

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, T., Sudrajat, A., & Sumantri, M. S. (2021). *The Development of Interactive Multimedia Based on the Quiz Education Game on the Content of IPS Learning in Basic Schools. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 654. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2627>
- Adrianus, Sumkana, Y., Candiasa, M., & Kirna, M. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berpendekatan Kontekstual Untuk Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Singajara. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 1–13.
- Alvionita, Kadek, R., Sugihartini, E., & Mertayasa, I. N. (2022). Pengembangan Konten Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Antropologi di SMA NEGERI 1 UBUD. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(3), 213–223.
- Amin, F. I., & Sumarni, S. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Pada Materi Bangun*. 30(2), 147–158.
- Ana, N. Y. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 56. <https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i2.318.000-000>
- Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 210–221. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12599>
- Ariyanto, L., Aditya, D., & Dwijayanti, I. (2019). Pengembangan Android Apps Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1), 40. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i1.355>
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., Amir, Z., & Risnawati. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Braneva, I. G. W., Suyasa, P. W., & 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>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

- Chandra, Sari, L. P. D. U. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Tuntas Dalam E-Modul Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(1), 35.
<https://doi.org/10.23887/Janapati.V8i1.16962>
- Dewanti, P., Saridewi, D. P., & Supuwingsih, N. N. (2021). *Pemanfaatan Pembelajaran Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Panti Asuhan Dharma Laksana*. 4(3), 145–153.
- Dwi, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.
- Endrayanti, N. W. D., Parmiti, D. P., & ... (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model 4-D Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Edutech ...*
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3598>
- Erlansyah, D. (2020). Interactive Learning Berbasis Multimedia Audio Video dengan Wondershare Filmora pada Mata Kuliah Komunikasi Visual. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(2), 92–98.
- Febrianto, I. P. N., Wahyuni, D. S., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Kelas Xi Mata Pelajaran Biologi Dengan Materi “Sistem Sirkulasi Pada Manusia Dan Sistem Pencernaan Makanan” Di Sma Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 282.
<https://doi.org/10.23887/Karmapati.V10i3.36888>
- Ganny, R., & Joko. (N.D.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Captivate 8 Pada Mata Pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan Di Smk Sunan Joko Abstrak Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Adobe Captivate 8, R & D, Respon Siswa. Abstract*. 333–339.
- Herawati, H. (2015). Pengembangan Modul E-Learning Fisika Berbasis Captivate. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*.
<https://sktutor.fkip.ut.ac.id/index.php/jptjj/article/view/308>
- I. M. Tegeh and I. M. Kirna, “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model,” *J. IKA*, vol. 11, no. 1, p. 16, 2013.
- Ibrahim, A., Gunawan, & Rizki, Z. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Multimedia Pada Materi Sistem Periodik Unsur Di Smk Bina Banua Banjarmasin*. 15(2), 1–14.
- Indra, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 37–42. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V9i1.33609>
- Insriani, H. (2013). Pembelajaran Sosiologi Yang Menggugah Minat Siswa. *KOMUNITAS: International Journal Of Indonesian Society And Culture*, 3(1), 92–102. <https://doi.org/10.15294/Komunitas.V3i1.2300>
- Ira Kurniawati, & 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.

- Irdam Idrus, & Sri Irawati. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. *Talenta Conference Series: Science And Technology (ST)*, 2(2). <https://doi.org/10.32734/St.V2i2.532>
- Kesimpulan, S., Mardlatillah, M., Mardlatillah, V. M., Mardlatillah, V. M., & Praktis, S. (N.D.). *BAB V*. 136–137.
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi Di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/857>
- Kurniati, I., Bakri, H., & Mappedase, M. Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di SMK Muhammadiyah Marioriwawo Menggunakan Adobe Animate*. http://eprints.unm.ac.id/17440/2/jurnal_1529040049_IIN_KURNIATI.Pdf
- Laugi, S. (2018). Sistem Informasi Berbasis Web Dalam Penyelenggaraan Lembaga Pendidikan. *Shautut Tarbiyah, Ed. Ke-38 Th. XXIV, Mei 2018*, 5, 109–126.
- Lubis, C. A. (2022). Elemen-Elemen Perubahan Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 207–232. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/alsys>
- Luh Wulan Krisna Aryanti, I Gusti Ayu Imbayani, P. K. R. (2021). Pengaruh Brand Equity, Social Media Marketing Dan Brand Ambassador Terhadap Keputusan Pembelian Wine Pada Pt.Hatten Bali. *Jurnal Ekonomika Dan Manajemen*, 2, 218–232. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/emas/article/view/1423>
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2191.
- Martha, A., & Erlansyah, D. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Korea Berbasis Multimedia. *Bina Darma Conference On Computer Science*, 499–508.
- Martin, R., & Simanjanrang, M. M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum Yang Sesuai Dalam Pendidikan Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 125–134. <https://doi.org/10.34007/Ppd.V1i1.180>
- Mashar, H. M., Normila, Ramadhani, J., Dali, & Ismail. (2021). *Memasyarakatkan “Tanya 5 O” Dan Efek Interaksi Obat Pada Siswa Mtsn 2 Kota Palangka Raya Promoting “Tanya 5 O” And Effects Of Drugs On Nutritional Status In Students Of Mtsn 2 Palangka Raya*. 2(1), 25–32. <http://jurnal-pharmacnmw.com/jmpm/index.php/jmpm/article/view/27/38>
- Mokodompit, M. F., Paturusi, S. D. E., & ... (2021). Aplikasi Augmented Reality

Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik ...*,16(2),121–128.

<https://Ejournal.Unsrat.Ac.Id/Index.Php/Informatika/Article/View/33197%0Ahttps://Ejournal.Unsrat.Ac.Id/Index.Php/Informatika/Article/Viewfile/33197/32388>

Mugianto, Niam, F., & Widiartini. (2022). *Pengembangan Media Puzzle Jigsaw Guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V. 2*, 49–59.

Mujiharti, W. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Materi Pokok Pembentukan Kelompok Sosial Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Siswa Kelas Xi Ips 4 Sma Negeri 4 Pasuruan Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018*. VII(1), 20–27.

Muthohir, M. (2019). Perancangan Media Promosi Produk Unggulan UKM Kendal Berbasis Web dengan Metode R&D. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 12(2), 13–20. <http://jurnal.stekom.ac.id/index.php/pixel/page13>

Nahar, N. I. (2016). PENERAPAN TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 1(3), 64–74. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2141.1992.tb08137.x>

Nopiani, N. K., Sugihartini, N., Bagus, I., & Pascima, N. (2022). *Pengembangan Konten Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Ilmu Penyakit Dan Penunjang Diagnostik Kelas Xi Di Smk Negeri 4 Negara*. 11, 82–92.

Nugraha, Y. (2021). *Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Dengan Object 3D Meja , Donat Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Dengan Object 3D Meja , Donat Dan Gelas*. December.

Nurmalasari, L., Akhbar, T., & Syafilin, L. (2020). Pengembangan Media Kartu Hewan Dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran Ipa KelaS IV SD Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.

Pranata, W., Budijanto, & Utomo, D. H. (2021). Buku Suplemen Geografi Berstruktur A-CAR Dengan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(2), 185–190. <Http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/>

Priyantini, N. L., Suranata, K., & Jayanta, I. N. L. (2021). Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Materi Perubahan Suhu Dan Wujud Benda. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 281. <https://doi.org/10.23887/Jp2.V4i2.37248>

Pustaka, K., Dan, K., Teori, L., & Pustaka, A K. (2010). *Bab Ii Kajian Pustaka, Konsep Dan Landasan Teori*. 13–89.

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>

Putu Angga Wisesa, Ketut Agustini, I. G. B. S. (2022). *Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Dan Budi Pekerti*. 11, 124–137.

Rikani, Istiqomah, & Taufiq, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Pada Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (SPLTV). *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (6th SENATIK)*, 54–61.

Riyani, N. L. V. E., & Wulandari, G. A. A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM Pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V Di SD No. 3 Sibanggede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 285–291. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.2046>

Sanusi, A., & Fahmi Yahya Abdil Haq. (2021). Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Adobe Animate CC Di Sekolah. *Al-Ma'Rifah*, 18(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/almakrifah.18.01.01>

Septian, D., Fatman, Y., & Nur, S. (2021). Implementasi MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.

Septiyan, I., Anriani, N., & Hendrayana, A. (2019). Perbandingan Model Discovery Learning Dan Blended Learning Terhadap Pencapaian. *Penelitian Pengajaran Matematika*, 1(2), 75–93. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/tirtamath/article/view/7110>

Sudewa, K. A., Sugihartini, N., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Dengan Discovery Learning Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 25. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.29407>

Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783.

Suryani, N. L. (2019). Pengaruh Lingkungan Kerja Non Fisik Dan Komunikasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Bangkit Maju Bersama Di Jakarta. *JENIUS (Jurnal Ilmiah Manajemen Sumber Daya Manusia)*, 2(3), 419. <https://doi.org/10.32493/jjsdm.v2i3.3017>

Suwiwa, I. G., Santyasa, I. W., & Kirna, I. M. (2014). Development Of Interactive Multimedia Learning In Pencak Silat Theory And Practice Courses. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.

Syamsu, F. D. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berorientasi Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Genta Mulia*, XI(1), 65–79.

- 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., Sugiarti, S., & Salempa, P. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Hidrolisis Dalam Model Discovery Learning. *Chemistry Education Review*, 5(1), 2597.
- Wibowo, T., & Felnando. (2022). An RPG Game Design For English Learning Using ADDIE Methods. *SCIENCE TECH: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Volume*, 8(8.5.2017), 2003–2005.
- Winarti, W., Maulana, H., & Sutisna, A. (2021). Pengembangan Aplikasi Perkalian Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Siswa SD Wina. 4(1), 74–79.
- Wirawan, R. P., & Sulistiyo, E. (2020). Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 507–516.

