

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, A., Hanim, F., Sumarmi. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Pendidikan*, 1(4), 752-757.
- Arwanda, Priankalia., Irianto, Sony., Andriani, Ana. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Stroryline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204.
- Dwiyanti, W., dan Anton Nasrullah. 2018. "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Perkuliahan Matematika Ekonomi terhadap Pemahaman Mahasiswa." *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika* 11(2): 169–78.
- Hadi, Antonius P., Habibi, Ahmad I. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Bulutangkis Teknik Dasar Langkah Kaki. *Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(2), 171-189.
- Khamzawi, Syukrom., Wiyono, K., Zulherman. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Fluida Dinamis Untuk SMA Kelas XI. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 2(1), 100-109.
- Kurniawati, Inung D., Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep *Mahasiswa*. *Jurnal Komputer dan Teknologi Informasi*, 1(2), 68-75.

- Masri, M. F., dkk. 2018. “Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Self-Efficacy dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika Siswa SMA.” *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika* 11(1): 116–26.
- Masykur, R., Nofrizal., Syazazali, M. (2017). Pengembangan Media *Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- Mawarni, S., Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84-96.
- Meke, K. D., Wondo, M. T. S., Wutsqa, D. U. (2020). Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Penggunaan Bahan Manipulatif Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 13(2), 164-177.
- Purnama, S. I., dan I Gusti Putu Asto B. 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): 275–79.
- Putra, Ghazali I., Sugiyanto. (2016). Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis Berbasis Multimedia Pada Atlet Usia 11 Dan 12 Tahun. *Jurnal Keolahragaan*, 4(2), 175-185.
- Radyuli, P., Khairani, Nikmatul. (2019). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 55-65.

Rafmana, H., Chotimah, U., Alfiandara. (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*, 5(1), 52-65.

Ryan Angga Pratama. (2018). Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19-35.

Sofyan Susanto. (2020). Efektifitas Small Group Discussion Dengan Model *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 55-60.

Yasin, A.N., Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 169-174.

