

DAFTAR PUSTAKA

- Andrizal. & Ahmad, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Sistem *E-Learning* Universitas Negeri Padang. *Jurnal Inovasi, Vokasional dan Teknologi*, 17(2): 1-10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Anggraini, L., Sri, R.L. & Nursasi, H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia Kelas XI MIPA SMA Nasional Malang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2): 85-91. <https://dx.doi.org/10.17977/um052v10i2p85-91>
- Apsari, P.N. & Swaditya R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linear. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 7(1): 161-170. <https://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v7i1.1357>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arkün, S. & Akkoyunlu, B. (2008). A Study on the Development Process of a Multimedia Learning Environment According to the ADDIE Model and Student's Opinions of the Multimedia Learning Environment. *Interactive Educational Multimedia University of Barcelona*, 1(1): 1-19. Diakses dari <https://revistes.ub.edu/index.php/IEM/article/view/11902/14709>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atmawarni, U.M.A. (2012). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Perspektif*, 1(1): 20-27. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.78>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2019* (h. 586-595). Serang: Program Studi FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Batubara, H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Dalal, M. (2014). Impact of Multimedia Tutorials in a Computer Science Laboratory Course-An Empirical Study. *The Electronic Journal of e-Learning*, 12(4): 366-374. Diakses dari <https://academic-publishing.org/index.php/ejel/article/view/1705>

- Fadri, R., Ahda, Y., Zulyusri & Ramadhan, S. (2018). Needs Analysis of Development Interactive Multimedia Learning Based Android on Molecular Genetic Material in University. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 6(2): 488-492. <https://dx.doi.org/10.52155/ijpsat.v6.2.269>
- Fahira, D.A. & Nanik, I. (2020). Analisis Kompetensi Mahasiswa dalam Merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi pada Setiap Kompetensi Dasar Mata Pelajaran PJOK Jenjang SMP dan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 8(3): 91-96. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Fatikasari, R. Benyamin, M. & M. Junus. (2020). Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Simulasi *PhET* Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Anggana Materi Fluida Statis. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 1(1): 65-72. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i01.84>
- Firdiana, W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle di Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 29 Jakarta*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Hapnita, W., Rijal, A., Gusmareta, Y. & Rizal, F. (2018). Faktor Internal dan Eksternal yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Padang Tahun 2016/2017. *Jurnal Cived*, 5(1): 2175-2182. <https://doi.org/10.24036/cived.v5i1.9941>
- Hartati & Muhammad, Z. (2019). Pengembangan Buku Panduan Menulis Teks Eksplanasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V SDN Sidomulyo Kabupaten Purwokerto. *Joyful Learning Journal*, 8(4): 201-206. <https://doi.org/10.15294/jlj.v8i4.31445>
- Husein, S. Lovy, H. & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3): 221-225. <https://dx.doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Husna, Y. & Ahda, Y. (2020). Multimedia Validity of Android-Based Interactive Learning in Mutation, DNA Repair and Recombination Materials for Higher Education. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 20(2): 423-427. <https://ijpsat.ijsh-t-journals.org>

- Idrus, L. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2): 920-935. Diakses dari <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/13610>
- Irani, N.V., Zulyusri, & Rahmawati, D. (2020). Miskonsepsi Materi Biologi SMA dan Hubungannya dengan Pemahaman Siswa. *Jurnal Biotik*, 3(2): 348-355. <https://dx.doi.org/10.22373/biotik.v3i1.990>
- Irawan, A., Sihkabuden, & Sulthoni. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Biologi Pembuatan Tempe dan Yoghurt. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. 3(2): 105-109. <https://dx.doi.org/10.17977/um031v3i22017p105>
- Khosiyah, M. & Gunawan. (2019). Pengembangan Media Belajar Berbasis Android pada Materi Tata Surya untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 1(2): 168-177. <https://doi.org/10.33654/pgsd.v1i2.765>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2): 94-100. Diakses dari <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/459>
- Lubis, D.A., Julia, M. & Lisa, A.P. (2018). Pengembangan Multimedia Menggunakan Pendekatan Saintifik pada Materi Larutan Elektronik dan Non Elektronik. *Journal of Chemistry, Education, and Science*, 2(2): 11-21. Diakses dari <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/CHEDS/article/view/1011>
- Mappeasse, M.Y. (2009). Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar *Programmable Logic Controller (Plc)* Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. *Jurnal Medtek*, 1(2): 1-6. Diakses dari <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/>
- Maurisa, A.M. & Abdullah, H. (2016). Hubungan Kemampuan Membuat Peta Konsep dengan Hasil Belajar Siswa di Kelas XI pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Pelita Pendidikan*. 4(2): 15-19. <https://doi.org/10.24114/jpp.v4i2.4017>
- Mayub, A. (2019). *Pembuatan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Bengkulu: Unit Penerbitan dan Publikasi Universitas Bengkulu.
- Mi'rojijah, F.L. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Multirepresentasi pada Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2016* (h. 794-800). Jember: Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Jember.

- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2): 95-105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Munir, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(2): 184-190. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i2.8926>
- Muthmaini, N., Anhar, A., & Zulyusri. (2018). Validity of Interactive Learning Multimedia on Biology Learning Material of Coordination System for Grade XII Senior High School Students. *International Journal of Progressive Science and Technologies*, 9(2): 320-325. Diakses dari <https://ijpsat.ijsht-journals.org>
- Muyaroah, S. & Mega, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2): 79-83. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19336>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1): 171-187. <https://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Octavia, A.D., Surjanti, J. & Suratman, B. (2021). Pengembangan Media *M-Learning* Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5): 2380-2391. Diakses dari <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.
- Rafmana, H., Umi, C., & Alfiandra. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 5(1): 52-65. Diakses dari <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/7898>
- Rahayu, W.P. & Ulumiyah, A. (2021). Development of Mobile Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Support Independence Learning of Vocational High School Students in the New Normal Era. *Advances in Economics, Business and Management Research*, 192(1): 205-218. <https://dx.doi.org/10.2991/aebmr.k.211117.059>
- Rahma, F.I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2): 87-99. Diakses dari

<https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608>

- Rohmah, F.N. & Imam, B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespodensi Berbasis *Android* Menggunakan *Articulate Storyline 3*. *Ecoducation*, 2(2): 169-182. Diakses dari <https://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>
- Rusman, Deni K. & Cepi, R. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safryadi, A. (2016). Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Sistem Pernapasan pada Manusia Melalui Media Gambar di MTsN Jongar Kabupaten Aceh Tenggara. *Jurnal Biotik*, 4(2): 143-148. <https://dx.doi.org/10.22373/biotik.v4i2.1082>
- Sapitri, D. & Alwen, B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Inovtech*, 2(1): 1-8. <https://doi.org/10.24036/inovtech.v2i01.115>
- Septiani, I., Triana, R., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Student's Character. *European Journal of Educational Research*, 9(3): 1267-1278. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>
- Setyaningsih, S., Rusijono, & Ari W. (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://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Sinta, N.A.K., Astawan, I.G., & Suarjana, I.M. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2): 211-219. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press.

- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yasin, A.N. & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *Bioedu*, 6(2): 169-174. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/20868>
- Yohanis, J. Triwiyono. & Wigaty, M. (2013). Pengembangan Modul Pembelajaran Bilingual Kelas X Pokok Bahasan Gerak Lurus di SMA Negeri 3 Jayapura. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(3): 10-19. Diakses dari <https://ejournal.uncen.ac.id/index.php/JIPI/article/view/411>
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- Yumini, S. & Lusia, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3): 845-849. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/12673>
- Zulfikar, S. (2019). *Pengembangan Media Articulate Studio'13 dalam Pembelajaran Matematika Materi Himpunan*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.