

DAFTAR RUJUKAN

- Burhannudin, N. A. 2021. *Media, Pengembangan Interaktif, Pembelajaran Terpadu, Pelajaran IPS*. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/15899>
- Dana,dkk. 2023. Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Keselamatan Kerja Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene, Dan Keselamatan Kerja Di Kelas X SMK Negeri 2 Singaraja. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Informatika*, 12, 26–35.
- Dirgantara,dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Lab Undiksha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1), 67–77.
- Fahril,dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3. *Jurnal Amal Pendidikan*, 4(1), 79–84. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/japend.v4i1.63>
- Fajarwati,dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Pola Bilangan Untuk Membantu Pemahaman Konsep. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 254–266. <https://doi.org/10.32938/jpm.v4i2.3653>
- Hafiedz, R., dan Nurhamidah, D. 2023. Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6, 54–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Juhaeni,dkk. 2021. *Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Mardrasah Ibtidaiyah*. 8(2), 150–159. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
ARTICULATE
- Maisurah, D. 2023. Analisis Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di Sdn 008 Pulau Lancang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 377–386.
- Marsiti,dkk. 2023. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Elemen Pengolahan Makanan dan Minuman Sub Elemen Hidangan Soup. *Jurnal Pendidikan teknologi dan Kejuruan*, 20(1), 35–45.
- Muslimah, F., dan Rinawati, W. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di Smk N 1 Sewon. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

- Nadzif,dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS: Jurnal pendidikan dan ilmu sosial*, 1(3), 17–27. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp%0AVol>.
- Oktariani,dkk. 2021. Kelayakan dan Keefektifan Sistem Konseling Behavioral Teknik Modeling dalam LMS Schoology untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6(3), 224. <https://doi.org/10.23916/08971011>
- Putranadi,dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan Dan Ekskresi Manusia Untuk Kelas Xi Ipa Di SMA Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 300. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36773>
- Rennie, F., dan Smyth, K. 2024. Instructional design. In *Digital Learning: The Key Concepts*. <https://doi.org/10.4324/9780429425240-105>
- Retnawati, H. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Parama Publishing.
- Rohayu,dkk. 2021. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Inventa*, 5(1), 30–46. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a2623>
- Rohmah, S., dan Nisa, N. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Software Articulate Storyline 3 Pada Materi Konsep Manajemen. *Educatio:Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(1), 84–96. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5800>
- Sapitri Deni, B. A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Inovation Technology on Education*, 02Number01(00), 1–8. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Suartama, I. K. 2016. Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System*, January 2016, 1–17. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>
- Sudatha, W., dan Tegeh, M. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*.
- Sugihartini, dan Yudiana. 2018. Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Dr.Ir.Sutopo (ed.); Edisi Kedua).

- Suhaila,dkk. 2021. Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–25. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.3208>
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Salmulloh (ed.); Cetakan Pe).
- Wardani, K. K., dan Puspasari, D. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5005>
- Wulandari,dkk. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zulfikar,F. 2022. *Zulfikar, Fahri*. detikEdu. <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-6163658/mengenal-kurikulum-merdeka-belajar-dan-tahapan-implementasi-penerapannya>

