

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Putrama, I. M., Windari, R. A., & Maruta, W. N. (2020). Content Visualization of Ite Law for Learning Process. *Jurnal Sositoteknologi*, 19(1), 188–200. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.1.13>
- Ananda, R., & Abdillah. (2018). Pembelajaran Terpadu (Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip Dan Model). In N. S. Chaniago & M. Fadhli (Eds.), *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Anas, L. (2019). Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia Interaktif Pada Pelajaran (Fisika Energy) Untuk Tingkat Sekolah Menengah Atas. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 24–41. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.10570>
- Aryantini, N. P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle “5E” Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Komunikasi Industri Pariwisata. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 239–245. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33339>
- Bruner, J. S. (2006). In search of pedagogy: The Selected works of Jerome S. Bruner. In *New York: Vol. I*. Routledge Tailor & Francis Group.
- Chandra Sari, L. P. D. U., Agustini, K., & Ardwi, P. I. M. (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>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *THE SYSTEMATIC DESIGN OF INSTRUCTION* (J. Johnston (ed.); 8th ed.). Pearson Education, Inc.
- Djamarah, Bahri, S., & Aswan, Z. (2012). *Stategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History, Principles, and Applications Updated Seventh Edition* (seventh). United States of America: 75Pearson Education, Inc.
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan E-Learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3, 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Haryati, S. (2012). RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM BIDANG

PENDIDIKAN. *Academia*, 37(1), 13.

- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. Aswaja Pressindo.
- Johan, E. W., Atmadja, P., Lestari, W., Agus, L. T., & Odriana, R. (2020). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid -19. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 117–124. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1937>
- Juandi, D., & Priatna, N. (2018). Discovery learning model with geogebra assisted for improvement mathematical visual thinking ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1013(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1013/1/012209>
- Khamidah, N., Winarto, W., & Mustikasari, V. R. (2019). Discovery Learning : Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 87. <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i1.770>
- Kuswardani, R. (2019). *Komunikasi Indusrtri Pariwisata* (P. Gilang (ed.); II). Yudistira.
- Lumbantobing, M. A., Munadi, S., & Wijanarka, B. S. (2019). Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Discovery Learning pada Pembelajaran Mekanika Teknik dan Elemen Mesin. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v4i1.24275>
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>
- Mulyono, H., & Wekke, I. S. (2018). *STRATEGI PEMBELAJARAN DI ABAD DIGITAL* (I, Issue July). Yogyakarta: Gawe Buku.
- Mumtahana, A., Veronika, M. R., & Suyanto, T. (2020). Development of Learning Content in Computer Based Media with Articulate Storyline to Improve Civics Learning Outcomes in Third Grade Elementary School Students. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(2), 777.
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *CV Alfabeta*. CV Alfabeta. [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI\\_ILMU\\_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%2520Digital.pdf&ved=2ahUKEwj-oITXwpbpAhWf7HMBHYxmDaIQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3FGMSFjUjBN9Rjdvb5NBzI&cshid](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%2520Digital.pdf&ved=2ahUKEwj-oITXwpbpAhWf7HMBHYxmDaIQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3FGMSFjUjBN9Rjdvb5NBzI&cshid)
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran: Sesuai Kurikulum 2013. In *Nizmania Learning Center* (I). Nizamia Learning

Center.

- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129–135. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4763>
- Patandung, Y. (2017). Pengaruh model discovery learning terhadap peningkatan motivasi belajar IPA Siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.26858/est.v3i1.3508>
- Purwanto, L. A., & Pamungkas, D. R. Y. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Gunungjati 2 Purwokerto. *Sainteks*, 16(1), 43–53. <https://doi.org/10.30595/sainteks.v16i1.7016>
- Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., & Widiyaningsih, N. N. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43–52. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/article/view/28536>
- Rahmawati, E. (2021). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kediri Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning*. 1(1), 48–70.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Ridha, A. A. (2018). *Efektivitas Pelatihan Komunikasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Kejuruan Jurusan Akomodasi Perhotelan*. 10(1), 14–20.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Rusman. (2012). *Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada.
- Salmi. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 1–16. <https://doi.org/10.36706/jp.v6i1.7865>
- Samsu, & Rusmini. (2017). *METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)* (Rusmini (ed.); I). Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA JAMBI).
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>



- Sindu, I. G. P., Santyadiputra, G. S., & Permana, A. A. J. (2020). THE EFFECTIVENESS OF THE APPLICATION OF ARTICULATE STORYLINE 3 LEARNING OBJECT ON STUDENT COGNITIVE ON BASIC COMPUTER SYSTEM COURSES. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 290–299. <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i3.36094>
- Sudarsana, I. K., Mahayuni, N. K. V., Simarmata, J., Adnyana, I. M. D. S., Oktaviani, P. N., Citra, N. L. P., Dewi, P. A. R., & Mikananta, P. E. A. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN*. Denpasar: Jayapangus Press. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sulaeman, F. S., & Putri, N. D. (2019). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Interior Dan Eksterior Mobil Sebagai Media Promosi Pada Mobil Honda. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 3(1), 63–69.
- Sumianingrum, N. E., Wibawanto, H., & Haryano. (2017). Efektivitas Metode Discovery Learning Berbantuan E-Learning di SMA Negeri 1 Jepara. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i1.3710>
- Surjono, H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In Fitriyanti (Ed.), *UNY Press (I)*. UNY Press. <http://dstats.net/download/http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>
- Syabri, K., & Elfizon. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika*. 01(01), 95–99.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (D. Febiharsa (ed.); I). Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.