

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(1), 97. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>
- Agustini, I. K. H. I. W. S. S. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning. *Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 7, 11.
- Agustini, K., Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2019). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>
- 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>
- Candiasa, & I.M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Desertasi Aplikasi Iteman Dan Bigteps*.
- Dehong, R., Kaleka, M. B. U., & Rahmawati, A. S. (2020). Analisis Langkah-Langkah Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Fisika. *EduFisika*, 5(02), 131–139. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v5i02.10533>
- Elfi Sulastri, S. P. (2021). Jurnal Education of Batanghari. *Peningkatan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Dengan Model Pembelajaran Matematika Realistik Di Smp Negeri 3 Batanghari*, 3(August 2018), 132–140.
- Erniati, Muslima, Rachim, N., & Shidiq, M. A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Makassar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(1), 26–39.
- Fhabella, A., Kuntari, S., Sosiologi, P., Sultan, U., Tirtayasa, A., Didik, P., & Sosiologi, M. P. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran (Audio-Visual) Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Berdasarkan Teori Belajar Behavioristik*. 13(2), 214–221.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.315>

- Giunta, C. (2017). An Emerging Awareness of Generation Z Students for Higher Education Professors. *Archives of Business Research*, 5(4), 90–104. <https://doi.org/10.14738/abr.54.2962>
- Hasnawati, Ruslan, & Sugiarti. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Pokok Asam Basa. *Chemistry Education Review (CER)*, 2(2), 49. <https://doi.org/10.26858/cer.v2i2.8754>
- Hendri, N. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Captivate 7.0 Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 24–33. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v16i2.193>
- Izzatul Yuanita, D. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aswaja Siswa di Madrasah. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 144. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i1.561>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). *Artikel Statistik yang Benar*. 18210047.
- Karjiyati, V. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 146–154. <https://doi.org/10.33369/pgsd.13.2.146-154>
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Defnisi, Sintaksis, Keunggulan, dan Kelemahan. *MUDARISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402–413.
- Kirna, Tegeh, & M., I. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Undiksha Pers*.
- Kristanto, A., Mustaji, Mariono, A., Sulistiowati, & Afifah. (2019). Development of education game media for xii multimedia class students in vocational school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012117>
- Kritis, B., & Didik, P. (2022). *Mekanik Dalam Menulis Teks Eksplanasi Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Kemampuan*. 5(1), 60–70.
- Kurniawan, W. Y. (2021). Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik Jerome Bruner dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Yogyakarta. *Islamika*, 3(1), 21–37. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.917>
- Kurniawati, I., & Ekohariadi. (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.
- Mahpudin. (2021). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 7(1), 168–175.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.5168931>

- Mariani, I., Wahyuni, D. S., & ... (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di Kelas Xi Smk *Jurnal Pendidikan ...*, 17(2), 275–285. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26471>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Novelina Santoso, A., Ellis Salsabila, & Haeruman, L. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android dengan Model Discovery Learning pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP Negeri 20 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 6(2), 39–50. <https://doi.org/10.21009/jrpms.062.06>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purba, F. F., Raya, U. P., Munthe, S. S., Raya, U. P., Yudhistira, A. S., Raya, U. P., Kristanto, Y. I., & Raya, U. P. (2021). *Media Pembelajaran Mengenal Olahraga Bola dengan Menerapkan Augmented Reality (AR) Media Pembelajaran Interaktif: Mengenal Olahraga Bola Dengan Menerapkan Augmented Reality (AR)*. July, 0–12. <https://www.researchgate.net/publication/352976752%0AMedia>
- 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>
- Rais, M., Hidayat, M. A., & Rahman, K. (2021). Peningkatan Manajemen Konten Pembelajaran Daring Berbasis LMS Moodle Bagi Guru SMKN 4 Gowa. *Pengabdian*, 2(1), 39–47. <https://ojs.unm.ac.id/pengabdian/article/view/23366>
- Robiyanto, A., & Astuti, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning dan Model Pembelajaran Inquiry Learning terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Fondatia*, 6(3), 727–741. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i3.2071>
- Rustamana, D. K. W. A., Wibowo3, & Hadi, T. U. S. (2022). *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal Implementasi Model Discovery Learning Dengan Menggunakan Media Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Sejarah Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*. 4, 970–986. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v4i4.1041>
- Sd, M. K. V, Studi, P., Fkip, P., Kristen, U., & Wacana, S. (2012). *Pengaruh Model Discovery Learning Ditinjau Dari*. 7(1), 96–102.
- Soraya, T. R., . Z., & Harianja, N. (2022). Understanding French Culture in French

Civilization Subject Using Adobe Captivate Software. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 14(1), 1186–1193. <https://doi.org/10.9756/int-jecse/v14i1.221135>

- Sumarni, T. D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Ketuntasan Belajar Pada Materi Reaksi Redoks Dan Sel Elektrokimia Kelas Xii *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan (JPRP)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19385>
- Surono, & Ifendi, M. (2021). Thawalib | Jurnal Kependidikan Islam. *Thawalib / Jurnal Kependidikan Islam*, 2(2), 103–130.
- Suryono, S. (2020). Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Aspek Berbicara Materi Descriptive Text. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(2), 151–156. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30187>
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 210. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2732>
- Sutarto M. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1–26.
- Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Materi Segiempat dan Segitiga Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar ...*, 5, 87–97.
- Tegeh, M, I., Jampel, N, I., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.
- Yudha, E. &. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Adobe Captive 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listik Kelas X TAV Di SMK 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(01), 77–83.