

DAFTAR PUSTAKA

- Aiwan, A., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Teori-teori belajar bermunculan Teori Belajar Muncul Bersamaan Dengan Teori Belajar Kognitif. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 302–311. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.238>
- Amalia, S. P., Naswir, M., & Harizon, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektolit. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 12(1), 9–15. <https://doi.org/10.22437/jisic.v12i1.8570>
- Ananda, R., Hadiyanto, H., Erita, Y., & Karneli, Y. (2023). Development of Android-Based Interactive Media Articulate Storyline 3 in the Merdeka Curriculum. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 6819–6827. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.5393>
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi. *INNOVATIVE: Journal Social Science Research*, 3(2), 8010–8025.
- Daffa Faqiha Fawwaz Hanjowo, M., Athahirah, N., Febrianto Saputra, R., Al-Farisi, S., & Wijaya Abdul Rozaq, R. (2023). Peran Pendidikan Indonesia di Era Society 5.0. *ETNIK: Jurnal Ekonomi Dan Teknik*, 2(5), 423–428. <https://doi.org/10.54543/etnik.v2i5.190>
- Dewi, C. C. A., Kusuma, J. M., Pahriah, P., & Syahri, W. (2022). Pengembangan Modul Digital pada Materi Struktur Atom untuk Menumbuhkan Literasi Digital Siswa. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 14(2), 84–89. <https://doi.org/10.22437/jisic.v14i2.19930>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Firstianianta, H., Nanda Faradita, M., & Naila, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 9366–9380.
- Gunanto, S. G. (2021). Game-Based Learning: Media Konstruktif Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa. *Rekam*, 17(1), 71–76. <https://doi.org/10.24821/rekam.v17i1.4951>
- Haryanto, H., Sanova, A., Bakar, A., & Susanti, N. (2020). Pelatihan Teknis Pemanfaatan Aplikasi Edraw Max Erancang Bahan Ajar Bagi Guru Sma Muaro Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pinang Masak*, 1(1), 19–23. <https://doi.org/10.22437/jpm.v1i1.9154>
- Hasibuan, S.P., Malayu. (2014). Organisasi & Motivasi: Dasar Peningkatan Produktivitas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Imania, N. K., Alvi Sopiah, S., Purwanti, Y., Kunci -Multimedia Interaktif, K., Storyline,

- A., & Belajar Siswa, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Di SMA Negeri 16 Garut. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 10.1 (2024): 98-106., 10(1), 98–106. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1134>
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., Zahara, G., Sultan, U., & Abstract, A. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Alur Merdeka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Juli*, 9(14), 710–716. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8186852>
- Jaya, H., Hambali, M., & Fakhurrozi, F. (2023). Transformasi Pendidikan: Peran Pendidikan Berkelanjutan Dalam Menghadapi Tantangan Abad Ke-21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2416–2422.
- Jewarut, S., Sumarni, M. L., Usman, U., Manggu, B., Torimtubun, H., & Durasa, H. (2024). Analisis Transformasi Mengajar Guru Sekolah Dasar Daerah Perbatasan, Berbasis TPACK (Technology Pedagogical Content Knowledge) dalam Bingkai Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(2), 2155–2163. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1102>
- Khairunnisa, K., Ansori, H., & Suryaningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurmadikta*, 3(1), 33–45. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v3i1.1446>
- Lestari, V. A., & Iryanti, S. S. (2024). Abad 21 : Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PAI melalui Literasi Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 6155–6165.
- Magalhaes¹, A. D. J., Adnyana², P. B., Ariawan³, I. P. W., & Wesnawa⁴, I. G. A. (2025). TEORI KOGNITIF JEAN PIAGET DALAM PROSES PEMBELAJARAN IPS. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8 (1), 113–128.
- Miharti, I. (2024). *Development of Learning Devices Implemented in the Inquiry-Flipped Classroom Learning Model to Improve Science Literacy in Acid-Base Material*. 10(12), 10509–10517. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.9517>
- Mulyani, P. S., Toharudin, U., & Nurdiani, N. (2024). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Komponen Tpack Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Ekskresi. *Jurnal BIOEDUIN*, 14(1), 12–18. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v14i1.28388>
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Oktiningrum, W., & Putri, A. R. (2023). Pengembangan bahan ajar pocket book berbasis QR Code untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas V SD. *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains*, 1(2), 45–54. <https://doi.org/10.28989/cakrawala.v1i2.1407>

- Pahru, S., Gazali, M., Pransisca, M. A., Marzuki, A. D., & Nurpitasari, N. (2023). Teori Belajar Kognitivistik Dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 1070–1077. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1745>
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>
- Purwati, panda dewi. (2024). *Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital* (Bayu Wijayama (ed.)). Cahya Ghani Recovery. https://books.google.co.id/books?id=u_X8EAAQBAJ&lpg=PA36&ots=ylG8mu7bYq&dq=purwati dkk pendekatan tpack&lr&hl=id&pg=PR3#v=onepage&q&f=false
- Putri, T., Ramadhani, L., Vk, A. M., Dinova, C., & Desi, R. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS*.
- Rahayu, N., Mulyono, H., & Mary, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 7(1), 1764–1770. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5483/4595>
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12–24. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>
- Rahmatiah, R., Sarjan, M., Muliadi, A., Azizi, A., Hamidi, H., Fauzi, I., Yamin, M., Muttaqin, M. Z. H., Ardiansyah, B., Rasyidi, M., Sudirman, S., & Khery, Y. (2022). Kerangka Kerja TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) dalam Perspektif Filsafat Ilmu Untuk Menyongsong Pendidikan Masa Depan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.1069>
- Rati, Rohiat, S., & Elvinawati, E. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Pada Materi Ikatan Kimia. *Alotrop*, 6(1), 70–79. <https://doi.org/10.33369/alo.v6i1.21799>
- Rosalina, Herpratiwi, R. F. (2025). Jurnal Teknologi Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 10(1), 41–54. <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329>
- Rumondor, D., A., E., Akbar, J., Harahap, F., D., & Djakariah. (2024). SCIENING :

- Science Learning Journal. *JPeluang Dan Tantangan Penggunaan Perangkat Pembelajaran Berbasis TPACK Pada Materi Kimia Bagi Generasi Z Di Era Society 5.0, Vol.5 No.(1)*, 25–39.
- Sabani, M. N., & Eka, K. I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Articulate Storyline3 Terhadap Prestasi Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 4632–4641.
- Sakinah, A. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching Learning*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.59211/mjpjetl.v1i1.9>
- Sanova, A., Asmiyunda, A., & Ekaputra, F. (2023). Pengembangan Platform Berorientasi Case Study Dan Project Based Learning Berbantuan Tools Gamifikasi Untuk Menghindari Learning Loss. *Jurnal Zarah*, 11(1), 31–40. <https://doi.org/10.31629/zarah.v11i1.5120>
- Sardiman. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sinaga, W. S. E., Yusnaidar, Y., Syahri, W., & Muhaimin, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Multipel Representasi pada Materi Keseimbangan Kimia. In *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* (Vol. 17, Issue 2). <https://doi.org/10.15294/jipk.v17i2.37602>
- Studi, P., Biologi, P., Matematika, F., Alam, P., Malang, U. N., Nomor, J. S., Timur, J., Studi, P., Kimia, P., Matematika, F., Alam, P., Malang, U. N., Nomor, J. S., & Timur, J. (2024). *UNTUK SISWA SMA PENDAHULUAN Materi tentang sistem saraf merupakan salah satu topik yang cukup kompleks dan menantang bagi siswa SMA (Laelasari & Wakhidah, 2023). Sistem saraf mencakup berbagai konsep yang memerlukan pemahaman mendalam tentang anatomi d.* 12(1), 1472–1488.
- Suryani, S., Zainudin, M., & Anggraini, A. E. (2024). *Pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.* 10(2), 104–115.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Syarifuddin, & Utari, E. dewi. (2022). *Media Pembelajaran (dari masa konvensional hingga digital)* (Armitha mukromah (ed.)). Bening media publishing. <https://books.google.co.id/books?id=0biBEAAQBAJ&lpg=PR1&hl=id&pg=PR2#v=onepage&q&f=false>
- Wahyuni, T., Uswatun, N., & Fauziati, E. (2023). Merdeka Belajar dalam Perspektif Teori Belajar Kognitivisme Jean Piaget. *Tsaqofah*, 3(1), 129–139. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.834>
- Wibowo, H. sakti. (2023). *Pengembangan teknologi media pembelajaran: merancang pengalaman pembelajaran yang inovatif dan efektif* (Wahyu anita (ed.)). Tiram

media.

<https://books.google.co.id/books?id=OhTJEAAAQBAJ&lpg=PA1&dq=prinsip media pembelajaran &lr&hl=id&pg=PP3#v=onepage&q=prinsip media pembelajaran&f=false>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>