

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2010). Pengantar Evaluasi Pendidikan. *Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja: Undiksha.*
- Agustini, K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Hypertext pada Komunikasi Data dan Jaringan Komputer Berorientasi Konsep Subak. *JTP- Jurnal Teknologi Pendidikan, 17*(1), 61–72.
- Anjani, F. (2020). Teori Pembelajaran Konstruktivistik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Di SMA. *Sociological Education, 1*(1), 34–41.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 4*(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Budiningsih, A. (2005). Belajar dan Pembelajaran, PT. *Rineka Cipta*.
- Candiasa, Im. (2010). Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. *Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.*
- Desmita, D. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Remaja Rosdakarya.
- Enterprise, J. (2016). *Belnder Untuk Pemula*. PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, J. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator*. Elex Media Komputindo.
- 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. *Ta'dib, 20*(2), 188. <https://doi.org/10.31958/jt.v20i2.1019>
- Fatah, S. (2005). Teknologi Pendidikan. *Semarang: Rasail*.
- Fransisca, M., & Yunus, Y. (2019). Efektivitas E-Learning Tingkat Sekolah Menengah Atas Kota Padang. *Indonesian Journal of Computer Science, 8*(2), 113–120.
- Hadinata, R., & others. (2018). Pengembangan Model Permainan Tradisional Hitam Hijau Terhadap Kualitas Fisik Siswa Sekolah Dasar Negeri 211/Ix Muaro Jambi. *Cerdas Sifa Pendidikan, 7*(2), 78–86.

- Herdyansyah, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Adobe Captivate 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X TAV di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1).
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze chase--Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan Probabilitas. *MEDIASI-Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Liliana, R. A., Raharjo, W., Jauhari, I., & Sulisworo, D. (2020). Effects of the online interactive learning media on student's achievement and interest in physics. *Universal Journal of Educational Research*, 8(3).
- Mariani, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology Dan Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di Kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>
- Munawaroh, I. (2019). Modul Konsep Dasar Ilmu Pendidikan. *Jakarta: Tim Penyedia Modul PPG*.
- Munir, M. (2017). Pembelajaran digital. *Bandung: Alfabeta*.
- 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, N., & Bahri, A. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. *Makassar: CV. Berkah Utami*.
- Pahlevi, M. R., Asmi, A. R., & Yunani, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis History Mapping Pada Materi Sejarah Perkembangan Kota Palembang. *AGASTYA: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 11(2), 146–157.
- Pambudi, A., & Wiyatmo, Y. (2017). Efektivitas Pendekatan Metakognitif dalam Pembelajaran Fisika Ditinjau dari Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Peserta Didik Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(8), 696–703.
- Patni, L. D. P., Sudiarta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2020). Development Content

and Online Discussion Strategy in Blended Learning to Improve Student Mathematical Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1503(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012020>

- Prihatmoko, S. (2021). Kreasi Menggambar Ilustrasi dengan Adobe Illustrator. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1–190.
- Rahayu, N. S. (2013). *Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas XI semester 1*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rahmawati, D. (2018). Perbedaan Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 214–221. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15010>
- Rajagukguk, K. P. (2019). Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Sintaksis*, 1(1), 1–7.
- Roicha, A. (2017). *Pengembangan Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Fikih di MTSN 2 Sidoarjo*. 2.
- Samsul, S. (N.D.). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Captivate Berbasis Pengajaran Dengan Metode Kontekstual Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Kelas VIII SMP. *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Captivate Berbasis Pengajaran Dengan Metode Kontekstual Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Kelas VIII SMP*.
- Sanjaya, W. (2014). *Penelitian pendidikan: jenis, metode dan prosedur*.
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7501>
- Sari, L. P. D. U. C. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Tuntas Dalam E-Modul Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 8(1), 35–48.
- Setyawan, D. T., & Ismayati, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dasar Listrik Dan Elektronika Di Smk Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(1).
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Ghalia Indonesia*.
- Sudarma, I. K., Teguh, I. M., & Prabawa, D. (2015). Desain Pesan Kajian Analitis

Desain Visual Teks dan Image. *Yogyakarta: Graha Ilmu.*

- 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>
- Suhana, C., & Hanafiah, N. (2014). Konsep strategi pembelajaran. *Bandung: PT Refika Aditama*, 5(4), 3.
- Sumantri, B. A., & Ahmad, N. (2019). Teori Belajar humanistik dan Implikasinya terhadap pembelajaran pendidikan agama islam. *Fondatia*, 3(2), 1–18.
- 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. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 88, 90–92.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Metode penelitian pengembangan pendidikan. *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.*
- Yulianti, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Captivate Pada Materi Relativitas Khusus Di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.* UIN Raden Intan Lampung.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (n.d.). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Kelas V di SDN 1 Karanganyar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 311–320.