

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Cetakan Pertama. Semarang: Unissula Press.
- Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 8(2), 217–229. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v8i2.10199>
- Arnita, & Ayu, R. (2019). Penerapan Model Experiential Learning Pada Mata Meningkatkan Skills Berwirausaha Peserta didik. *Journal Ilmiah Rinjani_Universitas Gunung Rinjani*, 7, 207–217.
- Ashaari, A. R. (2014). *Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri Dan Motivasi Memasuki Dunia Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Peserta didik Di Smk Bm Dharma Bakti Medan Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan. Singaraja.
- Barida, M. (2018). Model Experiential Learning dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Mahapeserta didik. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(2), 153. <https://doi.org/10.26638/jfk.409.2099>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Cecep Kustandi, & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran* (R. Sikumbang (ed.); Edisi kedua). Penerbit Ghalia Indonesia.
- Darmaningsih, N. W. P. (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Experiential Learning Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Di Smk Negeri 1 Sukasada. *Kumpulan Artikel Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2), 67–77.
- Elita, R. F. M. (2005). Kajian tentang manajemen pengetahuan. *Skmi*, 1–29.
- Erica Alviyanti & K. Anom W & M. Hadeli L. (2016). Model Pembelajaran Experiential Learning Peserta didik Kelas X Ipa 2 Sma Negeri 1 Indralaya Selatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 3, 196–207.
- Friani, I. F., Sulaiman, & Mislinawati. (2017). Kendala Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik berdasarkan Kurikulum 2013 di SD Negeri 2 Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2, 88–97.
- Hanifah, O. R. (2018). Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) Untuk Meningkatkan Kebermaknaan Hidup Lansia. *Interciencia*, 489(20), 313–335.

- Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Peserta didik Kelas 5 SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 8(1), 1–15.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Konten. (NB). Pada KBBI Daring. diakses pada tanggal 26 januari 2020, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konten>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahapeserta didik. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Laksana, G. B. W. (2019). *Pengembangan Media Iteraktif Tes Formatif Pada Mata pelajaran Produktif TKJ di SMK Negeri 3 Singaraja*. Skripsi. Prodi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- Lestari, T. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menyajikan Contoh-Contoh Ilustrasi Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Metode Pembelajaran Demonstrasi Bagi Peserta didik Kelas XI Multimedia Smk Muhammadiyah Wonosari*. Skripsi. Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- 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. Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- Maulana, M. F. (2015). *Implementasi Model Experiential Learning Dalam Pembelajaran Ipa Materi Energi Dan Perubahannya Peserta didik Kelas IV MI Miftahus Shibyan Mijen Semarang*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo. Semarang
- Mc Pherson-Geyser, G., de Villiers, R., & Kawai, P. (2020). The use of experiential learning as a teaching strategy in life sciences. *International Journal of Instruction*, 13(3), 877–894. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13358a>
- Mumtahana, A., Veronika, M., & Totok, R. (2020). Development of Learning Content in Computer Based Media with Articulate Storyline to Improve Civic Learning Outcomes in Third Grade Elementary School Students. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(2).
- Mustafa, N. K. M. P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran. *Islamic Education Journal*, 2(March), 1.

- Nilon, N., Mertayasa, M. K., & Ermasari, G. (2019). *Titilaras dan Vokal Dasar* (N. A. Farida (ed.)). Direktorat Pembinaan SMK Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Jakarta.
- Nugraheni, T. D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Nur, S., Pujiastuti, I. P., & Rahman, S. R. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) terhadap Hasil Belajar Mahapeserta didik Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. *Saintifik*, 2(2), 133–141. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v2i2.105>
- Nurjanah, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Alilah Negeri 3 Kediri. *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 53(9), 1689–1699.
- Purnama, S., & Asto B, I. G. P. (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. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/8529/3930>
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 05(1), 52–65. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/download/7898/pdf>.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Sugiyono, prof. dr. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Cetakan ke-10. Alfabeta Bandung.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(September), 121–138.
- Suharlii. (2015). Teori Belajar Dan Model Penerapannya Dalam Pembelajaran. *Pengembangan Model Pembelajaran Ips*, 1–13.
- Sulistyarini, E. P. D. (2012). *Pengaruh Motivasi Memasuki Dunia Kerja Dan Pengalaman Praktik Kerja Industri Terhadap Kesiapan Kerja Peserta Didik Kelas XII Program Keahlian Akuntansi Smk Negeri 1 Tempel Tahun*

- Pelajaran 2011/2012*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Sumarsih. (2009). Implementasi Teori Pembelajaran Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Dasar-Dasar Bisnis. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Viii (1), 54–62.
- Sundari, K. I. (2020). *Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Experiential Learning Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar*. Skripsi Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30–46. <https://doi.org/10.24090/jk.v2i2.551>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 16.
- Walangadi, O. D. (2019). *Perancangan Konten Pada Media Promosi Instagram Indihome JATIMBALINUSRA Di PT. Tekelomunikasi Indonesia* (Vol. 87, Issue 1,2).
- Wijayanti, M. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Titi Laras Tembang Macapat Dhandhanggula Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs5 Untuk Peserta didik Smp Kelas VIII*. 66, 37–39.
- Yasin, A. N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *Bioedu (Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi)*, 6(2).