

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Braneva, I. G. W., Arta Suyasa, P. W., & Eka Mertayasa, I. N. (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 (KARMAPATI)*, 10(2), 215. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.36486>
- Al Farisi, S., Iqbal, R., & Nurwansyah, R. (2021). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Tentang Permainan Sepakbola di SMPN 2 Telukjambe Timur Kabupaten Karawang. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 76–80. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4022>
- 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>
- Artha, I. K. D., Sugihartini, N., & ... (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Guided Inquiry Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di Smk Negeri 1 Sawan. ... *Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 210–219. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/25492>
- Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Embelajaran Nteraktif*.
- Dzikro, W., Bektiarso, S., & Subiki. (2019). Model Discovery Learning Dengan Setting Operant Conditioning Pada Pembelajaran Fisika. *FKIP E-PROCEEDING*, 4(1), 2527–5917. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/15137>
- Feida Noorlaila Isti`adah, M. P. (2020). *TEORI-TEORI BELAJAR DALAM PENDIDIKAN* (M. P. Rahmat Permana (ed.)). EDU PUBLISHER.
- Fernando Pakpahan, A., Putu Yudhi Ardiana, D., & Tentrem Mawati, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (S. Karim, Abdul, Purba (ed.)). Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Istri, C., Nindhia, P., & Ekspresi, F. (2022). *VISUALISASI PEREMPUAN KORBAN KEKERASAN*. 2(1), 80–91.
- M. Askari Zakariah, Vivi Afriani, K. M. Z. (2020). *ACTION RESEARCH; KUANTITATIF; METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF; RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020.
- Mahmudah, S. M., & Rahayu, M. (2020). Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan. *Jurnal Komunikasi Nusantara*,

2(1), 1–9. <https://doi.org/10.33366/jkn.v2i1.39>

- Mustafa, P. S., & Roesdiyanto, R. (2021). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50–56. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6255>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>
- 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>
- Rachmadian, R. H., Michellia, R., Fitriyaningsih, L., A. D. W., & Putra, A. K. (2021). Analisis penggunaan e-learning berbasis Multimedia Cognitive Theory Approach pada pembelajaran Geografi di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 1(6), 764–772. <https://doi.org/10.17977/um063v1i6p764-772>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Sahrul, S., Yuanita, P., & Maimunah, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Model Discovery Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 626–636. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.277>
- Saprudin, S., Haerullah, A. H., & Hamid, F. (2021). Analisis Penggunaan E-Modul Dalam Pembelajaran Fisika; Studi Literatur. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(2), 38. <https://doi.org/10.31851/luminous.v2i2.6373>
- Suci Lestari, N. K. A., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 117. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32215>
- Toy, B. A. I., Karwur, F. F., da Costa, J. F., Langkun, J. F., & Rondonuwu, F. S. (2018). Desain Bahan Ajar Biologi Berbasis Discovery Learning Dengan Scientific Approach untuk Materi Jamur di Kelas X SMA. *BIOSFER: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 67–75. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.11-1.7%0AABSTRAK>

- Tri Wahyuni, K. M., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi Blended Learning Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 193. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35970>
- Ulfah, N. D. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Hidrolisis dalam Model Discovery Learning*. 5(1).
- Widyasari, N. (2021). *Evaluasi Dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq) Dan Focus Grup Discussion (Fgd) Pada* 5(1). <https://eprints.umm.ac.id/77112/>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Wulandari, T. A. J., Sibuea, A. M., & Siagian, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(1), 75–86. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i1.12524>

