

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agung, A. A. G. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Model Luther dalam Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 5 Negara. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1–11. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/viewFile/5714/4154>
- Ariantini, M. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor Kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 2013–2015.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Sainsmat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 47. <https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>
- Azhar Arsyad. (2015). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 36(1), 9–34.
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. In *Fatawa Publishing* (Issue Oktober). Fatawa Publishing. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Borman, R. I. (2017). Implementasi Augmented Reality pada Aplikasi Android Pegenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i1.2>
- Desmita, D. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik* (1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Fitriyanti (ed.); I). UNY Press.
- Febriza, M. A., Adrian, Q. J., & Sucipto, A. (2021). Penerapan AR dalam Media Pembelajaran Klasifikasi Bakteri. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 11.

- Fikri, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In M. P. Hendrizal, S.IP. (Ed.), *Multinetics* (978th-602nd–59thed., Vol. 7, Issue 1). Samudra Biru (Anggota IKAPI).
<https://doi.org/10.32722/multinetics.v7i1.3477>
- Handresmawati, D. H. (2016). Improving Mathematics Learning Result By Applying The Discovery Learning Model And The Utilization of ICT- Based Multimediam. *Conference Series* 3, 4(1), 1–23.
- Hasan, M. (2016). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (I, Issue April). CV Tahta Media Group.
- Hj.Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran* (Andriyanto (ed.); 1st ed.). Lakeisha. <http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>
- Ira Kurniawati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Menggunakan Adobe Captivate Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 7–14.
- Kemendikbud. (2016). Untuk sekolah menengah pertama. *Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menegah Pertma*, 3–10.
- Marryono, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(10), 48–52.
- Mukarramah, M. (2020). Analisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9.
<https://repository.bbg.ac.id/bitstream/893/1/F0116036W.pdf>
- Munir. (2012). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12).
[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)
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nasution, U., & Casmini, C. (2020). Integrasi Pemikiran Imam Al-Ghazali & Ivan Pavlov Dalam Membentuk Prilaku Peserta Didik. *Insania: Jurnal Pemikiran*

- Alternatif Kependidikan*, 25(1), 103–113.
<https://doi.org/10.24090/insania.v25i1.3651>
- Novita, D. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Untuk meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Kewargaan Digital. *Jurnal Kinerja Kependidikan*, 25(1), 1–9.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jss.2014.12.010>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.spro.2013.03.034>
<https://www.iiste.org/Journals/index.php/JPID/article/viewFile/19288/19711>
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.678.6911&rep=rep1&type=pdf>
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(1), 97.
<https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>
- Puspitasari, D., Utami, N. T., Fahrudin, R., & Zulhety. (2018). *Kebutuhan Dasar Manusia SMK Kesehatan Jurusan Keperawatan* (R. V. Novita (ed.); Jilid 1). Pilar Utami Mandiri.
- Putri, R. M., Risdianto, E., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 113–120.
<https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>
- Sahertian, J., & Helilintar, R. (2017). Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sel. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 3(1), 49–53. <https://doi.org/10.34128/jsi.v3i1.70>
- Samsul. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Captivate Berbasis Pengajaran Dengan Metode Kontektual Pada Poko Bahasan Bangun Ruang SisiDatar Untuk Kelas VIII SMP. *FKIP Universitas Jambi*, 1–10.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan* (A. I. P. I. (IKAPI) (ed.); I). CV Alfabeta.
- Suharningsih, T., & Sahono, B. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Prestasi Belajar Peserta Didik. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 11(2), 104–115.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan* (I. Taufik (ed.); Cet. 7). PT Remaja Rosdakarya Offset. <https://doi.org/RR.PK007-05-2009>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* (1st ed.). Graha Ilmu.

- Tegeh, & Kirna. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Ulfah, S. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya). *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan*, 1–69.
- Wayan Koyan. (2012). *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*.
- Yudha, E. &. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Adobe Captive 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listik Kelas X TAV Di SMK 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(01), 77–83.

