

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Putrama, I. M., Windari, R. A., & Maruta, W. N. (2020). Content Visualization of Ite Law for Learning Process. *Jurnal Socioteknologi*, 19(1), 188. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.1.13>
- Agustini, K., & Wahyuni, D. S. (2013). PENGARUH PENGGUNAAN SIMULASI BINARY TREE BERBASIS CAI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DISKRIT MAHASISWA. *Jurnal Pendidikan Indoensia*, 2, 162–172.
- Akinbobola, A. O., & Afolabi, F. (2010). Constructivist Practice Through Guided Discovery approach: The Effect on Student's Cognitive Achievement in Nigeria Senior Secondary School Physics. *Eurasian J. Phys. Chem. Educ*, 2, 16–25.
- Atwi Suparman, M. (2012). *Desain Instrusional Modern; Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan* (S. Novietha I (Ed.); Keempat). Jakarta: Erlangga.
- Baenanda, L. (2018). *Peran Konten Interaktif dalam Dunia Pendidikan*. Binus.Ac.Id. <https://binus.ac.id/knowledge/2018/05/peran-konten-interaktif-dalam-dunia-pendidikan/>
- Bruner, J. S. (1961). The Act of Discovery. In *In Search of Pedagogy Volume I*. USA: Harvard Educational Review. <https://doi.org/10.4324/9780203088609-13>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Chandra Sari, L. P. D. U. (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>
- Chikh, A. (2014). A general model of learning design objects. *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences*, 26(1), 29–40. <https://doi.org/10.1016/j.jksuci.2013.03.001>
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction* (4th ed.). New York: Harper Collins College Publishers.
- Dick, W., & Carey, L. (2009). *The Systematic Design Of Intruction 7th edition*. United States Of America: Harper Collins Publishers.
- Guntara, Y. (2020). *Normalized gain ukuran keefektifan treatment*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482>
- Hake, R. R. (1999). ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES. *AREA-D American Education Research Association's Devison.D, Measurement and Reasearch Methodology*.
- Harnett, S. (2013). *Learning Articulate Storyline*.

http://uvic.summon.serialssolutions.com/2.0.0/link/0/eLvHCXMwTV07DsIwDLUQJ0CCmQtEcpM0JnNFxQEQu-3aI_cfcRASPcT7De89gGtFsVve2pwJAz6hClZ7ce0eATd_v1P-1bEdm68nONj7DK_1_lwe6XcGkHgKDcPELDMFmSILqZbmPoW7MCGUS1164LSNNbuivlkIKcrwxq4sYwQ9O17gGInaPnUrJnU

- Herpratiwi. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Media Akademi.
- 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>
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Miller, K., Lasry, N., Reshef, O., Dowd, J., Araujo, I., & Mazur, E. (2010). Losing it: The influence of losses on individuals' normalized gains. *AIP Conference Proceedings*, 1289, 229–232. <https://doi.org/10.1063/1.3515208>
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *JPF Jurnal Pendidikan Fisika*, V(1), 25–32.
- Mumtahana, A., Veronika, M., & Totok, R. (2020). *Development of Learning Content in Computer Based Media with Articulate Storyline to Improve Civic Learning Outcomes in Third Grade Elementary School Students*. 5(2).
- Munawaroh, I. (2019). *Modul 1. Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. 11–44.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. In *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
- 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>
- Riyana, C. (2015). Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online. *Modul Pembelajaran Universitas Terbuka Tangerang Selatan*, 1–43.
- Rohani, A., & Ahmadi, A. (1991). *Pengelola Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Ecoducation, Economic & Education Journal*, Vol 2,

No., 169–182.

- Rusman. (2012). *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: 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*, 6(1), 1–16.
- Santosa, H. B., & Madya, W. A. (2020). *BAHAN AJAR INQUIRY-DISCOVERY LEARNING*. Denpasar: BALAI DIKLAT KEAGAMAAN. <https://anyflip.com/guzty/wvbv/basic>
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ARTICULATESTORYLINE PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X. *Inovtech*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Saptaning, A., Rahayu, D., Elianawati, S., Soedjono, A., Metta, N., & Imamulatifah. (2013). *Pelayanan Farmasi untuk SMK Farmasi* (1st ed.). Jakarta: EGC Penerbit Buku Kedokteran.
- Schramm, W. (1954). *The Process and effects of Mass Communication*. Urbana, University of Illinois Press.
- 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>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sukadir. (2014). Kurikulum 2013 sebagai Pendukung Penyiapan Generasi Emas. *Jurnal Study Islam Panca Wahana*, 12, 107–120.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumianingrum, N. E. (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. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In Fitriyanti (Ed.), *UNY Press* (1st ed.). UNY Press. <http://dstats.net/download/http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>
- Sutarto, S. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331>

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Mode Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). In *Republik Indonesia* (Vol. 1, Issue 2, pp. 1–15).

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.88.5042&rep=rep1&type=pdf><https://www.ideals.illinois.edu/handle/2142/73673><http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-33646678859&partnerID=40&md5=3ee39b50a5df02627b70c1bdac4a60ba>

Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar*. Rajawali Pers.

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

