

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber dari buku dan Jurnal Penelitian

- Akbar, dkk. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anwar. S. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-sifat Bangun Ruang*. Jawa Tengah. Skripsi Penelitian: STAI Muhammadiyah.
- Arif dan Mukhaiyar. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Dasra Listrik dan Elektronik Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Muhammadiyah 1 Padang*. Jurnal Penelitian: Universitas Negeri Padang.
- Arie Setiawan, et. al. 2022. *Development of Interactive Multimedia Using Adobe Animate Software on the Material of Sequences and Series For Class XI MAN Bintan*.
- Anggun Nugroho. 2018. Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Anggara dan Eko. 2017. *Rekonstruksi Bahan Ajar Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Alat Ukur dan Pengukuran dengan Pendekatan Behavioristik terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik*. Jurnal Penelitian: Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
- Arip Nurahman. 2018. *The Development of Worksheet Based on Guided Discovery Learning Method Helped by PhET Simulations Interactive Media in Newton's Laws of Motion to Improve Learning Outcomes and Interest of Vocational Education 10th Grade Students*
- Bell, F.H. 2021. *Teaching Learning Mathematics in Scondary School*. New York.: Wm
- Dina Ampera. 2017. *Adobe Flash CS6-Based Interactive Multimedia Development for Clothing Pattern Making*
- Festiyed, et. al. 2019. *Learning model based on discovery learning equipped with interactive multimedia teaching materials assisted by games to improve critical thinking skills of high school students*
- Given, K. B. (2014). *Merancang kegiatan belajar mengajar yang melibatkan Otak, Emosional, Sosial, Kognitif, Kinestetik, dan Reflektif*. Bandung: Kaifa.
- Hackbart. 1996. *The Education Technology Handbook. A Compenhesive guide. Process and products for learning*. New Jersey: Educational Technology Publication
- Joko Santoso, et. al. 2020. *Implementation Learning Multimedia Based on Adobe Captivate in the Information System Concepts and Applications Classrooms*

- Mukaramah, dan Rismawati. 2020. *Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Audiovisual dalam Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Ilmiah Mahapeserta Didik Pendidikan, 1 (1)
- Masuroh. 2016. Adobe Hentikan Flash Professional dan Luncurkan Animate CC. Diambil dari <https://bpptik.kominfo.go.id/2016/06/14/2085/adobe-rilis-pengganti-flasg-professional/>
- Munadi, Yuhdi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi
- Nopiani. 2021. *Pengembangan Konten Interaktif Berbasis Model Discovery Learning pada Mata Pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik Kelas XI di SMK N 4 Negara*. Singaraja. Skripsi Penelitian: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Putri, M. R. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Adobe Captivate pada Materi Gerak Harmonik Sederhana*. Bengkulu: Universitas Negeri Bengkulu.
- Putri. 2014. *Hubungan Efikasi Diri dan Kecerdasan Emosional dengan Prestasi Belajar Mata Kuliah Statistik Ekonomi Mahasiswa Angkatan 2013 Jurusan Pendidikan Ekonomi*. Medan. Skripsi Penelitian: Universitas Negeri Medan
- Pujawan, K. A. H. 2012. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Banli Global Singaraja*. Singaraja. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Volume 1. <https://doi.org/10.23887/jtpi.v1i1.294>
- Roziqin dan Purnama. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Kompetensi Dasar Sistem Pengapian Elektronik*. Semarang. Jurnal Penelitian: Universitas Negeri Semarang.
- Roji, Eva, Uroto, Hidayah.T., Pamot. H., Raharjo, dan Amirulloh. H. 2017. *Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga*. Jakarta: Hak Cipta
- Suryono. N. 2016. *Pengembangan Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Materi Ruang pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Malang. Tesis (Master): Universitas Negeri Malang.
- Saputra. 2021. *Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Mata Pelajaran Pelayanan Farmasi Materi Sediaan Obat bentuk Suppositoria untuk Kelas XI*. Singaraja. Skripsi Penelitian: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sariani. 2021. *Peningkatan Hasil Belajar Mesotua Melalui Penerapan Media Pembelajaran Discovery Learning pada Siswa SMP N 1 Kuta. Badung*. Skripsi Penelitian: Universitas Mahadewa.
- Swasti. 2022. *Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Materi Segiempat dan Segitiga untuk Memfasilitasi Kemampuan*

*Pemahaman Siswa. Semarang. Jurnal Penelitian: Universitas Negeri Semarang.*

Saluki, dkk. 2016. *Membangun Aplikasi E-Library untuk Panduan Skripsi*. Jakarta.: PT. Media Komputindo.

Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Jakarta: Bandung: Alfabeta

Teguh dan Kirna. 2013. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: UNiversitas Pendidikan Ganesha

Usman, M. Basyiruddin. Asnawri. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press

