

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. : Cipta Artha Media.
- Anesia, R., Anggoro, B. ., & Gunawan, I. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 1(1).
- Arikunto, S., (2012), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Rajayanwali Pers.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2).
<https://doi.org/10.35931/Am.V4i2.331>
- Bintang, A., M Danial, R. R. (2013). Pengembangan Multimedia Animasi Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Branch, R. M. (2010). Instructional Design: The Addie Approach. In *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer Us. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Broto Siswyo, B. S. (2000). *Hakekat Pembelajaran Fisika Di Perguruan Tinggi*. Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Cahyana, U., Paristiowati, M., & Fauziah, S. (2018). Development Of Android-Based Mobile Learning Media On Atomic Structure And Periodic Table. *Iop Conference Series: Materials Science And Engineering*, 434(1).
<https://doi.org/10.1088/1757-899x/434/1/012095>

- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting And Evaluating Quantitative And Qualitative Research (4th Ed)*. Boston Usa: Pearson Education, Inc.
- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Erannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Dewi, R. S., & Aini, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Larutan Penyangga, *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(1), 162-171.
- Fadllan, A. (2016). Strategi Pengembangan Science Generic Skills (Sgs) Calon Guru Fisika Melalui Model Pembelajaran Group Investigation Pada Mata Kuliah Praktikum. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan Mipa*, 1(1). <https://doi.org/10.21580/Phen.2011.1.1.443>
- Fatma, A. D. (2019). Development Of Android Based Chemical Learning Media For High School Students. *International Journal On New Trends In Education And Their Implications (Ijonte)*, 10(2), 29.
- Febriyanti, D., Ilyas, S., & Nurmaliah, C. (2014). Peningkatan Keterampilan Generik Sains Melalui Penerapan Model Sscs (Search, Solve, Create And Share) Pada Materi Mengklasifikasikan Makhluk Hidup Di Mtsn Model Banda Aceh. *Jurnal Biologi Edukasi*, 6(2).
- Fitriah, L. (2019). Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Simulasi Komputer Terhadap Hasil Belajar Materi Keseimbangan Kimia. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 5(2). <https://doi.org/10.33394/Hjkk.V5i2.1592>

- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching And Learning With Technology: Effectiveness Of Ict Integration In Schools. *International Journal Of Research In Education And Science*, 1(2). <https://doi.org/10.21890/Ijres.23596>
- Gunawan, G., Harjono, A., Herayanti, L., & Husein, S. (2019). Problem-Based Learning Approach With Supported Interactive Multimedia In Physics Course: Its Effects On Critical Thinking Disposition. *Journal For The Education Of Gifted Young Scientists*, 7(4). <https://doi.org/10.17478/Jegys.627162>
- Hamalik, Oemar. (2008). Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta. Sinar Grafika
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Keseimbangan Kimia*. 10(01), 1910–1924.
- Haviz, M., Karomah, H., Delfita, R., Umar, M., & Maris, I. (2018). Revisiting Generic Science Skills As 21st Century Skills On Biology Learning. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 7(3), 355-363.
- Hardini, H., Linda, R., Abdullah, A., Shafiani, N., Darmizah, F. 'Alaina, & Dishadewi, P. (2018). Development Of Interactive Multimedia Based On Lectora Inspire In Chemistry Subject In Junior High School Or Madrasah Tsanawiyah. *Journal Of Educational Sciences*, 2(1). <https://doi.org/10.31258/Jes.2.1.P.46-55>
- Husein, S., Gunawan, Harjono, A., & Wahyuni, S. (2019). Problem-Based Learning With Interactive Multimedia To Improve Students' Understanding Of Thermodynamic Concepts. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1233(1).
- Ilyasa, D. G., & Dwiningsih, K. (2020). Model Multimedia Interaktif Berbasis Unity Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ikatan Ion. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(2), 2572-2584.

- Irawan, M. C., (2016), Pengaruh Preliminary Test Praktikum Dan Kemampuan Generik Sains Terhadap Hasil Belajar Fisika, *Jurnal Sap*, **1(1)**: 1-7.
- Khabibah, E., Masykuri, M., & Maridi, M. (2017). *The Analysis Of Generic Science Skills Of High School Students*. 158(Ictte), 251–256. <https://doi.org/10.2991/ictte-17.2017.48>
- Khamparia, A., Saini, G., Pandey, B., Tiwari, S., Gupta, D., & Khanna, A. (2020). Kdsae: Chronic Kidney Disease Classification With Multimedia Data Learning Using Deep Stacked Autoencoder Network. *Multimedia Tools And Applications*, 79(47–48). <https://doi.org/10.1007/s11042-019-07839-z>
- Khamzawi, S., & Wiyono, K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Fluida Dinamis Untuk Sma Kelas Xi. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(1), 100–108. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipf/article/view/2594>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lu, C.-H., & Cheng, S.-F. (2012). Applying Computer-Based Technology To Instruction For The Effectiveness Of Teaching And Learning. *Arpn Journal Of Science And Technology*, 2(10), 1013–1017. <http://www.ejournalofscience.org/>
- Manurung, S. R., & Panggabean, D. D. (2020). Improving Students' Thinking Ability In Physics Using Interactive Multimedia Based Problem Solving. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.28205>
- Mashami, R. A., Andayani, Y., & Gunawan, G. (2012). Pengembangan Media Animasi Submikroskopik Larutan Penyangga Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Representasi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains. Surakarta: Pendidikan Sains Uns.

- Mashami, R. A., & Khaeruman, K. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Kimia Berbasis Pbl (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Generik Sains Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(2). <https://doi.org/10.33394/Hjkk.V8i2.3138>
- Minkova, Yoana. (2016). Contemporary Multimedia Authoring Tools. *International Journal Of Engineering Science And Computing*. Vol. 6.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas Ix Smpn Rao). *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 6(2).
- Nugraheni, W., Mulyani, S., & Ashadi, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Kimia Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Pembelajaran Materi Pokok Hidrokarbon Dan Minyak Bumi Kelas Xi Mia. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan Ipa*, 8(2). <https://doi.org/10.20961/Inkuiri.V8i2.37756>
- Nurfajriani, Siti, H., & Nur, H. (2020). Pengaruh Multimedia Articulate Storyline Berbasis Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Laju Reaksi. *Prosiding Seminar Kimia*, 75–80. <http://jurnal.kimia.fmipa.unmul.ac.id/index.php/prosiding/article/view/993>
- Prasetyo, Y. D., Ikhsan, J., Lis, R., & Sari, P. (2014). Ce-15 The Development Of Android-Based Mobile Learning Media As Chemistry Learning For Senior High School On Acid Base , Buffer Solution , And Salt Hydrolysis. *Proceeding Of International Conference On Research, Implementation And Education Of Mathematics And Sciences 2014, Yogyakarta State University*, May, 18–20.
- Pratama, R.A., (2018), Al Barik (Tutorial Gambar Grafik) : Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2. *Jurnal AdMathEdu*.2.2088-678.

Pumphrey, J., Dan Slater, J., (2002), *An Assessment Of Generic Skill Needs*, Departement For Education And Skill, Notingham.

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).

Rahim, N., & Alizar, S. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Hukum Dasar Kimia Kelas X Sma/Ma. *Menara Ilmu*, 13(2).

Ratna, M., & Widodo, A. T. (2013). *Multimedia Interaktif Terhadap Kompetensi Kimia Siswa Meylita Ratna *, Antonius Tri Widodo , Dan Sigit Priatmoko*. 1971–1978.

Risna, Hamid, A., Dan Winarti, A., (2017), Meningkatkan Keterampilan Generik Sains Dan Hasil Belajar Menggunakan Model *Creative Problem Solving* Dilengkapi Laboratorium Virtual Materi Hidrolisis Garam Kelas Xi Ipa 2 Sma Pgri 4, *Journal Of Chemistry And Education (Jcae)*, 1(1) : 131 – 142

Rogers, L. (2011). Developing Simulations In Multi-User Virtual Environments To Enhance Healthcare Education. *British Journal Of Educational Technology*, 42(4), 608–615. <https://doi.org/10.1111/J.1467-8535.2010.01057>.

Sardiman. (2012). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press. Jakarta

Sanjaya, W. (2007). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.

Sianturi, K. M., (2017), Pengaruh Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (Sppkb) Berbasis Kolaborasi Dengan Media Exe Learning Pada Materi Redoks Terhadap Prestasi Belajar Dan Keterampilan Generik Kimia, *Tesis*, Unimed.

- Sittichailapa, T., Rattanachai, R., & Polvieng, P. (2015). The Development Of Model Learning Media Of Sorting Algorithm. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 197. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.333>
- Steinmetz, R., & Göbel, S. (2012). *Challenges In Serious Gaming As Emerging Multimedia Technology For Education, Training, Sports And Health*. https://doi.org/10.1007/978-3-642-27355-1_3
- Sudarsana, I. M. (2010). Pembuatan Program Pembelajaran Interaktif Laju Reaksi Berbantuan Komputer Untuk Pembelajaran Kimia Sma. *Skripsi*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudria, I.B.N., Redhana, I.W., L. S. (2011). Pengaruh Pembelajaran Interaktif Laju Reaksi Berbantuan Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Jilid 44, Nomor 1-26 3, April 2011, Hlm.25-33, April 2011(1-3).
- Sudjana, Nana. (2005). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta. Kencana.
- Sudjana, N. (2011). *Metode Statistika*. Bandung : Pt Trasito.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarmin, S., Poedjiastoeti, S., Novita, D., & Lutfi, A. (2018). Effectivity Of Interactive Multimedia And Student Activity Sheets With Writing-To-Learn (Wtl) Strategy In Science Learning For Hearing Impairment Students. In *Seminar Nasional Kimia-National Seminar On Chemistry (Snk 2018)* (Pp. 211-217). Atlantis Press.
- Susila, R Dan Riyana, C. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung : Cv. Wecana Prima.
- Syawaludin, A. (2019). *Development Of Augmented Reality-Based Interactive Multimedia To Improve Critical Thinking Skills In Science Learning*. 12(4), 331-344.

- Tawil, M., Dan Liliarsi, (2014), *Keterampilan – Keterampilan Sains Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Ipa*, Badan Penerbit Umn, Makaasar
- Waldopo. 2011. Analisis Kebutuhan Untuk Programmulti Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran. (Jurnal : Pendidikan Dan Kebudayaan, Volume 17 No 2).
- Warsito, Bambang. (2008). Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya. Jakarta. Rineka Cipta.
- Widiati, S.I., Indrawati, Dan Subiki, (2013), Peningkatan Keterampilan Generik Sains Dan Hasil Belajar Ipa Fisika Dengan Model *Learning Cycle 5e* Disertai Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas Viii D Smp Negeri 2 Maesan, *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2 (3) : 300 – 308.
- Widyaningsih, S. W., Yusuf, I., Prasetyo, Z. K., & Istiyono, E. (2020). Online Interactive Multimedia Oriented To Hots Through E-Learning On Physics Material About Electrical Circuit. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.17667>
- Wilhelm, J. D. (2016). " *You Gotta Be The Book*": *Teaching Engaged And Reflective Reading With Adolescents*. Teachers College Press.
- Wijaya, L.R.P, Wibawa, A. (2010). *Pengaruh Keputusan Investasi, Keputusan Pendanaan, Dan Kebijakan Dividen Terhadap Nilai Perusahaan*. Wijaya, L.R.P, Wibawa, A.
- Yasin, A. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma. *Bioedu*, 6(2).
- Yerimadesi , Syukri, S, F. A. (2016). Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Materi Struktur Dan Tata Nama Senyawa Karbon Kelas Xii Sma. *Iosr Journal Of Economics And Finance*, 3(1).
- Yulianci, S., Nurjumiati, N., Asriyadin, A., & Adiansha, A. A. (2021). The Effect Of Interactive Multimedia And Learning Styles On Students' Physics

Creative Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 7(1), 87.
<https://doi.org/10.29303/Jppipa.V7i1.529>

Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Sma Kelas X. *Pythagoras*, 5(2), 113–119.

