

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2022). *Adobe Captivate*. Adobe.
https://www.adobe.com/id_id/products/captivate.html
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH* (1st ed.). UNISSULA PRESS.
- Alfarizi, S., & Prapanca, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran 3D di SMKN 2 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology*, 05, 693–701.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/41761>
- Alfitry, S. (2020). *MODEL DISCOVERY LEARNING DAN PEMBERIAN MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN* (Nurhadi (ed.)). Guepedia.
- Ambarwati, M., Nugroho, A., & Kurnia K, D. (2021). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual* (S. Yuliyanto (ed.); I). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Andini, A., Sulton, S., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Screencast untuk Belajar Software Animasi 3D. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 297–305. <https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p297>
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2020). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula* (I. Fibrianti (ed.); VII). Nuansa Cendekia.
- Atmaja, N. J. D. (2018). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality dengan Android. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta*, Jakarta 17 Oktober 2018.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Remaja Rosdakarya.
- Dwi Cahyani Wulandari, B. S. N. (2017). Perancangan Iklan Pada Wisata Water Byur Gunungkidul Menggunakan Teknik Liveshoot Dan Motion Graphic. *INFOS Journal*, 1(4), 1–6.
- Jia, Q. (2010). A Brief Study on the Implication of Constructivism Teaching Theory on Classroom Teaching Reform in Basic Education. *International Education Studies*, 3(2), 197–199. <https://doi.org/10.5539/ies.v3n2p197>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

- Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (1st ed.). Lakeisha.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran Teori & Praktik* (A. Rikki (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Meidawati, Y. (2014). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(2), 1–10.
- Mustika, 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>
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>
- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial*, 4(2), 100. <https://doi.org/10.25139/jmnegara.v4i2.2458>
- Octavia, S. A. (2020). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN* (A. D. Nabila (ed.)). Deepublish.
- 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>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Setiawan, A. P., & Ulhaq, M. M. Z. (2016). *Animation*. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1r33q3w.6>
- Siamy, L., Farida, F., & Syazali, M. (2018). Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 113. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1919>
- Sindu, I. G. P., Santyadiputra, G. S., & Permana, A. A. J. (2021). Designing learning object using articulate storyline 3 for supporting Indonesia online learning

system (spada). *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012058>

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta.

Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan* (Fitriyanti & Masruri (eds.); 1st ed.). UNY Press.

Susana, A. (2019). *PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF* (H. Nurahayu (ed.); 1st ed.). Tata Akbar.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Tidar, A. N., & Sulandjar, S. (2020). Penerapan Multimedia Pembelajaran Melalui Aplikasi Adobe Captivate Dengan Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Coklat dan Hasil Olahannya. *Journal Tata Boga Vol.*, 9(1), 647–654.

Wahyuni, N. L. D. A., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di Sma Negeri 1 Sawan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 111. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31391>

Westwood, P. S. (2008). *What Teacher Need to Now about Teaching Methods* (M. Mason (ed.)). ACER Press.

Yuliani, N. L. G., & Widana, I. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Scaffolding berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Mengontrol Gaya Berpikir Siswa SMP Negeri 2 Mengwi. *Jurnal Emasains*, VII(1), 66–75. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1407743>

