

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika trigo fun berbasis game edukasi menggunakan adobe animate pada materi trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434-443.
- Adzan, N. K., Pamungkas, B., Juwita, D., & Riyanda, A. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana berbasis Android. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(1), 1-10
- Amalia, F.R., & Kustijono R. (2019). Pengembangan e-Book Fisika Menggunakan Sigil Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(1)
- Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan media animasi fisika pada materi cahaya dengan aplikasi flash berbasis android. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, 3(1), 11 -18.
- Alhadi, D. F., & Cholik, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran gambar teknik kelas X smk negeri 1 sidoarjo. *JPTM*, 11(1), 126-132.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Akbarul A. H. (2013). *24 Jam Pintar Pemograman Android*. Penerbit: Andi
- Darnawati dkk. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline*. *Amal Ilmiah (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1)
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(1), 1-13
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 2(1), 36-42.

- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134-143.
- Fitriani, M. (2015). *Pengembangan media ajar berbasis multimedia articulate storyline Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Tahta Media Group
- Irnaningtyas. (2013). *Biologi Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta : Erlangga
- Junaidi, N. S., & Asra, A. (2019). Pengembangan Buku Ajar Fisika Dasar Berbasis Pictorial Riddle untuk Mahasiswa Pendidikan Biologi. *DIFFRACTION*, 1(2), 8-13.
- Magdalena, Ina, dkk. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepaten. *Bintang*, 3(2), 198-214.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Nurlatifah, A., Wahyuni, P., & Jamilah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Teks Laporan Hasil Observasi dengan Articulate Storyline di SMAN 3 Bantul Tahun Ajaran 2021/2022. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 4(2), 457-467..
- Oktiana, G. D. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis android Dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran Akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa di kelas xi man 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. *Skripsi tidak diterbitkan (online)*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
- 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.

- Prihanto, D. A., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 79-90.
- Purnama, S. I., & Asto B, I Gusti Putu. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Software Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2)
- Ratnasari, K. I., & Masruhin, A. R. (2019). Proses Pembelajaran Inquiry Siswa MI untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 100-109.
- Salam, N. A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas Vii Tahun Ajaran 2016/2017 Di Mts Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas. Universitas Negeri Semarang.
- Sudjana, N. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algesindo
- Sulisworo, D. (2012). Enabling ICT and knowledge management to enhance competitiveness of higher education institutions. *International journal of Education*, 4(1), 112 -121.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Yamin, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Integrasi Nasional dalam Bhineka Tunggal Ika bagi Siswa Kelas X SMAN1 Puri Mojokerto. *Kajian Moral dan Kewarganegaraam*, 8(2), 153-167
- Yusta (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point Interaktif* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Kubus untuk Siswa Kelas VIII SMP Setya Budi Nanga Pinoh. *Skripsi*. Ikip PGRI Pontianak. Pontianak

