

DAFTAR PUSTAKA

- Çetin, Ekmel. (2021). Digital Storytelling in Teacher Education and Its Effect on The Digital Literacy of Pre-Service Teachers. *Thinking Skills and Creativity* 39. doi: 10.1016/j.tsc.2020.100760.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1):98–107. doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- Agustina, Candra. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah Prambanan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Alexa. (2021). The Top 500 Sites on The Web. *Alexa*, <https://www.alex.com/topsites>, (diakses pada 06 Juni 2021).
- Anam, Mohammad Syamsul, dan Wasis D. Dwiyogo. (2021). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Bloom, Gagne, dan Merrill.
- Andriani, Rike, dan Rasto. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4(1):80. doi: 10.17509/jpm.v4i1.14958.
- Angganaristi, Dyanisita. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Materi Pelayanan Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Astutik, Dwi. (2011). Pengujian Hipotesis Dua Sampel Independen Berdasarkan Uji Mann-Whitney dan Uji Kolmogorov Smirnov Dua Sampel serta Simulasinya dengan Program SPSS. Universitas Negeri Semarang.
- Fadjarajani, Siti, Tineu Indrianeu, T. M. Haekal, Yuniarta Ita Purnama, Gamar Abdullah, Meylan Saleh, Cahyo Hasanudin, Wawat Srinawati, Prasetyo Yuli Kurniawan, Slamet Riyanto, Ana Sriekaningsih, Hanī Atun Mumtahana, Heny Kusuma Widyaningrum, Muh. Nasir, and Abdul Rahmat. (2020). *Media Pembelajaran Transformatif*. Edisi 1. Diedit oleh A. Rahmat and Yuhelson. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Febriansyah, Muhamad Fadil. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline untuk Siswa Kelas V. Universitas Negeri Jakarta.
- Harnett, Stephanie. (2013). *Learning Articulate Storyline Harness The Power of Storyline to Create State-of-the-Art E-Learning Projects*. Edisi 1. Birmingham, UK: Packt Publishing.
- Jamissen, Grete, Pip Hardy, Yngve Nordkvelle, dan Heather M. Pleasants. (2017).

Digital Storytelling in Higher Education: International Perspectives. Cham, Switzerland: Springer Nature.

Kemendikbud. (2018). Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 07/D.D5/KK/2018 Tentang Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/ Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK). *Kemendikbud*. Diambil dari <http://smk.kemdikbud.go.id/kdp>

Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning*. Edisi 2. Cambridge: Cambridge University Press.

Muflihah, Ai. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2(1):152–60. doi: 10.36418/japendi.v2i1.86.

Mulyono, H., dan Ismail Suardi Wekke. (2018). *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*. Edisi 1. Yogyakarta: Gawe Buku.

Nugraheni, Tri Dewi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X SMK Negeri 1 Kebumen. Universitas Negeri Semarang.

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Edisi 1. Diedit oleh P. Rais. Sidoarjo: Umsida Press.

Nurjan, Syarifan. (2016). *Psikologi Belajar*. Edisi 2. Diedit oleh W. Setiawan. Ponorogo: Wade Group.

Nurwahid, Mohammad. (2021). Korelasi Antara Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Online dengan Hasil Belajar Matematika di Masa Pandemi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5(2):1127–37. doi: 10.31004/cendekia.v5i2.596.

Octavia, Ana Dwi, Jun Surjanti, dan Bambang Suratman. (2021). “Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):2380–91. doi: 10.31004/edukatif.v3i5.797.

Prananta, Yunina Resmi, Punadji Setyosari, dan Anang Santoso. (2016). Pemanfaatan *Digital Storytelling* sebagai Media Pembelajaran Tematik di SD. *Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan Aspek Psikologinya: Prosiding 2016*.

Prasetyo, Iis. (2014). “Teknik Analisis Data dalam Research and Development.” *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan* 6:11.

Rahmatika, Dwi Fadila dan Nining Ratnasari. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal*

Matematika 1(3):385–93. doi: 10.24042/djm.v1i3.3061.

Rosalina, Lusiana, dan Junaidi Junaidi. (2020). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar pada Pembelajaran Sosiologi Pada Kelas XII IPS di SMAN 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 1(3):175–81. doi: 10.24036/sikola.v1i3.24.

Saputro, Budiyo. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Schunk, Dale H. (2012). *Learning Theories An Educational Perspective*. Pearson.

Sparkol. (2021). Videoscribe for Education. Sparkol.
<https://www.videoscribe.co/en/education>, (diakses 05 Juni 2021).

Sudira, Putu. (2017). *TVET Abad XXI Filosofi, Teori, Konsep, dan Strategi Pembelajaran Vokasional*. Edisi 2. Diedit oleh Hartono. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Edisi 19. Bandung: Alfabeta.

Sya'bani, Elvia. (2021). N Gain Score.
<https://www.scribd.com/presentation/490536097/N-GAIN-SCORE>, (diakses 08 Maret 2022)

UURI. (2019). Undang-Undang (UU) Nomor 11 Tahun 2019 Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Edisi 1. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Wiflihani. (2021). Penggunaan Media Audiovisual dalam Pengajaran Musik. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya* 5(1):119–26. doi: 10.24114/gondang.v5i1.24421.

Wibowo, Ari. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Perawatan Sistem Utama Engine dan Mekanisme Katup Berbasis Adobe Flash di SMK. Universitas Negeri Yogyakarta.

Yolanda, Hazim. (2019). Kelas kontrol eksperimen part 2 | Uji normalitas. Diambil dari <https://www.youtube.com/watch?v=GfOExv7g28Q>, (diakses 19 Juli 2022)

Yuliana, Dyan, dan Okta Ayu Wulandari Putri. (2021). “Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis.” *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan* 1(1):36–46. doi: 10.25008/jitp.v1i1.7.