

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., dkk. (2020). Visualizing the stages of the educational research methodology into animation infographics for vocational students. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 317–327. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i3.22017>
- Agustini, K., dkk. (2019). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>
- Akhiruddin, dkk. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Makassar : CV. CAHAYA BINTANG CEMERLANG.
- Arthawan, I. P. A. Y., dkk. (2020). Pengembangan Konten Pembelajaran Dengan Model Blended. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9, 172–184.
- Arwanda, P., dkk. (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), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Budiningsih, C. A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA.
- Dendo, K. N., & Ate, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Materi Pokok Pangkat Tak Sebenarnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX B SMPK St. Paulus Karuni. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2).
- Dewi, N., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvk Unj. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95–104. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Gunawan, D. C., dkk. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sepakbola Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 3(4), 167–179.
- Hadza, C., dkk. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Khusnah, N., dkk. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV.

Alfabeta.

- Nugraheni, T. D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*. 32–36.
- Purnama, S., & Asto B, I. G. P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 275–279.
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. StaiaPress.  
[https://drive.google.com/file/d/1RBVxcqdLwX4a9f-Wrt-GHOXliN\\_wjDp-/view](https://drive.google.com/file/d/1RBVxcqdLwX4a9f-Wrt-GHOXliN_wjDp-/view)
- 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>
- Rozak, D. A., dkk. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bola Basket Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 3(4), 142–153.
- Rusman, dkk. (2015). *Pembelajaran Berasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Santyasa, I. (2009). Metode penelitian tindakan kelas, pengembangan, korelasional, kausal komparatif, dan eksperimen. . . *Lembaga Penelitian Universitas Pendidikan Ganesha ...*, 1–33.
- Septiari, I. G. A. W., dkk. (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 17(2), 275–285.
- Setyaningsih, S., dkk. (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. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sujono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan. In *Uny Press* (Vol. 1). Yogyakarta : UNY PRESS.
- Sulaiman. (2014). Alat Tes Keterampilan Sepak Takraw Bagi Atlet Sepak Takraw Jawa Tengah. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 1(2), 68–76.  
<https://doi.org/10.15294/jpehs.v1i2.3203>
- Tamami, A. A., & Dwiningsih, K. (2020). The Effectivity of 3D Interactive

Multimedia to Increase the Students' Visuospatial Abilities in Molecular. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(3), 307. <https://doi.org/10.23887/jpp.v53i3.25883>

Tegeh, I. M., dkk. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.

Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Lampung : Anugrah Utama Raharja (AURA).

Yuningsih, F., dkk. (2014). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Menginstalasi PC. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*, 2(2), 36 – 40.

