

DAFTAR PUSTAKA

- AMIROH. (2017, Desember 8). *Articulate Storyline 3 : Mengenal Trigger (1)*. Retrieved from ARTICULATE STORYLINE 3: <https://amiroh.web.id/articulate-storyline-3-mengenal-trigger-1/>
- indahwati, t. s. (2012). Penerapan Model Inquiry Training Melalui Teknik Peta Konsep dan Teknik Puzzle Ditinjau dari Tingkat Keberagaman Aktivitas Belajar dan Kemampuan Memori. 7-8.
- Krishna, I. B. (2020). Wayang Kulit Bali Sebagai Media Komunikasi. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 169.
- Mustika. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran. 122.
- Permana, A. A. (2020). Art sticker application based of augmented reality to introduce crown (gelungan) of puppet ramayana in Bali. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-6.
- Setyaningsih, S. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 145.
- Sindu, I. G. (2021). Designing learning object using articulate storyline 3 for supporting indonesia online learning system (spada). *Journal of Physics: Conference Series*, 1-3.
- Sutana, I. G. (2020). Kearifan lokal wayang kulit bali sebagai media tuntunan dan tontonan pada era digital. *Maha Widya Duta*, 72-74.
- Widiana, I. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 365.
- Witari, N. N. (2016). Nilai Budaya Bali Dalam Kartun Editorial Sangat Delem Pada Koran Bali Pos. *PRASI*, 73.

Yuniati, E. (2018). Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK AT Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate*, 65-74.

