

DAFTAR PUSTAKA

- Abdah, M. G. (2019). Ragam Pendekatan dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI). *FONDATIA*, 3(1), 27–41. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i1.158>
- Abdul. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Angraeni, D.P. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan. *Institutional Repositories & Scientific Journals*. <http://repository.unpas.ac.id/31153/>
- Anonim. (2019). *Articulate Storyline untuk Media Pembelajaran Guru SD*. [Online]. Tersedia: <https://pustekkom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/> [13 februari 2021]
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storiline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva
- Bako, M.P. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerpen Melalui Pembelajaran *Experiential Learning* Pada Siswa Kelas XI SMK Swasta Anugerah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol. 1, No. 3, 192–199. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i3.5408>
- Baharuddin & Esa, N W. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Barida, M. (2018). Model *Experiential Learning* Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Mahasiswa. *Jurnal Fokus Konseling*, Vol. 4, No. 2, 153-161. <https://doi.org/10.26638/jfk.409.2099>
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Brinkerhoff, D.A. (2001). *Survey Of Instructional Development Models, Third Edition*. In *TechTrends*, Vol. 45, No. 1, 48–50. <https://doi.org/10.1007/bf02763388>
- Cucus, A., & Aprilinda, Y. (2016). Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, Vol. 7, No. 2, 1-5 <https://doi.org/10.36448/jsit.v7i1.765>
- Darnawati, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.
- Darmaningsih, N.W.P., Wahyuni, D.S., & Sindu, I.G.P. (2020). Efektivitas Media

E-Learning Dengan Model *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada. *Kumpulan Artikel Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, Vol. 9, No. 2, 67–77. <http://dx.doi.org/10.23887/karmapati.v9i2.26583>

Donald, R.C., Jenkins, D.B. & Metcalf, K.K. 2006. *The Act of Teaching*. New York: McGraw Hill.

Dumiyati. (2015). Pendekatan *Experiential Learning* Dalam Perkuliahan Kewirausahaan Di Perguruan Tinggi Untuk Menghadapi Asean Economic Community (Suatu Kajian Teoretis). *Prosiding Seminar Nasional 9 Mei 2015*, 87–97.

Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). *Development of Learning Media Based on Articulate Storyline*. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, Vol. 1, No.), 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>

Haryanti, A., Suhartono, & Salimi, M. (2019). Penerapan Model *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Tema Panas Dan Perpindahannya Di Sekolah Dasar. *J. Pijar MIPA*, Vol. 14, No. 1, 149–200. <https://doi.org/10.29303/jpm.v14.i1.1046>

Hariri, C.A., & Yayuk, E. (2018). Penerapan Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, Vol. 8, No. 1, 1–15. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p1-15>

Irawatie, A., Anagusti, T.T., & Afriani, H.F. (2021). Analisis Konten Pembelajaran Mata Kuliah Wajib Universitas Berbasis Karakter Bela Negara. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, Vol. 5, No. 1, 128–139.

Kolb, D.A. (2015). *Experiential learning: experience as the source of learning and Development Second Edition*., Upper Saddle River, New Jersey, Pearson Education, Inc.

Kholifah. N. (2015). Teori Kognitifisme, Artikel: Linguanurul. Diposkan 15 Mei Linguistik Terapan. Vol. 1 No. 2.

Mariani, I.G.A.N. (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di Kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 17, No. 2, 275-285. <http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i2.26471>

Masgumelar, N.K., Dwiyo, W.D. & Nurrochmah, S. 2019. Modifikasi Permainan menggunakan Blended Learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(7), 979–986.

- Muhammad Fadhil Alghi Fari Majid & Suryadi.(2020).Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran PAI,Vol.1,No.3,April. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/pairf/article/download/4443/3033>
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : CV Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : CV Alfabeta.
- Mutaqin, Y.B. (2015). Penerapan Model “Experiential Learning” Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa Kelas X Tata Busana Di SMK Muhammadiyah Gamping. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, Vol. 4, No. 6, 1-128. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/17656>
- Nahar, N. . (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *British Journal of Haematology*, 1(0), 64–74. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2141.1992.tb08137.x>
- Nurkencana, W., & Sunartana. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Cetakan Pertama. Usaha Nasional. Surabaya.
- Pamungkas, A.H., & Sunarti, V. (2018). *Buku Ajar Pelatihan Experiential Learning bagi Orang Tua dan Pengajaran Anak Usia Dini*. Cetakan Pertama. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah. Padang.
- Pamungkas, A.H. (2018). Pemanfaatan *Experiential Learning* Untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, 25–45.
- Perwita, D.P., Kandika, P.S., & oktrisma, Y. (2019). Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4d, Addie, Assure, Hannafin Dan Peck). *INA-Rxiv*,1-33. <https://doi.org/10.31227/osf.io/7bydx>
- Pujaningtyas, S.W., Kartakusumah, B., & Lathifah, Z.K. (2019). Penerapan Model *Experiential Learning* Pada Sekolah Alam Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Tadbir Muwahhid*, Vol. 3 No. 1, 40-52. <https://doi.org/10.30997/jtm.v3i1.1653>
- Prasetyo, I. (2014). Teknik Analisis Data Dalam *Research and Development*. Jurusan PLS.Fakultas Ilmu Pendidikan.Universitas Negeri Yogyakarta
- Prastawa, S., Akhyar, M., Gunarhadi, & Suharno. (2020). *The Effectiveness Of Experiential Learning Based On Creative Industry To Improve Competency Of Entrepreneurship Of Vocational High School Students*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol. 397, 25–33. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200129.004>
- Rahman, S. N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V

Madrasah Ibtidaiyah. *Skripsi Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*. Vol. 21, No.1, 1–9.

- Ramadhani, M., Gafari, M.O.F., & Marice, M. (2019). *Development Of Interactive Learning Media On Material Writing Short Story Texts Based On Experience. Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, Vol. 2, No. 1, 91–102. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i1.189>
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3. Indonesian Language Education and Literature*, Vol. 6, No. 1, 84-92. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Septiari, I.G.A.W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Model *Blended Learning* Berbantuan *Schoology* Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Kelas XI Di SMK TI Bali Global Singaraja. *Skripsi. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknik Dan Kejuruan. Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Sholihah, D.A., Shanti, W.N., & Abdullah, A.A. (2019). Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pendidikan Matematika. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 7, No. 3, 383-389. <https://doi.org/10.30738/union.v7i3.5844>
- Silberman, M. (2014). *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Cetakan Pertama. Nusa Media. Bandung.
- Subhan, denny K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *JR : JURNAL RESPONSIVE Teknik Informatika*, Vol. 2, No. 1. <https://doi.org/10.36352/jr.v2i1.129>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Cetakan ke-18. Penerbit Alfabet. Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Cetakan ke-25. Penerbit Alfabet. Bandung.
- Sumarsih. (2009). Implementasi Teori Pembelajaran Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Dasar-Dasar Bisnis. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Viii (1), 54–62.
- Sundhari, K.I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* Dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Skripsi. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknik Dan Kejuruan. Universitas Pendidikan Ganesha*.

- Surjono Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Cetakan ke-1. Yogyakarta : *UNY Press*.
- Suryono. H. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutriana, E. (2019). Deskripsi Penerapan Model Experiential Learning Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 13 Sinjai. 1–11. http://eprints.unm.ac.id/13074/2/eva_sutriana_162050701068.pdf
- Tegeh, I M., & Kirna , I M. (2010). *Model Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Undiksha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Model ADDIE. *Jurnal Ika*, Vol. 11, No. 1, 12-26. <http://dx.doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Tegeh, I M., Jampel, I N., & Pudjawe, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Cetakan Pertama. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Wati, W. (2010). Makalah Strategi Pembelajaran Teori Belajar dan Pembelajaran. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
- Woolfolk, A. 2004. *Educational Psychology*. New York: Pearson.
- Yunitami, N. L. (2020). Pengembangan Konten Elearning Berstrategi *Flipped Classroom* Untuk Pelajaran Sejarah Di Kelas X SMA Negeri 4 Singaraja. *Skripsi*. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknik Dan Kejuruan. Universitas Pendidikan Ganesha.