

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I Nyoman Widhi, Dkk. 2017. *Modul pembelajaran Multimedia Interaktif*.
- Amiroh. 2019. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran; Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kholik Abdul, Dkk .2017. *Pegantar Ilmu pendidikan*. Bogor: Unida Pres.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudatha, IGW dan Tengeh IM. 2009. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Sudarma, I Komang dan Gede Putu Arya Saloka. 2008. *Teknik Produksi dan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.

Jurnal

- Aryaningrum, Kiki dan Pratama, Erliana. Rafika. 2017. Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Harmoni*. Vol. 2, No. 2. (hal. 121-129).
- Berkah, J. 2018. Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik di SMK Kharismawita Jakarta Selatan. *Jurnal Candrasangkala*. Vol. 4, No. 1. Universitas Indraprasta PGRI. Jakarta.
- Devayana, IKDD.2017. *Pembelajaran Multimedia Interaktif Guru PJOK*. Pendidikan Olahraga, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang.

- Diah Kurniawati, Inung. (2018). "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Journal of Computer Information and Technology*. Volume 1, Nomor 2. (hal. 68-75).
- Habsy, BA. 2017. Seni Memahami Penelitian Kualitatif Dalam Bimbingan dan Konseling: Studi Literatur. *Jurnal Konseling*. Volume. 1, No. 2. (hal. 90-100).
- Islamiah, ID. 2019. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal of Education*. Vol. 01. No. 2. (hal. 451-457)
- J. Rizky Rahman, Wawan Setiawan, dan Eka Fitriajaya R. 2008. Optimalisasi Macromedia Flash Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Computer Pada Program Studi Ilmu Computer FPMIPA UPI. Bandung: *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. ISSN:1979-9264.
- Leztiyani, Indirawati. 2021. Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 2, No. 1. (hal. 24-35).
- Masfufah, Aynin. 2016. Implementasi Media Pembelajaran Articulate Studio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal pena sains*. Vol. 3, No. 1.
- Pratama, R.A.2019. Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1).
- Purnama, & Asto. 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.
- Rafmana, Hesta, Dkk. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*. Volume. 5, No. 1. (hal. 55-65).
- Rahutama, Ryan. 2016. Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada

Kompetensi Inti Sistem Air Conditioner (AC) Kelas XII TKR 4 di SMK Ma'rif 1 Wates. Diakses pada tanggal 20 Mei 2020. Link: <https://eprints.uny.ac.id/61337/>

Rianto. 2020. Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language and Literature*. Vol. 6, No. 1. (hal. 84-92).

Saiful Mujab, Muhammad. 2011. Implementasi Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Pada Siswa SMA Untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar. <https://lib.unnes.ac.id/10647/1/6569.pdf>

Setyo Utami, Yunita dan Wahyudi. 2021. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V Sd. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol. 4, No. 1. (hal. 62-71).

Waldopo. 2011. *Pelatihan pendayagunaan teknologi informasi dan Komunikasi (TIK) Bagi Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pemanfaatan TIK untuk Pembelajaran Dalam Kaitannya Dengan Perumusan Kebijakan Pelatihan TIK Untuk Guru Di Indonesia*, Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan No. 14, Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian Dan Pengembangan-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Skripsi

Ajeng Prahasta. 2018. *Penerapan Media Pembelajaran Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo Lampung Tengah*. Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Esti Wulandari. 2017. *Penerapan Multimedia Ineteraktif Berbasis Macromedia Flash 8 terhadap keaktifan dan hasil belajar biologi materi saraf manusia pada siswa kelas XI SMA PMII Assalaam Sukoharjo tahunpelajaran 2016/2017*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Evi Hasanah. 2019. Pengaruh Penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline dalam Metode Problem Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Kemampuan Bepikir Kreatif Pesera Didik.

Muhammad Fajar Kurniawan. 2019. *Implementasi Multimedia Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Dimadrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Sarolangun*. Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.

Lila Cita Arum Sari. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Kingdom Animalia Kelas X Di SMA*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Siti Nurjanah. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

