

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. *Articulate storyline untuk media pembelajaran guru SD*, pustekkom.kemendikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/, 2016.
- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. *Visualizing the stages of the educational research methodology into animation infographics for vocational students*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 318–328, 2020.
- Agustin, Fingky. *Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Mata Pelajaran Fiqih Untuk Kelas VIII di MTsT Mardlatillah*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021.
- Anjani, F. *Teori pembelajaran konstruktivistik dalam meningkatkan hasil belajar sosiologi di SMA*. *Sociological Education*, 1(1), 11–19. dari <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/se/article/view/233>, 2020.
- Aulia, Annisa dan Masniladevi. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 2021.
- Aulia, Annisa dan Masniladevi. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro (JPTE)*, 2020.
- Candiasa, I M. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Itean dan Bigtaps*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha, 2011.
- Dewi, Nanda, R. Eka Murtinugraha, and Riyan Arthur. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ." *Jurnal Pensil UNJ: Pendidikan Teknik Sipil 7.2* (2018): 95-104.
- Hakim, Mukhammad Luqman. *Pengembangan Media Video Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>. 2019.
- JATMIKO, GINANJAR SIGIT. *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Pendekatan Sainifik Untuk Peserta Didik Kelas VII DI MTs Negeri Kepanjen Malang*. UIN Malaik Ibrahim Malang, 2016.
- Kemendikbud. *Modul Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2013.

- Khanif, Achmad. *Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Negeri 1 Banyumas*. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/id/eprint/5172>, 2018.
- Khusnah, Nurul *at al*. *Pengembangan Media Pembelajaran Jimat (Jinak Matematika) Menggunakan Articulate Storyline*. *Jurnal Analisa*, 6(2), 2020.
- Mariani, I. G. A. N. *Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis schoology dan blended learning pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI SMK Negeri 3 singaraja*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha, 2020
- Nurchahyo, Rudi dan Mulyati, lin. *Desain Media Interaktif (c3) kelas XII.PT*. Kuantum Buku Sejahtera, 2019.
- Nurdyansyah, Eni Fariyarul Fahyuni. *INOVASI MODEL PEMBELAJARAN sesuai kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Nugraheni, Tri Dewi, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*, Semarang: Universitas Negeri Semarang (UNNES), 2017.
- Puspasari, Ratih dan Tutut, Suryaningsih, *Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model ADDIE*, *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2019.
- Rianto. *Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3*. *Indonesian Language Education and Literature (ILE&L)*, 6(1), dari <http://www.syekhnurjati.ac.id/>, 2020.
- Roicha, A. *Pengembangan model discovery learning pada mata pelajaran fikih di MTsN 2 sidoarjo*. Tesis. Pascasarjana, Universitas Negeri Islam Sunan Ampel, Surabaya, dari <http://digilib.uinsby.ac.id/22030/>, 2017
- Sanjaya, Ridwan. *21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata, 2020.
- Sapitri, Deni dan Alwen Bentri. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X*. *Jurnal Innovation Technology Education (INOVTECH)*, 2020.
- Sari, L. P. D. U. C., Agustini, K., & Pradnyana, I. M. A. *Efektivitas model pembelajaran tuntas dalam e-modul berbasis project based learning*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 8(1), 35–48, 2019.
- Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: KENCANAPRENAMEIA GROUP, 2016.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suparlan, S. *Teori konstruktivisme dalam pembelajaran*. *Islamika*, 1(2), 79–88. dari <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>, 2019.
- Surjono, Herman Dwi. *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Syarif, Moh dan Eneng Susilawati. *Modul pengembangan keprofesian berkelanjutan biologi SMA terintegrasi penguatan pendidikan karakter*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Tohari, Mohammad Amin. Nadhroh, S., dan Yunadi Y. *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII*. Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014.
- Wibawanto, Wandah, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

