

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. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.1.13>
- Ahmadi. (2009). Teori Belajar dan Pembelajaran. *Teori Belajar Dan Pembelajaran, 9*, 2–60.
- Anitah, S., Hermawan, Herry, A., Ruhiat, & Toto. (2011). *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka.
- Candiasa, I. M. (2011). Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Dick, W., & Carey, L. (2009). *The Systematic Design Of Intruction 7thed*. Harper Collins Publishers.
- Eveline, S., & Nara, H. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Fitriyah, F., Murtadlo, A., & Warti, R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MAN Model Kota Jambi. *Jurnal Pelangi, 9*(2), 108–112. <https://doi.org/10.22202/jp.2017.v9i2.1898>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hamzah. (2003). *Pembelajaran Matematika Menurut Teori Belajar Konstruktivisme*. Badan Penelitian dan Pengembangan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Hendrik, P., & Ahmad, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Kompetensi Dasar Sistem Pengapian Elektronik. *Automotive Science and Education Journal, 9*(1), 25–30. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/asej>
- Herpratiwi. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Media Akademi.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video dan

- Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- 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>
- Munawaroh, I. (2019). *Modul Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. 11–44.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Mutmainna, M., & Jafar, A. F. (2015). Komparasi Hasil Belajar Fisika melalui Metode Discovery Learning dan Assignment And Recitation. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1), 46–51.
- Nasirudin, N., Setiawan, I., & Yani, A. (2016). Modul Guru Pembelajar Sejarah. *Journal Education*, 2016.
- Nurkencana, & Sunartana. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Usaha Nasional.
- Patandung, Y. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPA Siswa. *Journal of Educational Science and Technology*, 3(April), 9–17.
- Permadi, A. S., Purtina, A., Palangkaraya, M., Raya, P., Tengah, K., Palangkaraya, U. M., Raya, P., & Tengah, K. (2020). The Effect of Information Technology Utilization and Communication on Study. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Dasar*, 16–21.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Rajagukguk, K. P., Learning, D., & Belajar, H. (2019). Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan. *Jurnal Sintaksis*, 1(1), 1–7.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3

- Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 409–415.
- 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>
- Sipahutar, M., Dani, R., & Hendri, M. (2018). Model Discovery Learning Berbantuan Media Adobe Flash Cs 6 Pada Materi Hukum Newton. *EduFisika*, 3(02), 59–65. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v3i02.5259>
- Siregar, S. D., Indriama, D., Mendrofa, S. B. H., Tampubolon, H. M. T. A., & Supriyanto, R. (2019). Penerapan Discoverylearning pada Media Pembelajaran dengan Materi Vektor Berbasis Flash. *Jurnal Mantik Penusa*, 3(1.1), 47–50.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suheri, A. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Elec Media Komputindo.
- Sukariasih, L., Erniwati, E., & Salim, A. (2019). Development of Interactive Multimedia on Science Learning Based Adobe Flash CS6. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(4), 322–329. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i4.1454>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan* (Edisi Pert). UNY Press.
- Suryani, D. R., & Lestari, N. (2019). Penggunaan Variasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ips 3 SMA Negeri 2 Merauke. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–79. <https://doi.org/10.35724/mjme.v1i2.1376>
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Model Penelitian Pengembangan Pendidikan. *Undiksha Press*.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16.

- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Triyanti, M., & Suswati, E. (2015). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Biologi Materi Sistem Saraf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas XI SMAN 4 Lubuklinggau. *Jurnal Perspektif Pendidikan, Vol. 9 No.*
- Uno, H. B. (2016). *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65–76.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/9229/4194>

