

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. (2012). Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(2).
- Adisaputra, Tri Ginanjar. (2015). *Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang Yang Dibelajarkan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Flash Dengan Media Pembelajaran Berbasis Cetak Materi Jfet Cs Amplifier*. Universitas Negeri Semarang.
- AECT. (1986). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pusat Antar Universitas di UT dan CV. Rajawali.
- AH. Sanaky Hujair. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kaukaba.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Ani Cahyadi, M. P. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia.
- Anumba, Chimay J. (2005). *Knowledge Management in Construction*. UK: Blackwell Publishing Ltd.
- Ariesto H. Sutopo. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badan Pusat Statistik. (2018). *Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,34 Persen*. Retrieved from <https://www.bps.go.id/pressrelease/2018/11/05/1485/agustus-2017--tingkatpengangguran-terbuka--tpt--sebesar-5-34-persen.html>
- Baksin, Askurifai. (2003). *Membuat Film Indie itu Gampang*. Bandung: Katarsis.
- Candiasa, I Made. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteman dan Bigsteps*. Singaraja: Undiksha Press.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

- Darnawati, Jamiludin., et al. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1 (1).
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Das, S. & Dash, H. R. (2015). *Microbial Biotechnology A Laboratory Manual for Bacterial Systems*. India: Springer New Delhi.
- Dewi, Mega Silvia. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu. *E-JUPEKHU (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, Vol. 1(2).
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework Principles and Guidelines*. San Fransisco: Joyes. Bass.
- Grant, Ramsay. (2001). *Teaching And Learning With Information And Communication Technologi: Succes Through A Whole School Approach*. Chicago: National educational computing conference.
- Gregory, R. J. (2000). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain score*. USA: Dept of Physics Indiana University.
- Hake, R.R. (2002). *Analyze Change/Gain Score American Educational Research Methodology*. Retrieved from <http://list.asu.edu/cgi-bin/wa?A2=ind9903&1=aera-d&P=RG855>
- Handoko & Waskito. (2018). *Blended Learning: Teori dan Penerapannya*. Sumatera Barat: LPTIK Universitas Andalas.
- Hartono, S.D. dan Rudjiono, D. (2015). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata pelajaran Bahasa Inggris “Theme I Have a Pet” Untuk Kelas 4SD Negeri Randugunting. Vol8(1).
- Herman, Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hofstetter, Fred Thomas. (2001). *Multimedia Literacy*. Boston: McGraw-Hill.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Kamal, M., Ahmaddul Hadi. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Dengan Menggunakan Dreamweaver. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, Vol. 7(1).

- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2016). *Online*. Retrieved from <http://kbbi.web.id/pusat>
- Lab, Digital Library & Distance Learning. (2012). *Petunjuk teknis pengelolaan infrastruktur pendukung e-learning*. Depok: Digital Library & Distance Learning Lab.
- Maestri & Adindha. (2006). *Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*. Jakarta: Digital Animasi Character.
- Majid, Abdul. (2005). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Sodikarya.
- Mas'adah, Wasis., et al. (2019). Development Of Guided Inquiry Learning Model By Articulate Storyline Media On Elasticity Materials To Increase Student's Motivation And Learning Achievement. *International Journal of Scientific and Research Publications*, Vol. 9(12).
- Moses, Melmambessy. (2012). *Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua*. Papua: Media Riset Bisnis & Manajemen.
- Mulyono, Tj. (1980). *Pengertian dan Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdikbud.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nabilah, Cahyani Hadza., et al. (2020). Development Of Learning Media Based On Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2).
- Nugraheni, Tri Dewi. (2017). *engembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*. Universitas Negeri Semarang.

- Nunuk, Suryani, Achmad Setiawan., et al. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Razaq, A. & Ispantoro. (2011). *The Magic of Movie Editing; Cara Kreatif Mengedit Video*. Jakarta: Mediakita.
- Rivers, D. (2015). *Learning Articulate Storyline 2*. Retrieved from <https://www.lynda.com/Storyline-tutorials/Up-Running-Articulate-Storyline-2/196582-2.html>
- Robin & Linda. (2001). *Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran (terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohmah, F. N., & Bukhori. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Ecoducation: Economic and Education Journal*, 2(2).
- Rohman, Muhammad & Sofan Amri. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Romiszowski, A. J., & Mason, R. (1996). *Computer Mediated Communication in Handbook of Technology*. New York: D. H. Jonassen (ed.), Simon and Schuster Macmillan.
- Sadiman, Arief S, R., et al. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sakinah, Kusumawati Dwiningsih dan Nur Aisyi. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 8(2).
- Sanjaya, Wina. (2006). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sapitri, Deni Sapitri., et al. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Inovtech Journal*, 2(1).
- Saylor, J.G, & Alexander, W.M. (1966). *Curriculum Planning for Modern Schools*. New York: Hol, Rinehart and Winston.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Tegeh, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Usman, M. Basyiruddin & Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Jakarta.

Wahono, Romi Satrio. (2011). *E-learning design*. Retrieved from Multimeida Technology: <http://romisatriawahono.net>

Wirartha, IMade. (2006). *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Andi.

