

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K. (2017). The Adaptive eLearning System Design. *Proceedings of the 2nd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2017)*, 134(Icirad), 50–54. <https://doi.org/10.2991/icirad-17.2017.10%0Ahttps://www.atlantis-press.com/article/25882124.pdf>
- 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), 317–327. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i3.22017>
- Agustini, K., Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2019). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>
- Agustini, K., & Wahyuni, D. S. (2013). Pengaruh Penggunaan Simulasi Binary Tree Berbasis Cai. *Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganेशha*, 2(1).
- Amin, B. N., Djaelani, A. R., Setiawan, T., Ringan, K., & Demak, S. M. K. N. (2019). PEMELIHARAAN SISTEM BATERAI MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA QUIZ I-SPRING mobil merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa pada pelajaran Teknik Dasar Otomotif dari program Studi Teknik Kendaraan Ringan dengan tujuan agar . 1(1), 52–58.
- Anjeli, Y. N., & Latifah, N. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Saga VI Kabupaten Tangerang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30738/wa.v5i1.8444>
- Arifin, Z. (2017). Mengembangkan Instrumen Pengukur Critical Thinking Skills Siswa pada Pembelajaran Matematika Abad 21. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1(2), 92–100. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/th/article/view/383/362>
- Binanto, I. (2010). Multimedia Digital Dasar Teori. In *Journal of Chemical Information and Modeling*

- Candiasa; I. M. (2010). Pengujian Instrumen Penelitian Disertai ITEMAN dan BIGSTEP. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.
- Dendo, K. N., & Ate, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Materi Pokok Pangkat Tak Sebenarnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX B SMPK St. Paulus Karuni. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2).
- Gularso, D., Lukitoaji, B. D., & Noormiyanto, F. (2017). Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Pendidikan Kebudayaan Daerah Berbasis Local Genius, Local Wisdom, Dan Riset Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10.
- Gunawan, A., Darmawan, D., & Maskur, M. (2017). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Kesehatan Bidang Bola Basket Di Sman 27 Garut. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 314–336.
- Gustiawati, R., Fahrudin, & Syafei, M. M. (2014). Implementasi Model-Model Pembelajaran Penjas dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Memilih dan Mengembangkan Strategi Pembelajaran Penjasorkes. *Jurnal Ilmiah Solusi*, 1(3), 33–40.
- Hamid, M. A., Hilmi, D., Mustofa, S., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME UNTUK MAHASISWA Arabi : Journal of Arabic Studies. *Journal Imla*, 4(1), 100–114.
- Komalasari, B. S., Jufri, A. W., & Santoso, D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(2), 219. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v5i2.279>
- Kuncahyono, K., & Sudarmiain, S. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV

- Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 156–163. <https://doi.org/10.17977/um027v3i22018p156>
- Kurniawan, M. N. (2007). Jurnalisme Warga Di Indonesia, Prospek Dan Tantangannya. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 11(2), 71. <https://doi.org/10.7454/mssh.v11i2.115>
- Miguel, J. F. S., González, M., Gascón, A., Moro, J., Hernández, J. M., Ortega, F., Jiménez, R., Guerras, L., Romero, M., Casanova, F., Sanz, M. A., Sanchez, J., Portero and, J. A., & Orfao, A. (1992). Lymphoid subsets and prognostic factors in multiple myeloma. *British Journal of Haematology*, 80(3), 305–309. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2141.1992.tb08137.x>
- Munir. (2020). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12).
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- N. Putra. (2011). *Research and Development*.
- Nur. (2008). *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran*.
- NUR INDASARI, P., & BUDIYANTO, M. (2019). Theoretical Feasibility of Interactive Multimedia Based on Articulate Storyline in Liquid Pressure. *Pendidikan Sains*, 7(2), 14–18.
- Pariartha, I. G. M. A., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas Viii Semester 1 Di Smp Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 1(2).
- Patriani, R. P., & Kusumaningrum, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dan 3 Dimensi Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 5(2), 161–171. <https://doi.org/10.32528/ipteks.v5i2.3651>
- Perni, N. N. (2019). Penerapan Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 105. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i2.889>

- Prawirohardjo, S., Wiknjosasastro, H. (2011). *Ilmu Kandungan* (Anwar.M. (ed.); ketiga).
- 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.
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10.
- Putra, W. G. N., Fitri, A. D. P., & Boesono, H. (2018). Productivity of Gear Three layers net (Trammel Net) In Waters of Sayung Demak Regency. *Journal of Fisheries Resources Utilization Management and Technology*, 7(2), 54–61. <http://www.ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jfrumt%0APRODUKTIVITAS>
- Ratnawati, E. (2016). Karakteristik Teori-Teori Belajar Dalam Proses Pendidikan (Perkembangan Psikologis Dan Aplikasi). *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(2), 1–23.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Ecoducation, Economic & Education Journal*, Vol 2, No., 169–182.
- Santyasa, I. W., Juniantari, M., & Santyadiputra, G. S. (2020). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Guru-Guru Di Sma N 2 Singaraja. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 4, 1784–1790.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa 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>
- Sudana, I. B. K. M., Suyasa, P. W. A., & Agustini, K. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran

- Ipa Terpadu. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol. 18(No. 1), 43–54.
- Susanto, A., Raharjo, & Prastiwi, M. S. (2012). Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *BioEdu*, 1(1), 1–6.
- Sutarto, S. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331>
- Umar, U. (2018). Analisis Konstruktif Teori Belajar Behaviorisme Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 41–52. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v2i1.236>
- Wahyuni, D. S., Informatika, J. T., Studi, P., Teknik, P., & Ganesha, U. P. (2020). *Pengembangan Konten Pembelajaran Dengan Model Blended*. 9, 172–184.
- Wati, M., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Hartini, S., & Dewantara, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif White Board Animation untuk Guru Fisika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v1i1.1782>
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>
- Wulandari, R. C. L. (2016). Terapi Sulih Hormon Alami Untuk Menopause. *Jurnal Involusi Kebidanan*, 5(10), 54–64. <http://jurnal.stikesmukla.ac.id/index.php/involusi/article/view/199>
- YASIN, A. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma. *BioEdu*, 6(2), 249947.