

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Ananda, L. J., & Nuraini, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas Iv Sd Negeri 101969 Tanjung Purba. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(1), 8-16.
- Anggraini, W., Kurniawan, F., Susilawati, S., & Hasna, A. (2020). Validitas Dan Realibilitas Instrumen Teori Pilihan Karir Holland Di Indonesia. *Bulletin Of Counseling And Psychotherapy*, 2(2), 68-73.
- Anwar, N., Johar, R., & Juandi, D. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Open-Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp. *Jurnal Didaktik Matematika*, 2(1).
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan..* Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyani, R. W., & Huda, K. (2016). Situs Masjid Agung Sewulan (Sejarah Dan Potensinya Sebagai Sumber Belajar Sejarah Smp/Mtsn). *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 6(02).
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sd/Mi. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvk Unj. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95-104.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Fathoni, A., & Ismayati, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Berbasis Adobe Flash Di Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(3).
- Fransisca, M. (2017). Pengujian Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Media E-Learning Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Volt: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 17-22.
- Haviz, M. (2016). Research And Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1).

- Listriani, L., & Nasution, A. S. (2022). Desain Pembelajaran Perkalian Dengan Permainan Kartu Bilangan Di Kelas Ii Sd. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(2), 688-696.
- Meyta Pritandhari, W. (2020). Analisis Penggunaan Modul Terhadap Kemampuan Pemahaman Materi Pajak. *Equilibrium: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 8(1), 69-74.
- Mulyaningtyas, R., & Nurjanah, E. (2021). Media Perkuliahan Daring Di Jurusan Tbin Iain Ulungagung. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 21-31.
- Megayanti, M. (2016). Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Siswa Malas Belajar Pada Kelas V. *Basic Education*, 5(30), 2-848.
- Narbuko, C., & Achmadi, A. (2016). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 068074 Medan Denai. *Eduglobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 45-54.
- Ndia, F. X., Mago, O. Y. T., & Bare, Y. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Koopertif Tipe Jigsaw Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii Smp. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 13(2).
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Seririt. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(1), 50-58.
- Prastowo, Andi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19-35.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.
- Rosyidah, U. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 6 Metro. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237-253.

- Saputra, M. R., & Maknun, L. (2022). Konsep Dan Pengaplikasian Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Tingkat Mi/Sd. *Edubase*, 3(1), 98-109.
- Sofnidar, S., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 257-275.
- Sriadhi, S., & Medan, U. N. (2019). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*.
- Subagyo, J. (2015). *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, (2015) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19-25.
- Sutirman. (2013). *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Al-Fathonah*, 1(1), 342-351.
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. (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).