

## 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>.
- Agustini, K., & Wahyuni, D. S. (2013). Pengaruh Penggunaan Simulasi Binary Tree Berbasis Cai. *Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha, 2*(1).
- Amiroh. (2021). Kenapa Harus *Articulate storyline*? *Articulate storyline 3 / E-Learning*. Retrieved from <https://amiroh.web.id/kenapa-harus-articulate-storyline/>
- 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>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Desertasi Aplikasi Iteman Dan Bigsteps*. Undiksha Pers.
- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate storyline*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1*(1), 8–16.
- Haeruman, L. D., Rahayu, W., & Ambarwati, L. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Self-Confidence Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa Sma Di Bogor Timur. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika, 10*(2), 157–168. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2040>
- Hughes, R. (2008). Multimedia Interaktif Tipus. *Journal of Chemical Information and Modeling, 53*(9), 287.
- Ju, J., Wei, S. J., Savira, F., Suharsono, Y., Aragão, R., Linsi, L., Editor, B., Reger, U., Sievers, W., Michalopoulos, C., Mimis, A., Editor, B., Ersbøll, E.,

- Groenendijk, K., Waldrauch, H., Waldrauch, H., Bader, E., Lebhart, G., Neustädter, C., ... Saillard, Y. (2020). No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 43(1), 7728.
- Kunci, K., & Entrepreneurship, P. (2011). *Kata Kunci: Pembelajaran Entrepreneurship, Online, Connectivism*.
- Kurniawati, E. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika SMP Berbantuan Al-Qur'an Pada Pokok Bahasan Himpunan. Repository UIN Raden Intan Lampung. Bab II Kajian Teori. Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/2393/>
- Metode, I., Dalam, Y., Karantina, P., Pendidikan, J., Islam, A., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2020). *Institut agama islam negeri ponorogo april 2020. April*.
- Mulyana, A. (2018). Undang-undang (UU) Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen. Pendidikan Kewarganegaraan Aktual, Inspiratif, Normatif, Dan Aspiratif (AINA).
- Mulyana, A. (2020). Model Pembelajaran Discovery Learning Atau Penemuan. Pendidikan Kewarganegaraan Aktual, Inspiratif, Normatif, Dan Aspiratif (AINA). Retrieved from <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/06/model-pembelajaran-discovery-learning.html>
- Pendidikan, A. P., & Islam, A. (n.d.). *BAB III Pendidikan Agama Islam*. 65–88.
- Rahmiati, R., Musdi, E., & Fauzi, A. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Viii Smp. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 267–272. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i2.314>
- 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*. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7501>.
- 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>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- 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>
- Susilo, Y., & Khabibah, S. (2010). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together ( Nht ) Materi Ajar Perbandingan Dan Fungsi Trigonometri Pada Siswa Kelas X. *MATHEdunesa*, 2, 1.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16.