

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Wahyuni, D. S. (2013). Pengaruh Penggunaan Simulasi Binary Tree Berbasis Cai. Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha, 2(1).
- Agustini, K., Putrama, I. M., Windari, R. A., & Maruta, W. N. (2020). *Content Visualization of Ite Law for Learning Process*. Jurnal Sositologi, 19(1), 188.
- Arif, A., & Mukhaiyar, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Muhammadiyah 1 Padang. JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional), 6(1), 114-119.
- Candiasa. (2011). Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dwiyanti, W., & Nasrullah, A (2018). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Perkuliahan Matematika Ekonomi Terhadap Pemahaman Mahasiswa. JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika), 11(2), 169-178.
- Dick, W., & Carey, L. (1990). *The Systematic Design of Instruction* (3rd ed.). *Library of Congress Cataloging in Publication Data: United States Of America*.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung.
- Hidayati, N. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Software Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik SMKN 3 Surabaya. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 11(1), 127-135.
- Nugroho, F., & Arrosyad, M. I. (2020). *Learning multimedia development using articulate storyline for students. International Journal of Elementary Education, 4(4), 575-579.*
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa

kelas x akuntansi dan keuangan lembaga SMK Negeri 1 Tempel tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97-111.

Masri, M. F., Suyono, S., & Deniyanti, P. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Self-Efficacy Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika Siswa SMA, *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1), 116-126.

Mawardi, G., Iriani, T., & Daryati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Kompetensi Pembelajaran Pokok Materi Keterampilan Dasar Mengajar. *Jurnal PenSil*, 8(1), 24 - 30.

Meke, K. D. P., Wondo, M. T. S., & Wutsqa, D. U. (2020). Pembelajaran problem based learning dengan penggunaan bahan manipulatif ditinjau dari minat belajar matematika. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 13(2), 164-177.

Purnama, S., & Asto B, I. G. (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), 275-279.

Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130.

Sudiby, L. (2011). “Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia”. *Jurnal WIDYATAMA Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo*. 20(2), 175-185.

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.

Sujono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan. In *Uny Press* (Vol. 1). Yogyakarta : UNY PRESS.

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

