

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Putrama, I. M., Windari, R. A., & Maruta, W. N. (2020). Content Visualization of Ite Law for Learning Process. *Jurnal Sositologi*, 19(1), 188–200. Diakses dari <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.1.13>
- Agustini, K., & Wahyuni, D. S. (2013). Pengaruh Penggunaan Simulasi Binary Tree Berbasis Cai. *Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 162–172.
- Amalia, I. R., Rahayu, E. S., & Hb, P. M. (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*, 9(1), 20–29. Diakses dari <https://doi.org/10.15294/jbe.v9i1.36866>
- Ana, N. Y. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 21–28. Diakses dari <https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i2.318.000-000>
- Anggun Nugroho. (2018). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 194–204. Diakses dari <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Desertasi Aplikasi Ite Man Dan Bigteps*. Singaraja: Undiksha Press.
- Endang, S. (2020). *Keajaiban Discovery Learning Pada Pembelajaran Fisika SMA Materi Gerak ParaBola*. Jawa Timur: Delta Pustaka.
- Fadhillah, R., Djulia, E., & Dinatingrat, D. S. (2017). The Development of Scientific Approach-Based Interactive Learning Media of Biology on the Topic of Auditory System for High School Students. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Education*, 4(12), 127–133. Diakses dari <https://doi.org/10.20431/2349-0381.0412016>
- Given, K. B. (2014). *Merancang kegiatan belajar mengajar yang melibatkan Otak, Emosional, Sosial, Kognitif, Kinestetik, dan Reflektif*. Bandung: Kaifa.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kurniasih, I. B. S. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Lestari, N. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif*.

Bandung: Lakeisha.

- Mardiana, S., & Qohar, A. (2017). Pengembangan Media Interaktif berbasis Penemuan Terbimbing ‘TransGeo’ pada Materi Translasi untuk Siswa Kelas XI. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 20–27. Diakses dari <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i1.606>
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. Diakses dari <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Mudhari, M. S. (2018). *Modul Tema 10*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan.
- Mumtahana, A., Veronika, M., & Totok, R. (2020). *Development of Learning Content in Computer Based Media with Articulate Storyline to Improve Civics Learning Outcomes in Third Grade Elementary School Students*. 5(2), 777–784.
- Mustafa, P. S., & Roesdiyanto, R. (2021). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50–56. Diakses dari <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6255>
- Nurhadi. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran Kognitivistik*. Riau Pekanbaru: Program Magister Pasca Sarjana (Pps) Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sutan Syarif Kasim.
- Nurkancana, W., & Sunartana. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Oktaviana, S. D., Kristiana, A. I., & Murtikusuma, R. P. (2020). *Development of Interactive Learning Media with Animaker and Articulate Storyline on Permutation and Combination Subject*. 4(1), 30–33.
- Puspitasari, D. N., Indriyanti, D. R., & WH, N. (2019). Development of Interactive Multimedia for Human Reproduction System in Junior High School. *Journal of Biology Education*, 8(2), 238–245. Diakses dari <https://doi.org/10.15294/jbe.v8i2.28016>
- Rajagukguk, K. P. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA ADOBE FLASH BERBASIS DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN*. 1(1), 1–7.
- Shebastian, I. G. R., Putrama, I. M., & Suyasa, P. W. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “ Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan ” Pada Mata Metode Gamefikasi Untuk Siswa Kelas Ii Di Sekolah Dasar (Studi Kasus : Sdn 2 Batur)*. 9(1), 8–20.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran (1st ed.)*. Bogor: Deepublish.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Model Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 12–26.
- YASIN, A. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma. *BioEdu*, 6(2), 169–174.

