

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, N., Putri, Y. E., & Sutanti, S. (2024). Android Based E-Module on Food Services Subjects for Culinary Students. *Journal of Education Technology*, 8(1), 12–21. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i1.70115>
- Anfira, D. K., Dwiastuti, S., & Sari, D. P. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis articulate storyline terhadap motivasi belajar dan kepuasan belajar pada pembelajaran daring. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 9(1), 42–48. <https://doi.org/10.25273/florea.v9i1.10159>
- Agus Rustamana,dkk. 2024. Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Amiroh. Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva. 2020.
- Anggriani, M. D., Haryanto, H., & Atmojo, S. E. (2022). The Impact of Problem-Based Learning Model Assisted by Mentimeter Media in Science Learning on Students' Critical Thinking and Collaboration Skills. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 350–359. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.46837>
- Arikunto, S. 2019. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Artawan, K. Y., & Artanayasa, I. W. (2024). Pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 6(1), 13–20. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJST/index>
- Dana,dkk. 2023. Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Keselamatan Kerja Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene, Dan Keselamatan Kerja Di Kelas X Di Smk Negeri 2 Singaraja. In *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* (Vol. 12, Issue 1).
- Darnawati,dkk. 2019. Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1),8. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>

- Dewi, S, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- 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>
- Indirawati Leztiyani. (2021). Articulate Storyline; Interactive Teaching Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Ismawati, Desak Putu Parmiti, & I Gde Wawan Sudatha. (2023). Interactive Learning Media in Fifth-Grade Indonesian Elementary School Subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 143–153.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57911>
- Juhaeni,dkk.. 2021. Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Kurnia Sari,dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *JP2*, 4(1), 122–130.
- Machmud, dkk. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Materi Statistika dan Peluang Kelas VIII SMP.” *Vygotsky* 4, no. 2 (August 20, 2022): 67. <https://doi.org/10.30736/voj.v4i2.497>.
- Marisa, A., Dumeva Putri, A., Agustiani, R., & Zahra, A. (2024). Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 17(2), 45–55.
<https://doi.org/10.23887/wms.v17i2.75130>
- 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.
- Nabilah,dkk. 2024 . Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Gaya Kelas Iv Sdn Bojong Rangkas 02 Development Of Learning Media Based On Articulate Storyline In Force Iv Class Material Of Sdn Bojong Rangkas 02. In *Jurnal Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 1).
- Nugroho, F., & Arrosyad, I. (2020). Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 575–579. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding*

Seminar Nasional Pendidikan,1, 81-85.

- 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>
- Rennie, F., dan Smyth, K. 2024. Instructional design. In *Digital Learning: The Key Concepts*. <https://doi.org/10.4324/9780429425240-105>
- 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>
- Rihani,dkk. 2022. Studi Literatur : Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. In *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Vol. 7).
- 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*, <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5800> 17(1), 84–96.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D* (Dr.Ir.Sutopo (ed.); Edisi Kedua).
- Wicaksono, L. A., Ajie, H., & Duskarnaen, M. F. 2020. *Pembuatan Video Tutorial Perawatan Notebook Mata Kuliah Praktikum Teknik Komputer Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Jakarta*.
- Wulandari,dkk. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074> 5(2), 3928–3936.
- Zaki, A., Mulbar, U., Alimuddin, H., & Ihsan, K. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ramah Lingkungan Melalui Program PKM. *ARRUS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 2964–1195. <https://doi.org/10.35877/454RI.abdiku2188>
- Zulfiqor, I., & Purwati, P. D. (2024). Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Sistem Tata Surya melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Berbasis Android Siswa SD. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(5), 6111–6122. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7648>