

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agustini, K., Putrama, I. M., Windari, R. A., & Maruta, W. N. (2020). Content Visualization of Ite Law for Learning Process. *Jurnal Sositologi, 19*(1), 188–200. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.1.13>
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Bintang, S., Mulyana, D., & Medan, U. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Pada SMK Negeri 2 Medan. *05*, 246–251.
- Budiningsih, C. A. (2005). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.
- 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>
- Damayanti, E., Siraj, A., Rosmini, R., & Ramli, R. (2021). Behavioristik Dalam Pembelajaran: Tinjauan Pendidikan Islam. *Al Asma : Journal of Islamic Education, 3*(1), 121. <https://doi.org/10.24252/asma.v3i1.21076>
- Dr. I Made Tegeh, M. P., Dr. I Nyoman Jampel, M. P., & Drs. Ketut Pujawan, M. P. (2010). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- 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>
- Festiyed, Djamas, D., & Ramli, R. (2019). Learning model based on discovery learning equipped with interactive multimedia teaching materials assisted by games to improve critical thinking skills of high school students. *Journal of Physics: Conference Series, 1185*(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012054>
- Ghofur, A., & Youhanita, E. (2020). Interactive Media Development to Improve Student Motivation. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application), 3*(1), 1. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v3i1.2026>
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.

- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama.
- Herdyansyah, E., & Agung Anggana, Y. (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), 77–83. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/17719/16132>
- Hilir, A. (2021). *TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI ABAD DIGITAL*. Lakeisha.
- Kohler, T., Wollersheim, H. W., & Igel, C. (2019). Scenarios of Technology Enhanced Learning (TEL) and Technology Enhanced Teaching (TET) in Academic Education A Forecast for the Next Decade and its Consequences for Teaching Staff. *Proceedings - 2019 8th International Congress on Advanced Applied Informatics, IIAI-AAI 2019*, 2000, 240–245. <https://doi.org/10.1109/IIAI-AAI.2019.00055>
- Kurniawati, I., & Prof. Dr. Ekohariadi, M. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Menggunakan Adobe Captivate Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 40–51.
- Luthfi, M. B., Rochmadi, S., Daryono, R. W., & Saputra, R. P. S. (2020). The Development of Interactive Media Based on Video Animation in the Use of a Total Station for Measurement Stake out the Building. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(4), 1773–1781. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i4.1345>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Mazohl, P., & Makl, H. (2016). Technology Enhanced Teaching (Tet). *ICERI2016 Proceedings*, 1(November), 3366–3373. <https://doi.org/10.21125/iceri.2016.1788>
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Musfiqon, & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Nizamia Learning Center.
- Novia, D., Astra, I. M., & Nurjannah. (2018). The Development of Interactive Learning CD Based on Discovery Learning Science Subject on Animal and Plant Growth Materials Grade IV. *International Journal of Contemporary Research and Review*, 9(05), 20181–20186. <https://doi.org/10.15520/ijcrr/2018/9/05/511>
- 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>
- Nurkencana, W., & Sunartana. (1992). *Evaluasi hasil belajar*. Usaha Nasional.
- Putri, R. M., Risdianto, E., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Kumbaran Fisika*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Sadiman, A. S. (2002). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- 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.
- Saputro, A. Sopyan, B. Subali, E. B. (2016). Kontribusi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membantu Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembiasan Cahaya Pada Siswa Kelas X Sma. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 3(2), 103–110. <https://doi.org/10.21580/phen.2013.3.2.140>
- Saraswati, I. S., & Listiadi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Computer Assisted Instruction (Cai) Menggunakan Adobe Captivate Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Untuk Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(2), 254–262.
- Sarzhanova, G., Smagulova, G., & Uteubaeva, E. (2020). Using multimedia applications in teaching foreign language in terms of digitalization of education. *Bulletin of the Karaganda University. Pedagogy Series*, 100(4), 124–125. <https://doi.org/10.31489/2020ped4/124-129>
- Setyawan, D. T., & Ismayati, E. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE CAPTIVATE PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA DI SMK NEGERI 7 SURABAYA*. 53–59.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Suprayogi, I. S., Permana, A. H., & Siswoyo. (2020). Pengembangan e-modul berbasis android untuk siswa sma materi induksi elektromagnetik dengan pendekatan saintifik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 0(6), 137–140.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>

Umi, N., Purna, R. |, Nugroho, B., Karsoni, |, & Dinata, B. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pemecahan Masalah Berbantuan Adobe Captivate Materi Matriks Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 3 Kotabumi. *International Journal Of Progressive Mathematics Education*, 1(3), 234–255.

