

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Muhammad & Badarudin. (2011). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Agung, A. A. G. (2017). *Buku ajar metodologi penelitian kuantitatif*. Singaraja: Undiksha.
- Alpindo, O., Liana, M., & Fitriani, R. (2022). Pengembangan bahan ajar fisika interaktif berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan critical thinking skill peserta didik. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika)* Volume 10, (1), 10(1), 35–48.
- Anastasia Murni, Retno Marsitin, T. F. (2022). Pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis. *Jurnal matematika dan pendidikan matematika*, Volume 7, (1)18.
- Apriyani Niftar, Ina Magdalena & Arry, PatriaSurya. (2022). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada muatan IPA Sekolah Dasar kelas III MI Kafilatul Mu'minin. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4 (5)
- Ardini, Ni Kadek Emi & Anak, Agung Gede Agung. (2022). Multimedia pembelajaran interaktif berorientasi teori belajar ausubel pada muatan IPA materi sumber energi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*. Volume 6, (1), 26-35
- Armawi, S. A. S. (2018). Pendayagunaan multimedia dalam pengajaran bahasa arab. *Jurnal Al Mabhats*, Volume 3, (1), 01–23.
- Arsyad. Azhar. (2005.) *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arwanda, priankalia, Sony, Irianto & Ana, Andriani. (2020). Pengembangan media pembelajaran articulate storyline kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Volume 4, (2),
- Astuti, F., Cahyono, E., Supartono, S., Van, N., & Duong, N. (2018). Effectiveness Of Elements Periodic Table Interactive Multimedia In Nguyen Tat Thanh High School. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, Volume 2,(1), 1–10.
- Bevina dan Kiki. (2012). *Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah*. Jakarta:Universitas Indonesia.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives*. Vol. 1: Cognitive domain. New York: McKay, 20 (24), 1

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design-The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. (2019). Pengembangan bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: islamiceducation journal*. Volume 3.
- Candiasa, I Made. (2011). *Statistika univariat dan bivariat disertai aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Pers.
- Chusni, M. M., Saputro, S., Rahardjo, S. B., & Suranto. (2020). Student's critical thinking skills through discovery learning model using e-learning on environmental change subject matter. *European Journal of Educational Research*, Volume 10,(3), <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.3.1123>
- Clarisa, J., & Aribowo, D. (2023). Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran SKEP di Kota Cilegon. Volume. 7, No. (1), 54–66.
- Ennis, R. H. (1985). Critical Thinking and the Curriculum. *National Forum: Phi Kappa Phi Journal*, Volume 65, (1), 28-31.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Medika
- Fariyah Inayatul Ulya, Sumarno, A. W. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Discovery learning untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, volume 8, 68–83.
- Hafni, M., Syahputra, E., & Khairani, N. (2021). Discovery learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Man 1 Medan. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 14, No.(1), 10–15.
- Hendi, A., Caswita, & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan matematika*, Volume 6,(1), 14–23.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan siantifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21 kunci sukses implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Ghani, M T A. (2018). Adaptation of ADDIE instructional model in developing educational website for language learning. *Global Journal Al-Thaqafa*, Volume 8,(2) :Tersedia pada <http://www.gjat.my/gjat122018/GJAT122018-1.pdf>.
- Kusumawati, Lisis Diah. (2021). Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Volume 9, (1)*

- Lismaya, Lili. (2019). *Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning)*. Surabaya: Media sabahat cendekia.
- Maulida Hafni, Edi Syahputra, N. K. (2021). Pengembangan pembelajaran interaktif berbasis discovery learning untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa man 1 medan. *Paradikma jurnal pendidikan matematika*, Volume 14, 10–15.
- Munif Chatib. (2013). *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*, Cet. Ke 12. Bandung: Kaifa
- Murni. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabet
- Murni, A., Marsitin, R., & Fayeldi, T. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Volume 7,(1), 1–18.
- Muslihah, Eneng. (2014). *Metode dan Strategi Pembelajaran*, Ciputat: Haja Mandiri.
- Nurlaili, R., Zubaidah, S., & Kuswanto, H. (2021). Pengembangan e-module berbasis discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, Volume 6, (2), 213.
- Nurrohma, Riza Ivadliyu., & Gde Agus Yudha Prawira Adistana. (2021). Penerapan model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media E-Learning Melalui Aplikasi Edmodo pada Mekanika Teknik. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 3,(4)
- Oktavia, Shilphy. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Sleman: CV Budi Utama
- Purwanto, N. (1998). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rahmawari, Yeni, ES, S. (2021). Multimedia pembelajaran interaktif Berbasis *Discovery learning* Disertai Nilai-Nilai Islam. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume 6, 43–53.
- Rahmawati, T. A., Supardi, Z. A. I., & Hariyono, E. (2022). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video dengan model POE (Predict Observe Explain) untuk melatih keterampilan proses IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, Volume 6,(1), 1232–1242.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, Volume 3,(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524Roestiyah>,

- N.K. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- Rifai, Achmad. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Riyanto. 2008. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rizka Nurlaili, Siti Zubaidah, H. K. (2021). Pengembangan e-module berbasis discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XII berdasarkan penelitian analisis korelasi kanonik dari persilangan tanaman kedelai. *Jurnal Pendidikan*, Volume 6, 213–219.
- Rusyadi, Ahmad. (2021). *Pembalajaran Ipa Berbasis Inkuiri Terbimbing. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*. Edisi: Oktober 2016., ISBN: 978-602-60213-0-4
- Said, Alamsyah, & Andi Budimanjaya. (2015). *95 Strategi Mengajar*, Jakarta: Kencana.
- Saragih, Lisenia Monika., Darinda Sofia Tanjung., Dewi Anzelina (2021). Pengaruh model Pembelajaran open Ended terhadap berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik. *Jurnal Basicedu*, Volume 5,(4)
- Sari, Rona Tuala., & Siska Angreni. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PJBL) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. *Varia Pendidikan*, Volume. 30, (1).
- Santyasa, I. W. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Prosiding Workshop Media Pembelajaran*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Serevina, V., & Luthfi, K. (2021). Development of *discovery learning*-based on online learning tools on momentum and impulse. *Journal of Physics: Conference Series*, 1876(1).
- Shofiyah, Noly dan Wulandari, Fitri Eka. (2018). Model problem based learning (PBL) dalam melatih scientific reasoning peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan* Volume 3, 3-38.
- Sudarma, I. K., I. M., Tegeh, & D. G. A. P. Prabawa. (2015). *Desain Pesan: Kajian Analitis Desain Visual (Teks dan Image)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. (2020). *Pedagogi Sejarah, Nasionalisme Dan Karakter Bangsa*. Preprint: EdArxiv
- Tegeh, I Made, dan Kirna. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha
- Tegeh, I Made, dan Kirna. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha

- Tegeh, I Made, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Ulya, F. I., Sumarno, S., & Wijayanti, A. (2021). Pengembangan media video berbasis *discovery learning* untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 8,(1), 68–83.
- Wahyuni*, S., Ridlo, Z. R., & Rina, D. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada materi tata surya. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, Volume 6,(2), 99–110. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.24624>
- Yantio, Doni Tri Putra. (2019). Raktikalitas multimedia pembelajaran interaktif Pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*. Volume 19,(1)
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Effendi, M. M. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran flipped classroom bercirikan *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, Volume 4,(1), 78–91.
- Yeni Rahmawari ES, S. (2021). Media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning disertai nilai-nilai islam. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume 6, 43–53.
- Wu, T.-T., & Su-Chen, Y. (2018). Application and Analysis of a Mobile E-Book System Based on ProjectBased Learning in Community Health Nursing. *Educational Technology & Society*, Volume 21, (24)
- Zamzam, K. F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif geometri transformasi berbasis discovery learning dengan pendekatan kontekstual. *Jurnal Pendidik Indonesia*, Volume 4, 1–9.

