

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. (2017). *Articulate Storyline 3: Mengenal Trigger (1)*. FRIDAY, 8 DECEMBER, 2017.
- Candiasa, I. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Itean Dan Bigsteps*.
- Chikh, A. (2014). A general model of learning design objects. *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences*, 26(1), 29–40. <https://doi.org/10.1016/j.jksuci.2013.03.001>
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1), 11–26.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Mallu, S., & Samsuriah. (2020). Implementasi Articulate Storyline dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital pada STMIK Profesional Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI) 2020*, 7.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Ningrat, D. A. P. W. (2020). *Peningkatan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene Dan Keselamatan Kerja Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Prezi Di Smkn 2 Gowapeningkatan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sanitasi, H.*
- Nugraheni, T. D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di Smk Negeri 1 Kebumen*.
- Nurajizah, S. (2016). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak. *Jurnal PROSISKO*, 3(2), 14–19.
- 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>
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X.

Inovtech, 02(00), Xx–Xx. <https://doi.org/10.1007/Xxxxxx-Xx-0000-00>



Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta

Surjono Dwi, H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In Fitriyanti (Ed.), *UNY Press* (Edisi Pert, Issue April). UNY Press.

Waryanto, H. N. (2014). Storyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif. *Hadi Waryanto, Nur*, 1(1), 1–11.

