

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N., & Yuhandini, D. S. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Dan Metode Demonstrasi Terhadap Pengetahuan SADARI. *Care : Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan*, 6(2), 162–174. <https://doi.org/10.33366/cr.v6i2.929>
- Agustini, K. (2014). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS HYPERTEXT UNTUK PERKULIAHAN KOMUNIKASI DATA DAN JARINGAN KOMPUTER BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL KONSEP SUBAK*.
- Agustini, K. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Hypertext Pada Komunikasi Data Dan Jaringan Komputer Berorientasi Konsep Subak. Disertasi: Matriks Blue Print*.
- Agustini, K., Putrama, I. M., Windari, R. A., & Maruta, W. N. (2020). Content Visualization Of Ite Law For Learning Process. *Jurnal Siositeknologi*, 19(1), 188–200.
- 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. *Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20.
- Agustini, K., & Wahyuni, D. S. (2013). PENGARUH PENGGUNAAN SIMULASI BINARY TREE BERBASIS CAI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DISKRIT MAHASISWA JURUSAN PTI UNDIKSHA. *Pendidikan Indonesia*, 2(1).
- Alex, S. (2004). Analisis teks media. In *Bandung: Penerbit Rosdakarya*. Bandung:Penerbit Rosdakarya.
- Amin, B. N., Djaelani, A. R., & Setiawan, T. (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. *Vocational Education and Automotive Technology*, 1(1).
- Andriani, F. (2015). Teori Belajar Behavioristik dan Pandangan Islam Tentang Behavioristik. *Pendidikan*, 6(2).
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Al-Taujih*, 3(2).
- Arends, R. I. (2012). *Learning To Teach*. New York: Mc Graw Hill Companies.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *pengertian video*. Materi Carego.
- Binanto, I. (2014). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak

- Multimedia Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia. *Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 16(1), 1–7.
- Brunner, & Suddarth. (2010). *Textbook Of Medical Surgical Nursing 12th Edition*. China: LWW.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233–242. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Budihastuti, S. F., Hakimi, M. S., & Soejono, S. K. (2012). Konseling dan Mekanisme Koping Ibu Bersalin. *Educational, Health and Community Psychology*, 1(1).
- Cahyanti, A. D., Anardani, S., & Nugrahanti, F. (2020). IMPLEMENTATION OF THE CHAINING FORWARD METHOD INTO EXPERT SYSTEM TO DETERMINE THE CHILDBIRTH PROCESS FOR PREGNANT WOMAN. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(1).
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*.
- Damayanti, D. C. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING CAB's (Cubes And Blocks) BERBASIS CABRI 3D PADA MATERI BANGUN RUANG MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SDN PINANG RANTI 01 PAGI. *Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3).
- 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. *Penelitian Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Dewi, N. K., Astuti, H., & Sumartono. (2020). PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DALAM MEMPUBLIKASIKAN PANTAI TANJUNG PAKIS. *Abdimas*, 7(1).
- Dick, W., & Carey, L. (2009). *The Systematic Design of Intruction 7ThEd*. United States of America: Harper Collins Publishers.
- Dwiyanti, W., & Nasrullah, A. (2018). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DALAM PERKULIAHAN MATEMATIKA EKONOMI TERHADAP PEMAHAMAN MAHASISWA. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*. <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i2.3796>
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamalik, O. (2011). Doc 17. In *Proses Belajar Mengajar*.
- Hofstetter, F. T. (2001). *Multimedia Literacy*. New York: McGraw-Hill International Edition.

- Kamdi. (2007). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Komalasari, K. (2010). Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. In *Bandung: Refika Aditama*. Bandung: Refika Aditama.
- Kristianingrum, D. Y. (2020). Pengaruh Rangsangan Puting Susu dengan Pembukaan Serviks pada Persalinan Kala 1 Fase Aktif. *Kebidanan*, 10(1).
- Kuswiandi, W. (2017). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN PENGOPERASIAN MICROSOFT OFFICE WORD PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN SISWA KELAS X SMKN 11 BANDUNG. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuain Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111.
- Masri, M. F., Suyono, S., & Deniyanti, P. (2018). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP SELF-EFFICACY DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL MATEMATIKA SISWA SMA. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1), 116–126. <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i1.2990>
- Maulida, F. (2018). Asuhan Kebidanan Continuity Of Care Pada Ny. M Masa Hamil Sampai Dengan Keluarga Berencana Di Klinik Pangestu Siti Saudah. *Kebidanan*.
- Mawardi, G., Iriani, T., & Daryati, D. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH KOMPETENSI PEMBELAJARAN POKOK MATERI KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR. *Jurnal PenSil*, 8(1), 25–30. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v8i1.8485>
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114>
- Minkova, Y. (2016). Contemporary Multimedia Authoring Tools. *International Journal Of Engineering Science and Computing*, 6(10), 135–162.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nahar, N. I. (2016). PENERAPAN TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1).
- Newsom, D., & Haynes, J. (2004). *Public Relations Writing: From and style*.

Canada: Nelson Education, Ltd.

- Notoatmodjo, S. (2007). Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku. Jakarta : Rineka Cipta. In *Applied Nursing Research*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhadi. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press.
- Ohler, J. (2011). Digital Citizenship Means Character Education for the Digital Age. *Kappa Delta Pi Record*, 47(1), 25–27. <https://doi.org/10.1080/00228958.2011.10516720>
- Pareira Meke, K. D., Sero Wondo, M. T., & Wutsqa, D. U. (2020). PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DENGAN PENGGUNAAN BAHAN MANIPULATIF DITINJAU DARI MINAT BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 13(2), 164–177.
- 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. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Prawirohardjo, S. (2010). *Ilmu Kebidanan*. Jakarta: PT Bina Pustaka.
- 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.
- Purwanti, S. (2013). Analisis perbedaan terapi dismenorhea dengan metode effleurage, kneading, dan yoga dalam mengatasi dismenorhea. *Kebidanan*, 5(1).
- Putra, F. P., Husni Tamrin, S.T., M.T., P. D., & Dedi Ary Prasetya, S. T. (2012). Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D Dan Bahasa Pemrograman C #. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Putra, N. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. PT Raja Grafindo Persada.
- 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.
- Rangkuti, A. N. (2014). KONSTRUKTIVISME DAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Ilmu Kependidikan*, 2(2).
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 856–864.

- Rusman. (2010). *Model Model Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saylor, J. G., Alexander, W. M., & J, A. L. (1981). *Curriculum Planning For Better Teaching And Learning*. New York: Holt Rinehartand Wiston.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugrah, N. (2019). IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN SAINS. *Ilmu Pendidikan*, 19(2).
- Suheri, A. (2006). Animasi Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Media Teknologi*, 2(1), 27–33.
- Sunarsih, & Ernawati. (2017). No TitlePERDEDAAN TERAPI MASSAGE DAN TERAPI RELAKSASI DALAM MENGURANGI NYERI PERSALINAN DI BIDAN PRAKTIK SWASTA (BPS) ERNAWATI KECAMATAN BANYUMAS. *Kesehatan*, 8(1).
- Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan (Pertama)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suyanti, R. D. (2010). *Strategi pembelajaran kimia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). KELAYAKAN TEORITIS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE MATERI SISTEM REPRODUKSI MANUSIA KELAS XI SMA FEASIBILITY. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 169–174.