

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Ketut, 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>
- Agustini, Ketut, 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>
- Dewi, N. S., Supriyono, Y., & Saputra, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, XI, 382-387. doi:<http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Febrianto, I. 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)*, X, 271-277.
- Hajrah, Nasir, M., & Olahairullah. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Soromadi. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, V, 1113-1118. doi:<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Hasnan, S. M., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. 4(2), 239–249.
- Herawati, A., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 396. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16157>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Mulyati, B., Idmi, I., & Arfiyanah, S. (2018). Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran

- Akuntansi. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan*, 1(1), 66–79. <https://doi.org/10.47080/progress.v1i1.130>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540.
- Oktariani, I. P. D., Suranata, K., & Dwiarwati, K. A. (2021). *Kelayakan dan Keefektifan Sistem Konseling Behavioral Teknik Modeling dalam LMS Schoology untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 6, 224–238.
- Palera, V., Anriani, N., & FS, C. A. H. (2020). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 103–116. <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14072>
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum 18 (2)*, 231-241.
- Rokhayani, D., Kuswandi, D., & Abidin, Z. (2019). Multimedia Interaktif Melalui Gamifikasi Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, II, 102-108.
- Rajendran, V., & Md Yunus, M. (2021). Interactive Learning via Digital Storytelling in Teaching and Learning. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 9(3), 78. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.9n.3p.78>
- Rezki Nopianty, E., Muhammad Amin Fauzi, K., & Mukhtar, M. (2018). Development of Learning Devices Based on Metacognition Approach to Improve Mathematical Communication Ability of Students in State SMP 30 of Medan. *American Journal of Educational Research*, 6(11), 1465–1472. <https://doi.org/10.12691/education-6-11-4>

- Santoso, A. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian Di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Penelitian, Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 14*(Effect Size), 17. <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/9419>
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 15*(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Soleh, A. M., Tobari, & Kesumawati, N. (2019). Development of the practical manual as a learning media for simulator aircraft rescue and fire fighting. *International Journal of Scientific and Technology Research, 8*(10), 523–526.
- Suryani, N. (2016). Utilization of digital media to improve the quality and attractiveness of the teaching of history. *The 2nd International Conference On Teacher Training and Education, 2*(1), 131–144.
- Suyono, S. (2021). The Development of Flash Interactive Learning Media in Improving English Speaking Skills of Grade X At SMA Negeri 16 Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal, 4*(1), 145–157. <https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1568>
- Tjandi, Y., & Yusuf Mappesse, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, 4*(2), 17–20.
- Wao, Y. P., Priska, M., & Natalia, P. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Zoologi Invertebrata. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi, III*, 76-87.