

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Agustini, K., Putrama, I. M., Windari, R. A., & Maruta, W. N. (2020). CONTENT VISUALIZATION OF ITE LAW FOR LEARNING PROCESS. *Jurnal Sosioteknologi*, 19(1), 188–200. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.1.13>
- Ajami, K., & Suleiman, M. (2014). Evaluating Interactive Learning Content in an eLearning Environment. *ELearn*, 2014(6). <https://doi.org/10.1145/2631518.2632550>
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Ardiansyah, I. (2013). *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Baksin, A. (2003). *Membuat Film Indie itu Gampang*. Bandung: Katarsis.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Dapoeranimasi. (2017). *Animation & Storytelling*. 91. [dapoeranimasi.com](http://dapoeranimasi.com)
- Darmaningsih, N. W. P., Wahyuni, D. S., & Sindu, I. G. P. (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Experiential Learning Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada. *Kumpulan Artikel Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2), 67–77. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/karmapati.v9i2.26583>
- Darmawan, D. (2010). *Bahan Ajar: Mengembangkan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Articulate*. Garut: STKIP.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Digital Library & Distance Learning, L. (2012). *Petunjuk Teknik Pengembangan Konten Pembelajaran*. Depok: Digital Library & Distance Learning Lab.
- Gao, M., Tu, X., & Li, J. (2021). A review of the research on pre-service english teachers' professional development based on mobile technology. *Journal of Language Teaching and Research*, 12(3), 404–410. <https://doi.org/10.17507/jltr.1203.10>

- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: History, principles and applications seventh edition*. London: Pearson Education.
- Gunantara, G., Suarjana, M., & Nanci Riastini, P. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.2058>
- Hanim, Z., Rahma, D., Rahmat, S., & Sulfikar, S. (2021). Interactive Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline 2 on Plant Breeding Course in State Vocational School Loa Janan, East Kalimantan, Indonesia. *Psychology and Education Journal*, 58(1), 5628–5636. <https://doi.org/10.17762/pae.v58i1.2184>
- Hasanah, U., Sarjono, S., & Hariyadi, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 43. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.43-52.2021>
- Hermawanto, A., & Anggrani, M. (2020). *Globalisasi Revolusi Digital Dan Lokalitas : Revolusi Digital Dan Lokalitas*. Yogyakarta: LPPM Press.
- Ibrahim, M., & Nur, M. (2000). *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Isnaneny, F. Y., Sajidan, S., & Masykuri, M. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Ums Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 7(1), 111. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v7i1.19798>
- Kamdi, W. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kaur, D., Mantri, A., & Horan, B. (2019). Design implications for adaptive augmented reality based interactive learning environment for improved concept comprehension in engineering paradigms. *Interactive Learning Environments*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1674885>
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: KataPena.
- Mashami, R. A., & Khaeruman, K. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Kimia Berbasis PBL (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Generik Sains Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(2), 85. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v8i2.3138>
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Minkova, Y. (2016). Contemporary Multimedia Authoring Tools. *International*

- Journal of Engineering Science and Computing*, 6(10), 2586–2588.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munir. (2013). *Multimedia : Konsep dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>
- 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>
- Rink, J. E., & Hall, T. J. (2008). Research on Effective Physical Education. *The Elementary School Journal*, 108(3), 207–218.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Septiari, I. G. A. W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Model Blended Learning Berbantuan Schoology Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Kelas XI di SMK TI Bali Global Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Shohinim, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Sindu, I. G. P., Santyadiputra, G. S., & Permana, A. A. J. (2020). The effectiveness of the application of Articulate Storyline 3 learning object on student cognitive on Basic Computer System courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 290–299. <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i3.36094>
- Sofnidar, S., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 257–275. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6761>
- Sriasih, N. K., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, I. M. W. A. (2020). Penggunaan Prinsip Staging Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2), 78–87. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/27180>
- Sudira, P. (2013). Filosofi dan Teori Pendidikan Vokasi dan Kejuruan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://staffnew.uny.ac.id/upload/131655274/penelitian/DOC\\_C\\_1\\_BukuReferensiFilosofiDanTeoriPendidikanVokasiDanKejuruan.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/131655274/penelitian/DOC_C_1_BukuReferensiFilosofiDanTeoriPendidikanVokasiDanKejuruan.pdf)

- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundhari, K. I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology Dan Experiential Learning Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tahrur. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Pada Kelas Maya Melalui LMS SISFO. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 1–12. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5468/4807>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Ejournal Undiksha*, 11(1), 12–26.
- Toha, A. F. M., & Khasanah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 20(2), 145–156. <https://doi.org/10.31599/jki.v20i2.120>
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wahyuny, I. N. (2017). Pengembangan Modul Edukasi Literasi Keuangan Islam dan Produk Halal dengan “ADDIE.” *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 3(1).
- Wirartha, I. M. (2006). *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Andi.
- Yasin, A., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *BioEdu*, 6(2), 169–174.