

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. In *Computer Physics Communications*. <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>
- Afrianti, R., Soraya, T. R., & Linawati, M. (2021). Utilizing Adobe Captivate to Develop French Literature Learning Materials. *Proceedings of the 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2021)*, 591(Aisteel), 762–768. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211110.177>
- Agustini, K. (2015). *Pengembangan media pembelajaran berbasis hypertext pada komunikasi data dan jaringan komputer berorientasi konsep subak*. Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Amalia, I. R., Rahayu, E. S., & HB, P. M. (2020). The Development of Gymnospremae Interactive Media Android Based with The Discovery Learning to Improve Student Learning Result on Plantae Subject in Senior High School. *Journal of Biology Education*, 9(1), 20–29. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/36866>
- Arlini, H., Humairah, N., & Sartika, D. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dengan Teknik Advance Organizer*. 3(2), 182–189.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Azizah, Z. F., Kusumaningtyas, A. A., Anugraheni, A. D., & Sari, D. P. (2018). *Validasi preliminary product Fung-Cube pada pembelajaran fungi untuk siswa SMA*. 6(1), 15–21.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science + Business Media.
- Damayanthi, N. P. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Adobe Captivate. *Seminar Nasional Royal (SENAR)*, 1(1), 521–526. <https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/senar/article/view/233>

- Dewanti, P., & Rusli, M. (2019). *Implementing Adobe Captivate in Designing E-Learning 's Digital Content*. 177(16), 25–30.
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran. In A. Syaddad (Ed.), *CV Kaaffah Learning Center*. CV. Kaafah Learning Center.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Enterprise, J. (2017). *Cara Cepat Menguasai Adobe After Effects*. PT. Elext Media Komputindo.
- Enterprise, J. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator*. PT. Elext Media Komputindo.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Herawati, A., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 396. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16157>
- Herliani, Tanah Boleng, D., & Theodora Maasawet, E. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Andriyanto (ed.); 1st ed.). Penerbit Lakeisha.
- Herpratiwi. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Media Akademi.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- 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 singlaraja*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Maya. (2014). *Adobe Audition CS6 : cara mudah buat produksi rekaman*. Penerbit Andi.
- 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](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA_Konsep%26Aplikasi_dalam)

- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Alfabeta*.  
[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI\\_ILMU\\_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%2520Digital.pdf&ved=2ahUKEwj-oITXwpbpAhWf7HMBHYxmDaIQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3FGMSFjUjBN9Rjdvb5NBzI&cshid](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%2520Digital.pdf&ved=2ahUKEwj-oITXwpbpAhWf7HMBHYxmDaIQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3FGMSFjUjBN9Rjdvb5NBzI&cshid)
- Najihah, A. R., Serevina, V., & Delina, M. (2019). Development of heat and temperature e-module based on discovery learning for secondary students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1170(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1170/1/012029>
- Nurelah, & Mawardani, I. K. (2021). *Dasar-dasar Layanan Kesehatan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- 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>
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran* (H. Bancong (ed.); Issue April). <http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>
- 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>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Ruslan, D., Silaban, P. S. M. J., Teviana, T., & Irawan, D. (2021). Innovation Development of Microeconomics E-Module Based on Discovery Learning on Utility Functions. *Proceedings of the 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2021)*, 591(Aisteel), 926–931. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211110.206>
- Sadiman, A. S., R, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Santoso, J., Nugroho, A., Luh, N., & Srinadi, P. (2021). *Implementation Learning Multimedia Based on Adobe Captivate in the Information System Concepts and Applications Classrooms*. 584(Icorsh 2020), 1112–1117.
- 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>



- Setyawan, D. T., & Ismayati, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate. *Pendidikan Teknik Elektro*, 8(1), 53–59.
- Sudarman, Riyadi, R., & Astuti, R. F. (2020). *Development of Interactive Learning Multimedia to Increase Understanding of Basic Skills Teaching Procedures*. 432(Esic 2019), 132–136. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200417.030>
- Sugihartini, N., & Agustini, K. (2018). *Cara Cepat Mengembangkan Instrumen Dan Teknik Analisisnya*. Rajawali Pers.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Alfabeta.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press* (Issue April). [https://www.researchgate.net/publication/332444168\\_Multimedia\\_Pembelajaran\\_Interaktif\\_Konsep\\_dan\\_Pengembangan/link/5cb5d017a6fdcc1d49985408/download](https://www.researchgate.net/publication/332444168_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan/link/5cb5d017a6fdcc1d49985408/download)
- Sutarna, N., Ahmad, D., Lutfi, F., Studi, P., & Kuningan, M. (2019). Bedah Buku: Media Pembelajaran Untuk Sdmenggunakanlectora Inspire. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sains (SNasTekS)*, 978-623-91277-6-3, 161–172.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Pengembangan Penelitian*. Graha Ilmu.
- Widiatsih, A., Baehaqi, I., & Ariyanto, D. (2020). Mathematics interactive CD media based on discovery learning on congruence material and its effect on the students' generalization thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1465(1), 1–10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1465/1/012040>
- Yeni, & Sukmawati, R. (2020). *Analisis Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa Berdasarkan Motivasi Belajar Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*. 9, 251–262.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Yulianti, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Captivate Pada Materi Relativitas Khusus Di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Yuwono, T., Ningrum, A. D. I., & Susilo, D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Discovery Learning Membuktikan Luas Dan Keliling Lingkaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 479. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3091>