

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2009). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Arifin Zain, W. P. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Kelas V di SDN 1 Karanganyar. *DWIJA CENDEKIA* .
- Akhiruddin, S. M. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: CV. CAHAYA BINTANG CEMERLANG.
- Alperi, M. (19 januari 2022). Layanan konsultasi pembuatan multimedia interaktif dengan Articulate storyline untuk meningkatkan kompetensi guru SMP Kota Bengkulu. *SEMINAR NASIONAL VI Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang* , 388.
- Ansori. (2020). Pengertian Ahlussunnah wal Jama'ah (ASWAJA). *Katib Syuriyah PCNU Kab. Banyumas* .
- Aski Satriawan, M. E. (2016). ANALISIS DAN PEMBUATAN RIGGING KARAKTER 3D PADA ANIMASI 3D “JANGAN BOHONG DONG”. *Jurnal Teknik Informatika* .
- Azza. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang Kelas V SDN Damarwulan 2 Kediri. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim* .
- Bariyah, D. D. (2014). PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS MOODLE DAN FACEBOOK PADA MATA PELAJARAN TIK. *Jurnal Teknodik* .
- Belina, E. a. (2010). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android. *Singuda ENSIKOM* , 1.
- Darma, K. A. (2019). PENGARUH PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERMEDIAKAN. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika* , 261-272.
- Daryanto & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.

Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Gunawan, B. B. (2013). *Nganimasi Bareng Mas Be!* Jakarta: Elek Media Komputindo.

H. Noor Rohman FZ, B. M. (2014). Ahlussunnah Waljama'ah dan Keindonesiaan. *Unisnu* .

hadi, E. k. (2021). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom/article/download/4260/2675>. *jurnal nuansa informatika* , 14-20.

Harahap. (2019). PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED* .

Harahap, L. (2019). PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED* , 375-381.

Huentter, B. (2008). *Adobe Captivate 3: The Definitive Guide*. Jones & Bartlett Learning.

Humas. (2018). Penelitian dan Pengembangan (Research and development). <https://penalaran-unm.org/> , 1.

Jostonchoniv, Y. w. (2013). Pembuatan film animasi cerita rakyat "the legend of toba lake". *Jurnal* .

Karwati, N. P. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBING PROMPTING BERBANTUAN MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD. *Jurnal Mimbar Ilmu* , 151.

Khaidar, A. (1995). Nahdlatul Ulama dan Islam Indonesia. *Pendekatan Fiqih dalam Politik* , 69-70.

Khanifatul. (2013). Pembelajaran Inovatif, Strategi Mengelola Kelas secara Efektif dan Menyenangkan. *Ar-Ruzz Media* , 14.

Krisnan. (2020). 5 Pengertian Model Pembelajaran Discovery Menurut Ahli. *meenta.net* .

Lab, D. L. (2012). Petunjuk Teknis Pengembangan Konten Pembelajaran. *Digital Library & Distance Learning Lab* , 2.

Manis, S. (2020). Pengertian Discovery Learning : Ciri, Tujuan, serta Kelebihan dan Kekurangannya. *pelajaran.co.id* .

Mely Mukaramah, R. K. (2020). MENGANALISIS KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBASIS

AUDIOVISUAL DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan* , 1.

Muhammad, R. F. (2016, 11). *Pengertian Blender 3D dan Sejarahny*. Retrieved from [www.begal-tech.com](http://www.begal-tech.com): <http://www.begal-tech.com/2016/11/pengertian-blender-3d-dan-sejarah.html#ixzz4g4n5V1YR>

Muhibbin, S. (2005). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raya Grafindo Perkasa.

Mulyana, A. (2018, 06 1). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Retrieved 05 29, 2022, from <https://ainamulyana.blogspot.com/>: [https://ainamulyana.blogspot.com/2018/06/undang-undang-uu-nomor-20-tahun-2003.html#:~:text=20%20Tahun%202003-,Menurut%20Undang%20Undang%20\(UU\)%20Nomor%2020%20Tahun%202003%20Tentang,pendidikan%20menengah%2C%20dan%20pendidikan%20tinggi](https://ainamulyana.blogspot.com/2018/06/undang-undang-uu-nomor-20-tahun-2003.html#:~:text=20%20Tahun%202003-,Menurut%20Undang%20Undang%20(UU)%20Nomor%2020%20Tahun%202003%20Tentang,pendidikan%20menengah%2C%20dan%20pendidikan%20tinggi).

Munir. (2015). *MULTIMEDIA, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nurhadi. (2020). TEORI KOGNITIVISME SERTA APLIKASINYA. *Jurnal Edukasi dan Sains* , 77-95.

Ormrod, J. E. (2008). *Educational Psychology Developing Learners*. Erlangga , 269.

Prof. Herman Dwi Surjono, M. M. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif, Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

Putri, N. A. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF. *UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG* , 1-170.

Riadi, M. (2017, 09 13). *Metode Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. Retrieved 05 29, 2022, from [www.kajianpustaka.com](http://www.kajianpustaka.com): <https://www.kajianpustaka.com/2017/09/metode-pembelajaran-penemuan-discovery-learning.html>

Rohaeni, S. (2020). PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Instruksional* , 122-130.

Siradj, S. A. (2008). Ahlussunnah wal Jama'ah. *Pustaka Cendekia Muda* , 5.

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

SUCIATI, D. I. (2021). PENERAPAN PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING PADA. *IAIN PONOROGO* , 1-98.

Suciati, D. I. (2021). PENERAPAN PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI MI MA'ARIF MAYAK PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *Electronic Theses Institut Agama Islam Negeri Ponorogo* .

Sulianta, F. (2013). *Aplikasi Interaktif dengan Adobe Captivate*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Suparlan. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *PENSA* .

Thabroni, G. (2021). Model Pembelajaran Discovery Learning. *Pendidikan* .

THABRONI, G. (2022, 01 25). *Model Pembelajaran Discovery Learning: Pembahasan Lengkap*. Retrieved 05 29, 2022, from serupa.id: <https://serupa.id/discovery-learning/>

Wahyudi, I. (2017). Pengembangan Program Pembelajaran Fisika SMA Berbasis E-Learning dengan Schoology. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* .

Wardoyo, S. M. (2013). Pembelajaran Berbasis Riset. *Indeks* , 11.

Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran : visual-audio visual-komputer-power point-internet-interactive video*. Jakarta: Kata Pena.

Yuliana, N. (2018). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran PPs Universitas Pendidikan Ganesha* , 21-28.

Zuhri, A. M. (2009). Pemikiran KH. M. Hasyim Asy'ari tentang Ahl al-Sunnah Waal-Jama'ah. *Khalista* , 160-161.



