

DAFTAR PUSTAKA

- Adriadi, A. & Tarihoran, N. (2016). Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar PAI di SMP Negeri 1 Ciruas Serang. *Jurnal Kajian Keislaman*, 3(2), 15–38. Tersedia pada (<http://repository.uinbanten.ac.id/5063/1/PEMBELAJARAN%20%20Problem%20Based%20Learning.pdf>) diakses pada 31 Oktober 2020.
- Agustini, K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Hypertext Pada Komunikasi Data Dan Jaringan Komputer Berorientasi Konsep Subak. Disertasi: Matriks Blue Print. Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2020). Visualizing The Stages Of The Educational Research Methodology Into Animation Infographics For Vocational Students. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 318–328. Tersedia pada (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/22017/13109>) diakses pada 20 Desember 2020.
- Anggraeni, D. P. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan, Bandung. Tersedia pada (<http://repository.unpas.ac.id/31153/>) diakses pada 22 November 2020.
- Asmendri & Sari, M. (2018). Analisis Teori-Teori Belajar pada Pengembangan Model Blended Learning dengan Facebook (MBL-FB). *NATURAL SCIENCE JOURNAL*, 4(2), 604–615. Tersedia pada (<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/download/449/369>) diakses pada 2 Juni 2021.
- Baharuddin, H. & Wahyuni, E. N. (2010). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruszz Media.
- Caesariani, N. A. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pada Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 832–840. Tersedia pada (<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/30>) diakses pada 30 Oktober 2020.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129. Tersedia pada (<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>) diakses pada 16 Januari 2021.
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development Of Learning Media Based On Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. Tersedia pada (<http://iojs.unida.ac.id/index.php/IJAR/article/view/54/43>) diakses pada 9

Desember 2020.

- Hamdi. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Google Classroom Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Praya Tengah. *Jurnal Suluh Edukasi*, 1(2), 143–152. Tersedia pada (<http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/suluhedukasi/article/view/251>) diakses pada 30 Oktober 2020.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran Berbasis multimedia Dan Pembelajaran Konvensional: (Studi Komparasi di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri). *Jurnal Penelitian*, 10(1), 125–146. Tersedia pada (<https://core.ac.uk/download/pdf/298614693.pdf>) diakses pada 2 Juni 2021.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. Tersedia pada (<https://media.neliti.com/media/publications/120523-ID-pengaruh-penggunaan-multimedia-interakti.pdf>) diakses pada 22 November 2020.
- Isnaniy, 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), 111–120. Tersedia pada (<https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/download/19798/15530>) diakses pada 1 November 2020.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1), 43–54. Tersedia pada (<https://media.neliti.com/media/publications/91305-ID-pengembangan-multimedia-interaktif-dalam.pdf>) diakses pada 16 Januari 2021.
- Khasanah, M. U. & Hartono. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berorientasi Problem Based Learning Pada Materi Faktorisasi Bentuk Aljabar Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(8), 81–86. Tersedia pada (<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pmath/article/view/10540>) diakses pada 31 Oktober 2020.
- Kuswanto, J., Walusfa, Y., Artikel, S., Korespondensi, A., Ratu Penghulu No, J., Sari, K., Baru, T., Raja Tim, B., Ogan Komering Ulu, K., & Selatan, S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58–64. Tersedia pada (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/19335>) diakses pada 31 Oktober 2020.
- Lado, H., Muhsetyo, G., & Sisworo. (2016). Penggunaan Media Bungkus Rokok untuk Memahami Konsep Barisan dan Deret Melalui Pendekatan RME. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–9. Tersedia pada (<http://matematika.fmipa.um.ac.id/jurnal/JPM%20TAHUN%20III%20N%201%202016.pdf>) diakses pada 30 Oktober 2020.
- Lokita Purnamika, U. (2016). Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaran bahasa Inggris. *PRASI*, 11(1), 4–11. Tersedia pada (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI/article/download/109>

- 64/7022) diakses pada 17 Januari 2021.
- Lubis, S. M. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Matematika*. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Mariani, I. G. A. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology Dan Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di Kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Muhibin, M., & Hidayatullah, M. A. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Pada Mata Pelajaran Pai Di SMA Sains Qur`An Yogyakarta. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 113–130. Tersedia pada (<http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/belajea/article/download/1423/880>) diakses pada 16 Januari 2021.
- Nugraheni, T. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang. Tersedia pada (<http://lib.unnes.ac.id/32545/>) diakses pada 31 Oktober 2020.
- Nur, S., Pujiastuti, I.P. & Rahman, S. R. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. *Jurnal Sainifik*, 2(2), 133–141. Tersedia pada (<https://jurnal.unsulbar.ac.id/sainifik/article/view/105>) diakses pada 12 November 2020.
- Pahliwandari, R. (2016). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 154–164. Tersedia pada (<http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=498097&val=10206&title=PENERAPAN%20TEORI%20PEMBELAJARAN%20KOGNITIF%20DALAM%20PEMBELAJARAN%20PENDIDIKAN%20JASMANI%20DAN%20KESEHATAN>) diakses pada 2 Juni 2021.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. Tersedia pada (<https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms/article/view/1631/187>) diakses pada 31 Oktober 2020.
- Purnamasari, K., & Lestari, H. P. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Smp Kelas VII Materi Segitiga Dan Segi Empat Melalui Pendekatan Kontekstual Dan Model Pembelajaran Probing Prompting. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 18–30. Tersedia pada (<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pmath/article/view/5969/574>) diakses pada 30 Oktober 2020.
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5(1), 52–65. Tersedia pada (<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/7898>) diakses pada

31 Oktober 2020.

- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sari, L.P.D.U.C., Agustini, K., & Pradnyana, I. M. . (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Tuntas Dalam E-Modul Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(1), 35–48. Tersedia pada (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/16962>) diakses pada 27 November 2020.
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 153–166. Tersedia pada (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/7501/6496>) diakses pada 27 November 2020.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science* 2. 2(1), 58-67. Tersedia pada (<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/117>) diakses pada 14 November 2020.
- Siregar, E. & Nara, H. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Siyamta, Setyosari, P., Kamdi, W., & Ulfa, S. (2016). *Teori Connectivism dalam Pembelajaran sebagai Pendukung Sistem Adaptive E-learning and Big Data Personalized Learning*. 417–424. Tersedia pada (http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_411053189890.pdf) diakses pada 2 Juni 2021.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati, A. & Agustini, Y. (2020). Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Segi Empat Dan Segitiga Siswa SMP Kelas VIII Di Cianjur. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 321–330. Tersedia pada (<https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/download/184/143/>) diakses pada 17 Januari 2021.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 1(2), 79–88. Tersedia pada (<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/download/208/170/>) diakses pada 17 Januari 2021.
- Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutrisna, I. P. E., Ratminingsih, N. M., & Artini, L. P. (2018). Mall-Based English Instruction. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 30–40. Tersedia pada (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/download/13191/8660>) diakses pada 17 Januari 2021.
- Syahroni, S., & Nurfitriyanti, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Formatif*, 7(3), 262–271. Tersedia pada (<https://media.neliti.com/media/publications/234980-pengembanganmedia-pembelajaran-interakt-13c33197.pdf>) diakses pada 30 Oktober 2020.
- Tegeh, I. M. & Kirna, I.M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*.

Singaraja: Undiksha.

- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel, dan K. P. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tinambunan, R. F., Mursid, R., & Tambunan, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 6(2), 217–229. Tersedia pada (<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/1664>) diakses pada 17 November 2020.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 08 Juli 2003. Jakarta: Pemerintah Pusat.
- Wibawa, S. C. (2017). The Design And Implementation Of An Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 74–79. Tersedia pada (<https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/download/16633/9886>) diakses pada 17 Januari 2021.
- Wulandari S. Christine. (2017). Menanamkan Konsep Bentuk Geometri. *Pengabdian Masyarakat Ipteks*, 3(1), 1–8. Tersedia pada (<https://core.ac.uk/download/pdf/229214086.pdf>) diakses pada 17 Januari 2021.
- Yasin, A. N. & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 169–174. Tersedia pada (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/20868>) diakses pada 31 Oktober 2020.

