Diakses pada 9 Mei 2022
- Candiasa, I M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteman dan Bigteps*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Darmawan, Deni dan Wahyudin, Dinn. (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadriati, F. (2017). *A model of discovery learning based - text book of character and islamic education: an accuracy analysis of student book in elementary school*. Diakses 20 Januari 2022 dari <https://doi.org/10.31958/jt.v20i2.1019>
- Fajri, Zaenol. (2019). “Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Prestasi belajar Siswa SD”. *JURNAL IKA*, Volume 7, Nomor 2 (hlm. 64-73).
- Fingky Agustin, Sugihartini N., dkk (2021). “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Mata Pelajaran Fiqih Untuk Kelas VIII di MTsT Mardlatillah”. <https://repo.undiksha.ac.id/7164/> Diakses pada 31 Januari 2022.
- Kurniasih, Imas & Sani, Berlin. (2017). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Muhammad, N. D., Suartama, K. I., dan Yuda, W. I. I. A. 2021. *Belajar Sejarah Dengan E-Learning Berbasis Discovery Learning*. Tersedia <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/36387/19624>. Diakses 28 Januari 2022.
- Nurchahyo, Rudi dan Mulyati, lin. (2019). *Desain Media Interaktif (c3) kelas XII*. PT. Kuantum Buku Sejahtera.
- Prayogi, dkk. (2017). *Pendidikan Ilmu Sosial*. Semarang: FIS Unnes.
- Rivers, David. (2015). *Up and Running with Articulate Storyline 2*. <https://www.lynda.com/storyline/tutorial/Up-Running-Articulate-Storyline-2/196582-2.html/> (diakses 11 Februari 2022)

- Sahri, Alam; Yulianti; Krisnawati, Ranny Pamila. (2016). *Paradigma Modern Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Purwokerto: Bebook Publisher.
- Sapitri, Deni, Alwen Bentri. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA*. *Inovtech*, 2(1), 1–8. Diakses 10 Januari 2022 dari <http://inovtech.ppj.unp.ac.id/index.php/inovtech/article/view/%0915>.
- Sari, Rika, Kurnia & Nyoto, Harjono. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. Tersedia <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/33356>. Diakses pada 31 Januari 2022.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Supiyadi. (2019). *Strategi Belajar dan Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu
- Surjono, H. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press. Diakses pada 25 Januari 2022 dari [http://dstats.net/download/http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02 / Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf](http://dstats.net/download/http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf)
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syarif, Moh dan Eneng Susilawati. (2017). *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Biologi SMA Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Syofrianisda, Suardi, Moh. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Paranama Ilmu.
- Werang Basilius R. (2016). *Profesi Keguruan*. Elang Mas. Malang.
- Wibawanto, Wandah, (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yunitama, N. L., Agustini, K., dan Wahyuni, S. R. (2020). *Pengembangan Konten Sejarah Berstrategi Flipped Classroom di SMA Negeri 4 Singaraja*. Tersedia <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/27159/15775>. Diakses 28 Januari 2022.

Zahro, Mustika; Sumardi; & Marjono. 2017. *The Implementation of The Character Education In History Teaching*. Jurnal Historia, Volume 1 Nomor 1 (hlm. 1-11).

