

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, A. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline* (5th ed.). Pustaka Ananda Srva.
- Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>
- Agustina, K., Indrowati, M., & Probosari, R. M. (2018). Penerapan Guided Inquiry Berbantu Memory Match Game untuk Meningkatkan Retensi dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA. *Bio-Pedagogi*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.20961/bio-pedagogi.v7i1.35724>
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran* (Amiruddin (ed.); 1st ed.). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives: Complete Edition*. Longman.
- Ariani, V., & Sesmiwati. (2019). Studi Tentang Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Program Studi Teknik Ekonomi Konstruksi (Studi Kasus : Angkatan 2016). *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil*, 5(2), 73–81.
- Arono. (2014). Improving students listening skill through interactive multimedia in Indonesia. *Journal of Language Teacing and Research*, 1(5), 64–69.
- Baharuddin, Halimah, A., Nursalam, & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(1), 97–110. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>

- Campbell, Neil, & Reece, J. (2008). *Campbell Jilid 8*. Erlangga.
- Dewi, D. M. (2021). Kemampuan Kognitif Siswa pada Konsep Sistem Gerak Manusia Melalui Media Charta Kelas VIII SMP Negeri 1 Cikupa Kabupaten Tangerang. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1(2), 218–223.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta.
- Duron, R., Limbach, B., & Waugh, W. (2006). Critical Thinking Framework For Any Discipline. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 17(2), 160–166.
- 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>
- Fauzi, A., & Mitalistiani. (2018). High School Biology Topics That Perceived Difficult By Undergraduate Students. *DIDAKTIKA BIOLOGI: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(2), 73. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v2i2.1242>
- Fauziah, L. N., & Bukhori, I. (2022). Pengembangan M-Learning Berbantuan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. 4(2), 133–147.
- Felinda, I., & Sugiyono, S. (2018). Pembelajaran Sejarah Yang Efektif Di Sma Negeri 1 Mlati Sleman. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v14i1.19426>
- Ganong, W. F. (2016). *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran* (24th ed.). McGraw Hill.
- Guyton, A. C., & Hall, J. E. (2011). *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran* (12th ed.).

Elsevier.

Harefa, D. (2020). Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1–18.

Mahirah B. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa). *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 257–267.
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i2.4269>

Mumtahana, A. (2020). Development of Learning Content in Computer Based Media with Articulate Storyline to Improve Civics Learning Outcomes in Third Grade Elementary School Students. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(2), 777.

Octavia, A. D., Surjanti, J., & Suratman, B. (2021). Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2380–2391.

Pakpahan, T. R., Hernawati, D., & Ardiansyah, R. (2020). Analysis Of Students' Misconceptions On The Nervous System Materials Using the Four-Tier Diagnostic Test. *BIOEDUSCIENCE: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 4(1), 27–36. <https://doi.org/10.29405/j.bes/4127-364844>

Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Sari, R. L. P. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2), 99–109.

Raida, S. A. (2018). Identifikasi Materi Biologi SMA Sulit Menurut Pandangan Siswa dan Guru SMA Se-Kota Salatiga. *Journal Of Biology Education*, 1(2), 209. <https://doi.org/10.21043/jobse.v1i2.4118>

Rati, Rohiat, S., & Elvinawati. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Aplikasi

- Articulate Storyline pada Materi Ikatan Kimia. *ALOTROP, Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 6(1), 70–79.
- Ridwan, Y., Surya, M., & Rohayat, A. (2018). *Penerapan Multimedia Interaktif I-Spring Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Materi Hukum Newton pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas VIII MTS AL-Fatwa Sukalilah Sukaresmi Garut*. 4(September), 656–668.
- 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.
- Rosita, D., Ramadhan, I., & Labulan, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3*. 15(8), 5029–5036.
- 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. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Setyaningsih, S., Rusijono, & 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.
- Sindu, I. G., Jayanta, I. N. L., & Dewi, K. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline untuk Guru-guru di SMKN 1 Sukasada. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 267–273.
- Sufiyya, N., & Faizah, U. (2019). Pengembangan Ensiklopedia Elektronik Interaktif Dengan Strategi Pembelajaran Berbasis Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Submateri Arthropoda Kelas X Sma. *BioEdu : Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(3), 74–81.

<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhailah, F., Muttaqina, M., Suhadaa, I., Jamaluddina, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 05(01), 19–25.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Winaryati, E. (2018). Penilaian Kompetensi Siswa Abad 21. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNISMUS 2018*, 6(1), 6–19. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/viewFile/4070/3782>
- Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). *Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA*. 6(2), 169–174.
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72–80.