

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh, N. 2020. "Pemanfaatan Software Articulate Storyline Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif." *CV Literasi Nusantara*.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*.
- Azam, M. 2017. "Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan." *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan* 5(2):123–30. doi:10.1234/jtp.v5i2.123.
- Azhar, A. 2011. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. RajaGrafindo Persada.
- Battistone, M. J., L. Kemeyou, and L. Varpio. 2023. "The Theoretical Integrative Review—A Reader's Guide." *Journal of Graduate Medical Education* 15(4):449–52. doi:10.4300/JGME-D-2300265.1.
- Chen Lu, F., P. Y. Lee, and M. F. Wu. 2010. "Research and Development, Innovation Capability, and Firm Performance." *Journal of Business Research* 63(1):1–7.
- Djamarah, S. B., and A. Zain. 2020. *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*. Rineka Cipta.
- Dwipayana, I. G. N., I. W. Redhana, and I. G. A. Juniartina. 2020. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran* 8(1):45–52.
- Fatria, E. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Ibrahim, H. 1997. *Media Pembelajaran: Arti, Fungsi, Landasan Penggunaan, Klasifikasi, Pemilihan, Karakteristik OHT, Opaque, Filmstrip, Slide, Film, Video, TV, Dan Penulisan Naskah Slide*. Bahan sajian program pendidikan Akta Mengajar III–IV. FIP IKIP Malang.
- Indonesia, Undang-Undang Republik. 2003. *Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Juhaeni, T. 2021. *Penggunaan Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Learning*. Literasi Nusantara.

- Junaidi, J. 2019. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3(1):45–56. doi:10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- Kabir, A. 2012. "Life Cycle Implementation of an Android Application for Self-Communication with Increasing Efficiency, Storage Space and High Performance."
- Kariadinata, R., D. Suryadi, and U. Sumarmo. 2017. "The Development of DDFC Learning Model Using GeoGebra Software to Enhance Students' Mathematical Reflective Thinking Ability." *International Journal on Emerging Mathematics Education* 1(1):56–70.
- Kustandi, C., and B. Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Kuswanto, J., and F. Radiansah. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14(1). doi:10.37676/jmi.v14i1.467.
- Lestari, S. 2018. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi." *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2(2):94–100. doi:10.33650/edureligia.v2i2.459.
- Mavika Mulya, V., and B. Trisno. 2023. "Irje: Jurnal Ilmu Pendidikan Pemanfaatan Media Infokus Pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SMPN 2 Ampek Angkek." *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(1):779–84.
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Mufidah, N. 2021. "Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Media Articulate Storyline Dalam Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran* 4(1):33–40.
- Munadi, Y. 2010. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press.
- Mustafa, B., and S. Lleshi. 2024. "The Impact of Lifelong Learning and Investments in Employee Development on Employee Productivity and Performance." *Multidisciplinary Reviews* 7(8). doi:10.31893/multirev.2024175.
- Muzdalifah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas IX MTsN 1 Mamuju."

- Nurfadhillah, S. 2021. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pratama, H. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Articulate Storyline Untuk Siswa SD*. EduPublisher.
- Regina, M. 2020. *Fungsi Dan Peran Media Dalam Pembelajaran Abad 21*. Media Edukasi Nusantara.
- Rohani, R. 2020. *Media Pembelajaran*.
- Rustandi, Andi, and Rismayanti. 2021. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *Jurnal Fasilkom* 11(2):57–60. doi:10.37859/jf.v11i2.2546.
- Salwani, and D. N. Ariani. 2021. *Media Pembelajaran Interaktif Di Masa Pandemi*. Surya Pena Gemilang.
- Sri Wahyuni Z. R., Ridho, and Dwi Nova Rina. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Tata Surya." *Jurnal Pendidikan Fisika* 10(2):112–25.
- Sriadhi. 2018. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Stats, Internet Live. 2014. "Indonesia Internet Data."
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Edisi Ke-5)*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sumiharsono, R. 2017. *Dasar-Dasar Komunikasi Pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Supardi, I. Y. 2017. *Koleksi Program Tugas Akhir Dan Skripsi Dengan Android*. Elex Media Komputindo.
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Teori Dan Praktik*. UNY Press.

- Taha, T. B., and M. S. Abdulrahman. 2023. "The Impact of Technology on Students' Psychological and Educational Performance." *JISA (Jurnal Informatika Dan Sains)* 6(1):91–95. doi:10.31326/jisa.v6i1.1661.
- Tania, R. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi*. CV Graha Edukasi.
- Thiagarajan, S. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka.
- Ujud, S. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan." *Jurnal Bioedukasi* 6(2):337–47. doi:10.33387/bioedu.v6i2.7305.
- Verawati, and E. Comalasari. 2019. "Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan." Pp. 617–27 in *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. Vol. 2.
- Viola, F. O., and A. Walidi. 2023. "Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem-Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar."
- Wang, Y., S. Yu, and C. Miao. 2020. "Squirrel AI Learning: A Large-Scale Interactive and Adaptive Learning System with Artificial Intelligence." *Proceedings of the 29th International Joint Conference on Artificial Intelligence (IJCAI-20)* 9–15. doi:https://doi.org/10.24963/ijcai.2020/631.
- Winerungan, C. H. T. 2020. "Aplikasi Travel Tour Guide Area Minahasa." *Journal of Biotechnology and Conservation in Wallacea*.
- Witriyono, H., D. Abdullah, and N. Ichsan. 2022. "Utilization of Kodular for Android-Based Student Presence Application Development." *Jurnal Komputer, Informasi Dan Teknologi* 2(2):383–94. doi:10.53697/jkomitek.v2i2.878.
- Yaumi, M. 2018. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, Dan Implementasi*. Prenadamedia Grou.
- Yoosomboon, P., and P. Wannapiroon. 2015. "The Development of a Cloud Technology and Social Media-Based Learning Model Using Collaborative Learning Techniques to Enhance 21st Century Skills." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 174:2100–2106. doi:https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.872.