

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arwanda, Prankalia., Irianti, Sony., Andriani, Ana. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*. Al-Madrasah : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah 4 (2), 193-204, 2020.
- Candiasa. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Itean dan Bigsteps*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- 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. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 5(1), 52-65.
- Dwiyoga, Wasis. 2019. *Pembeajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Dapoeranimasi. 2017. *Animation & Storytelling*. Bandung: dapoeranimasi.com.
- Egi Ramdani, D. T. 2016. *Pengembangan media pembelajaran interaktif (studi kasus mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial) sebagai pendukung pembelajaran di sekolah luar biasa*. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, Vol. 13, 232–238.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran Blended Learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Hamalik ,O. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*: Pt bumi aksara
- Komara, E. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Badung: PT Refika Aditama.
- Kadioglu, M., Tacgin, Z., & Sahin, N. 2020. *Instructional Design and Material Development Progress to eLearning Environments: A Sample of Obstetrical Nursing Education*. *Contemporary Educational Technology*, 12(1), ep265. (<https://doi.org/10.30935/cedtech/7631>)
- Narayana, I.W.G. 2016. Analisis Terhadap Hasil Penggunaan Metode Pembelajaran Synchronous Dan Asynchronous. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016, STMIK AMIKOM Yogyakarta, 6-7 Februari 2016, 139-144.
- Prasetya, E., Sugara, A., & Pratiwi, M. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. *Jurnal JOIN (Jurnal Online Informatika)*, 2(2), 121–126. (<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>)
- Suppan, M., Gartner, B., Golay, E., Stuby, L., White, M., Cottet, P., Abbas, M., Iten, A., Harbarth, S., & Suppan, L. 2020. *Teaching Adequate Prehospital*

Use Of Personal Protective Equipment During The COVID-19 Pandemic : Development of a Gamified e-Learning Module. JMIR Serious Games 2020, 8(2), e20173. (<http://games.jmir.org/2020/2/e20173/>)

Setyaningsih, et.al.2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia.* Universitas Negeri Surabaya: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Vol 20 (2). (<http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>.)

Usman. 2018. Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar, *Jurnalisa*, Vol. 4, No. 1, 136-150. <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v4i1.5626>

