

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, U., & Elan. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, 165-169.
- Ajija, Nur, Muhammad Arsyad, and A. A. 2016. "Penerapan Model Multimedia Interaktif (MMI) pada Pembelajaran Fisika Materi Fluida untuk Peserta Didik Kelas XI MIA3 SMA Negeri 22 Makassar Jurnal Pendidikan Fisika 4.2". *Jurnal Pendidikan Fisika Vol.4 No. 2*, pp. 197–208.
- Apriandi, D., & Setyansah, R. K. 2017. Penerapan media simulasi MATLAB berbasis interactive coceptual untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. *ISSN*, 6(2), 2089–8703. Diambil dari fkip.ummetro.ac.id/jurnal/index.php/matematika/artocle/view/968
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Eminita, V. 2020. Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1-8.
- Gagné, R.M., Briggs, L.J., & Wager, W.W. 1992. *Principles of Instructional Design* (4th ed.). Fort Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.
- Hamalik, O. 1990. *Sistem Internship Kependidikan Teori dan Praktek*. Bandung: CV Mandarmaju.
- Hardani, Andriani, H., ustiawati, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Auliya, N. H. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu Group.
- Jauhar, M. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL (Contextual Teaching & Learning)*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Nurfajriani, Hajar, S., & Halimah, N. 2020. Pengaruh Multimedia Articulate Storyline Berbasis Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Laju Reaksi.

Prosiding Seminar Nasional Kimia Berwawasan Lingkungan 2020, 75-80.

- Pihlap, S. 2017. The Impact of computer use on learning of quadratic functions. *International Journal for Technology in Mathematics Education*, 24(2), 59–66.
- Prasetya, D. 2011. “Interaktif Dan Modul Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 3 Pada Pembelajaran Automatic Main Failure (Amf) Power System Di SMK Negeri 3 Yogyakarta”. *Skripsi*. Yogyakarta : UNY.
- Pratama, R. A. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materimenggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *DIMENSI*, 19-35.
- Qosyim, A. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 38-44.tg
- Rahayu., S dan Farida, N. 2017. “Perbedaan Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif dan Melalui Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas IV SDN Gadang 01 Malang”. *JIP* Vol 7 No 1hal 7-12.
- Rahman, M. 2014. *Model Pembelajaran Arias terintegratif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Siregar, N. R. 2017. Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa yang Menyenangi Game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, hal. 224–232.
- Siyoto, S., & Sodik, A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian* . Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2008. *Metodologi penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*. Bandung: Alfabeta.
- _____ 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Wandah, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* . Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* , 72-80.