

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Candiasa, 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*: Singaraja Undiksha Press
- Astuti, N. P. E. (2017). Implementasi Media Edukasi Sistem Operasi Jaringan Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(2), 277. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i2.11482>
- Driscoll, M. (2002). Blended learning: Let's get beyond the hype. *E-Learning*, 54. http://www-07.ibm.com/services/pdf/blended_learning.pdf
- Ghozali, F., & Rusimanto, P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Studio??13 Kompetensi Dasar Arsitektur Dan Prinsip Kerja Fungsi Setiap Blok Plc Di Smk Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 1–6.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie. *Jurnal Educatio*, 11(1), 90–105.
- hasan, ali. (2019). *Konfigurasi Jaringan Wan (Ali Hasan 175100069)*. 1–5. <https://doi.org/10.31219/osf.io/a5n2u>
- Isgandi, Y. (2020). *e-ISSN: 2540-8348 p-ISSN: 2088-3390 Yiyin Isgandi, Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. 10(02), 109–121.
- 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. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Mahmud, N. F. (2021). *Pengembangan multimedia interaktif rumah adat nusantara (ran) menggunakan articulate storyline pada mata pelajaran ips kelas iv b sd telkom makassar*.
- Mallu, S., & Samsuriah. (2020). Implementasi articulate storyline dalam

- pembuatan bahan ajar digital pada stmik profesional Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI) 2020*, 7. Implementasi, articulate storyline, bahan ajar digital. I.
- Maya, Y. (2020). Penggunaan Blended Learning Pada Pembelajaran Era Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 44–59.
- Munir. (2012). *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan 2012*, Penerbit Alfabeta, Munir Bandung Penulis Tahun Penerbit ISBN : Munir.
- 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>
- Ramsay, G. (2001). Teaching and Learning with Information and Communication Technology: Succes Through a Whole School Approach. *Building on the Future*, 1–9. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED462943.pdf>
- 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>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Setiyowati. (2021). *Penggunaan Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 - 2021*.
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Sriadhi, & Yuwanda, N. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik (Titl) Di Smk Dwiwarna

- Medan. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 7(2), 103. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v7i2.23238>
- Sudarsana, I. K. (2018). *Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi Kurikulum Di Sekolah (Persepektif Teori Konstruktivisme)*. 148, 148–162.
- Sundhari, K. I., Wahyuni, D. S., & Santyadiputra, G. S. (2020). *Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Experiential*. 9, 56–66.
- Surjono Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. In *UNY Press* (Issue April 2017).
- Widiana, I. W. (2016). *Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>
- YASIN, A. (2017). *Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma*. *BioEdu*, 6(2), 249947.

