

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I.R., Rahayu, E.S. & Martin, P. HB. (2020). The development of gymnospremae interactive media android based with the *Discovery Learning* to improve student learning result on plantae subject in senior high school. *Journal of Biology Education*, (1) (2020) : 20-29. Diakses dari (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/36866>)
- Andry, P. (2019) *Pengembangan media pembelajaran lembar catatan studi (lemcas) ekonomi bagi siswa di Sma Negeri 2, 6 dan 9 Yogyakarta*. Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arif, A., & Mukhaiyar, R. (2020). Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika kelas x teknik instalasi tenaga listrik di SMK Muhammadiyah 1 Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 6(1), 114-119.
- Arthawan, I. (2020). *Pengembangan konten pembelajaran blended learning berbasis edmodo pada mata pelajaran informatika kelas X semester II di SMA Negeri 1 Banjar*. Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Budyanto, M.A.K. (2016). *SINTAKS 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Candiasa, I M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Desyandri., Muhammadi., Mansuridin., & Fahmi, Rijal. (2019). Development of integrated thematic teaching material used *Discovery Learning* model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 16-22. Vol. 7, No. 1.
- Dwi, S.O., Indra, A.K., Pratama, R.M. (2020). Development of Interactive Learning Media with Animaker and Articulate Storyline on Permutation and Combination Subject. *International Journal of Academic Multidisciplinary Research (IJAMR)*. 30-33. Vol. 4 Issue 1.
- Fatihah, S. H., Mulyaningsih, N. N., & Astuti, I. A. D. (2020). Inovasi bahan ajar dinamika gerak dengan modul pembelajaran berbasis *Discovery Learning*. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 6(2), 175-182.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Gunarto, H. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.

- Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2017). Multimedia interaktif dalam pembelajaran konsep listrik bagi calon guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1), 9-14.
- Hardilawati, W. L., Hinggo, H. T., Binangkit, I. D., Akhmad, I., Siregar, D. I., Zaki, H., ... & Sulistyandari, S. (2020). Manajemen pembelajaran berbasis google suite dan *Articulate Storyline 3*. *Values: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 77-84.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran bahasa Arab. Al-Ta'rib. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17-32.
- Jayanthi, D. (2018). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan literasi sains dan self-efficacy siswa pada materi sistem pencernaan. Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG.*
- Marzuenda. (2020). Teori Belajar Deskriptif Dan Teori Pembelajaranpreskriptif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*. Vol.9 Nomor 1 Maret-Agustus 2020. hlm. 106-121.
- Mumtahana, A., Veronika, M. R., Suyanto, T. (2020). Development of Learning Content in Computer Based Media with Articulate Storyline to Improve Civic Learning Outcomes in Third Grade Elementary School Students. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*. Vol. 5, Issue 2.
- Munir, M. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nissa, A. D. A., Toyib, M., Sutarni, S., Akip, E., Kadir, S., & Solikin, A. (2021). Development of Learning Media Using Android-Based Articulate Storyline Software for Teaching Algebra in Junior High School. *In Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1720, No. 1, p. 012011. IOP Publishing.
- Nurdyansyah, Eni F.F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurgazali, F. (2019). Model *Discovery Learning* dalam pembelajaran matematika. *Journal Pascasarjana Unimed*.
- Nurkancana, W. & Sunartana. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2010). *Peraturan pemerintah republik indonesia nomor 17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan*.
- Prasetyo, A. (2019). Peran pendidikan kejuruan dalam menghadapi era industri 4.0. *In Seminar Nasional Pendidikan Teknik Otomotif* (Vol. 3, No. 1).
- Pratama, R. A. (2018). Al Barik (Turorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2. *AdMathEdu* Vol.8 No.2.

- Putra, K. W. B., Wirawan, I. M. A., & Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan E-modul berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran “sistem komputer” untuk siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(1). Diakses dari (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/600>)
- Putri, N. A. (2019). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis Discovery Learning pada muatan ipa kelas iv sdn tambangan 01 semarang*. Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang.
- Retnawati, H. (2016). *Validitas Reliabilitas dan Karakteristik Butir*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84-92. doi: 10.24235/ileal.v6i1.7225.
- Riduwan, S. (2011). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Cetakan Ke-4 Bandung: Alfabeta.
- Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2006). *Integrating Educational Technology into Teaching (Vol. 2)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson/Merrill Prentice Hall.
- Sapitri, D. & Bentri, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline pada mata pelajaran ekonomi kelas X. *Inovtech* Vol. 02 No. 01. doi: 10.1007/XXXXXX-XX-0000-0
- Santyasa, I. W., & Santyadiputra, G. S. (2020). Efektivitas pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk guru-guru di sma n 2 singaraja.
- Sefriani, R., & Wijaya, I. (2018). *Interactive Multimedia Learning Module Based On Adobe Director On Operation Sistem Course On Vocational High School*. *INTECOMS*, 1(1).
- 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).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syarif, Moh. (2017). *Model-Model Pembelajaran Ipa Dan Implementasinya*. Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA): Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Tegeh, I. M. *et al.* (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Tegeh, I Made & I Nyoman Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tyas, R. A., Wilujeng, I., & Suyanta, S. (2020). Pengaruh pembelajaran IPA berbasis *Discovery Learning* terintegrasi jajanan lokal daerah terhadap keterampilan proses sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(1), 114-125.
- Wulandari, Y. I., Sunarto, S., & Totalia, S. A. (2015). Implementasi model *Discovery Learning* dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI IIS I SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015. *bise: Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 1(2).

