

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Agustini, K., Putrama, I. M., Windari, R. A., & Maruta, W. N. (2020). Content Visualization of Ite Law for Learning Process. *Jurnal Sositelknologi*, 19(1), 188. <https://doi.org/https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.1.13>
- Ahmadi. (2009). Teori Belajar dan Pembelajaran. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, 9, 2–60.
- Al-Ihwanah, A.-I. (2016). Implementasi E-Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran Pgmi Iain Sultan Thaha Saifuddin Jambi. *Cakrawala : Jurnal Studi Islam*, 11(1), 76–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.102>
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta : Pustaka Ananda Srva.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Azura, A. R., Kamariyah, N., & Taufiq, M. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dengan Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V Di Sd Al-Islah Surabaya. *Journal of Natural Science Education Research*, 1(2), 171–180. <http://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/5187/3505>
- Bruner, J. S. (1961). *The Act of Discovery*. In *In Search of Pedagogy Volume I*. USA: Harvard Educational Review. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203088609-13>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Chun, R. S. (2017). *Adobe Animate CC Classroom in a Book (ED 2017)*. USA : Adobe.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dick, W., & Carey, L. (2009). *The Systematic Design Of Intruction 7thed*. United States Of America: Harper Collins Publishers.
- Habib, S. A. A. (2020). *Potensi Penggunaan Articulate Storyline 3.6 Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Tingkat Sma Di Era Industri 4.0*.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Yrama Widya.

- Kurniasih, Imas & Sani, B. (2014). *Strategi-Strategi Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung: 64.
- M Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad ke_21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Meltzer, D. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: a possible “hidden variable” in diagnostic pretest score. *American Journal Physics*, 70(12), 27.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *JPF Jurnal Pendidikan Fisika*, V(1), 25–32.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Mustaqim. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Nugrahaeni, A., Redhana, I. W., & Kartawan, I. M. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.23887/jpk.v1i1.12808>
- Nurkancana, W. & S. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- pustekom.kemendibud.go.id. (2016). *Articulate Storyline untuk Media Pembelajaran Guru SD*. <http://pusdatin.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/>
- Ramli, M. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. *E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*, 20–21. [http://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/BUKU UTUH MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJAR-M.RAMLI.pdf](http://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/BUKU%20UTUH%20MEDIA%20DAN%20TEKNOLOGI%20PEMBELAJAR-M.RAMLI.pdf)
- 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>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Ecoducation: Economic and Education Journal*, 2(2), 169–182.
- Sapitri, Deni. & Bentri, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3, 00(00), XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Schramm, W. (1977). *Big Media, Little Media, Tools and Technologies for Instruction*. London : Sage Publications.
- Sudrajat, A. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Komputer*. <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/07/16/media-pembelajaran->

berbasis-komputer/

Sugiyono. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi pembelajaran : teori dan aplikasi (2nd ed.)*. Ar_Ruzz Media.

Surjono, H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press*.
<http://dstats.net/download/http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>

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

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

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Wandah, W. (2017). *Desain dan Program Multimedia Pembelajaran Interaktif (Issue February)*.

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

