

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah* (Gunarto (ed.); 1st ed.). UNISSULA Press.
- Ali, M. (2004). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Amiroh. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Pustaka Ananda Srva.
- Anfira, D. K., Dwiastuti, S., & Sari, D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Kepuasan Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2), 8–15.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Bahri, S., & Huda, Y. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar KBGT Di SMKN 1 Padang. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(3), 23–29. [https://doi.org/E - ISSN: 2302-3295](https://doi.org/E-ISSN:2302-3295)
- Branch, R. M. (2021). Instructional Design. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science Business Media. https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (M. I. A. Syauqi (ed.); 1st ed.). Laksita Indonesia.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty., I., & Salim, S. (2019). Teacher Empowerment through the Development of Interactive Learning Multimedia with the Articulate Storyline Application. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.
- Dewi, R. L. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Materi Aritmatika Sosial Menggunakan Articulate Storyline Untuk Memfasilitasi Pembelajaran Yang Menerapkan Metode Montessori Di SMP Kalyca Montessori Yogyakarta*. Universitas Sanata Dharma.
- Donnellan, J. (2021). [Software Review] Articulate Storyline 360. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal (CALL-EJ)*, 22(3), 251–260.
- Fardila, S., & Arief, M. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Kearsipan Untuk Meningkatkan

Self Regulated Learning dan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Kelas X OTKP di SMK Cendika Bangsa Kepanjen). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(4), 344–356. <https://doi.org/10.17977/um066v1i42021p344-356>

Fatikhah, F. F., & Anggaryani, M. (2022). *Development of Articulate Storyline - based Dynamic Fluid Learning Media For Grade XI High School Students*. 6(16), 26–34.

Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37–47.

Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>

Hasan, M., Milawati, I., Darodjat, & Harahap, T. K. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Indah Septiani, A. nisa N. S., Septiani, I., Rejekiningsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Student's Sharacter. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267–1279. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>

Japar, M. (2018). *Teknologi Dan Informasi Pendidikan* (Karlina & D. N. Fadhillah (eds.); 1st ed.). Laboratorium Sosial Politik Press.

Jawahir, G. R. (2021). *Sejarah Adobe Flash yang Berhenti Beroperasi Mulai 1 Januari 2021*. Kompas.

Jow, C. (2018). *School Loop at Home: An Interactive eModule for Parents* (No. 1; 1).

Kementerian Negara Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2006). Bab II Visi, Misi dan Tujuan Riset & Pengembangan Teknologi Infromasi Dan Komunikasi. In *Buku Putih Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun 2005-2025 Republik Indonesia* (p. 8). RISTEK.

Kusworo, Rusmaini, Sholeh, B., & Jaya, F. (2019). *Pembaharuan Pembelajaran Pendidikan Ekonomi* (S. Anwar (ed.); 1st ed.).

Maghfiroh, A., & Soejoto, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Dilengkapi Teka-Teki Silang Pada Materi Lembaga Jasa Keuangan Kelas X Sma Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 5(3), 1–6.

Maharani, Y. S. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational*

Technology Studies, 3(1), 31–40. <https://doi.org/doi.org/10.15294>

- Mandala, Y. (2015). Analisis Aktivitas Guru Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X SMA Negeri Se-Kota Singkawang. *Pontianak (ID) Universitas Tanjung Pura*.
- Marlena, N., Dwijayanti, R., & Widayanti, I. (2019). Is Audio Visual Media Effective for Learning? In The Authors (Ed.), *1st International Conference on Education, Social Sciences and Humanities* (pp. 260–264). Atlantis Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/icesshum-19.2019.42>
- Marlin, C., & Rismawati. (2019). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 277–289.
- Masykur R, Nofrizal N, & S. M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2>
- Moulton, S. T., Turkay, S., & Kosslyen, S. . (2017). Does a presentation's medium affect its message? PowerPoint, Prezi, and oral presentations. *PLoS One*, 12(72), 1–24. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0178774>
- Multiyaningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mumtahana, A. (2020). Development of Learning Content in Computer Based Media with Articulate Storyline to Improve Civic Learning Outcomes in Third Grade Elementary School Students. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(2), 777.
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran* (A. H. Syaf (ed.); 1st ed.). Gaung Persada Press.
- Munandi. (2010). *Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Munir. (2001). Aplikasi Teknologi Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar. *Mimbar Pendidikan*, 3.
- Mustofa, M. ., Chodzirin, M., & Sayekti, L. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisono Journal of Information Technology*, 1(2), 151–160. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>
- Naisau, P. B., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2021). Media Permainan Ludo Word Game Dalam Pembelajaran Kooperatif STAD pada Mata Pelajaran IPS DI smp. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 158–166.
- Nissa, A. D. A., Toyib, M., Sutarni, S., Akip, E., Kadir, S., Ahmad, & Solikin, A.

- (2021). Development of Learning Media Using Android-Based Articulate Storyline Software for Teaching Algebra in Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1720(1), 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1720/1/012011>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.); 1st ed.). UMSIDA Press.
- Nurjan, S. (2015). *Psikolog Belajar* (W. Setiawan (ed.); 2nd ed.). Wade Group.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. CV Cahaya Timur.
- Oktaviana, S. D., Kristiana, A. I., & Murtikusuma, R. P. (2020). Development of Interactive Learning Media with Animaker and Articulate Storyline on Permutation and Combination Subject. *International Journal of Academic Multidisciplinary Research (IJAMR)*, 4(1), 30–33.
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Ppwttoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Ssiswa Kelas XI IPS Di SMA NEGERI 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71–79. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17977/UM014v11i12018p071>
- Parera, H. R., & Suyanto, S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ekonomi di Sekolah Menengah Atas. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(2), 165–177. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i2.12068>
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rahmat, H., & Arnawa, I. M. (2019). Development Of Learning Media Based On Interactive Multimedia In Mathematics Learning For Class VIII Junior High School In Indonesia. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 8(12), 2592–2594.
- Ramlatchan, M. (2019). Chapter 3: Multimedia Learning Theory and Instructional Message Design. *Instructional Message Design Theory, Reserch, and Practice Textbooks Article*, 1(2), 1–27.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (1st ed.). IAIN Antasari Press.
- Resta, P., & Laferriere, T. (2011). Technology in Support of Collaborative Learning. In *Educational Psychology* (pp. 65–83). Educational Psychology.

- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Ruknan. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi (Eksperimen). *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 5(2), 1–8.
- Sadikin, A., & Hardianti, R. D. (2021). Development of Emulsi (electronic module practicum articulate storyline 3) to Support Self-Regulated Learning of Students. *Journal of Environmental and Science Education*, 1(2), 25–31.
- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2020). The Effect of Use Interactive Learning Media Environment based and Learning Motivation on Science Learning Outcomes. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1–5. <https://doi.org/DOI: 10.1145/3323771.3323797>
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan, Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Deni. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3, 00(00)*, 1–8. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Setyadi, D., & Qohar, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret. *T Kreano: Jurnal Matematika KreatifInovatif*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i1.5964>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (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://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Sindu, I. G. P., Santyadiputra, G. S., & Permana, A. A. J. (2020). The effectiveness of the application of Articulate Storyline 3 learning object on student cognitive on Basic Computer System courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 290–299. <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i3.36094>
- Solihatin, E. (2013). *Strategi Pembelajaran PPKN*. Bumi Aksara.
- Sriadhi, S. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Universitas Negeri Medan.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT.Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif,*

Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

- (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan* (3rd ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Salmulloh (ed.); 1st ed.). Pedagogia.
- Sumardi, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pemanfaatan Media Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Pgri 4 Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 3(1), 12–26. <https://doi.org/10.31851/neraca.v3i1.3712>
- Sumarno. (2021). *Strategi Penyusunan Instrumen Tes*. UNIMED.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Fitriyanti & Masruri (eds.); 1st ed.). UNY Press.
- Suryani, A., Basir, M., & R, R. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 1 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 1(1), 1–13.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi: Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya. In B. Subiyakti (Ed.), *Media Pembelajaran* (1st ed.). Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Lambung Mangkurat.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (D. Febiharsa (ed.); 1st ed.). Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wilechansky, R., Burgermaster, M., Jones, D., & Seres, D. (2016). Obesity , Diet , and Exercise Education for the Primary Care Clerkship Using an Articulate Storyline 2 e-Learning Module. *The Journal Of Teaching And Learning Resource*, 1(2), 1–7.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (S. F. S. Sirate (ed.); Edisi 1). Prenadamedia Group.
- Yoana, M. (2016). Contemporary Multimedia Authoring Tools. *Ijesc*, 6(10), 2586–2588.
- Yuberti. (2014). *Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan* (Yan'sdesain (ed.); 1st ed.). Anugrah Utama Raharja.
- Zhang, Y. A. (2012). Developing Animated Cartoons for Economic Teaching. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 9(2), 15.