

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk Kompetensi SMK Kelas XI*.
- Aulia, A. & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Perbatasan dalam Ilmu Saraf*, 14(1), 1–13.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). *Peraturan Kepala BSKAP No. 032 Tahun 2024 tentang Capaian Pembelajaran pada PAUD dan Pendidikan Dasar dan Menengah dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Batubara, HH (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Penerbitan Fatawa.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning (4th ed.)*. Wiley.
- Cross, N. (2021). *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Routledge.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- DePorter, B., & Hernacki, M. (2013). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar, Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa Belajar.
- Diyana, T., Supriana, E., & Kusairi, S. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Berpusat pada Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 172. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>
- Gunawan, A. (2006). *Gaya Belajar: Cara Belajar yang Efektif*. Gramedia.
- Herianto, H., & Lestari, DP (2021). Implementasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran IPA melalui pemanfaatan bahan ajar elektronik. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 9(1), 49-57.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi) dalam Pembelajaran

- Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. DOI: 10.15575/jipai.v1i1.11042.
- Indriani, MS, Artika, IW, & Wahyu Ningtias, DR (2024). Penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 25. Tersedia secara online di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Berani*. Jakarta: Balai Pustaka. Diakses melalui www.kbbi.web.id pada November 2024.
- Kemendikbud RI. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016*. Kemendikbud RI, Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud. (2020). *Mengenal Gaya Belajar*. Diakses pada <https://bbppmpvboe.kemdikbud.go.id/bbppmpvboe/berita/detail/mengenal-gaya-belajar>, November 2024.
- Kemendikbud. (2021). *MODUL 2 KEGIATAN BELAJAR 1 KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN ABAD 21*.
- Khasanah, N. I. A., & Khaerunnisa, E. (2024). Pengembangan e-modul berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk mendukung literasi numerasi siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 18401–18411.
- Kifron, M. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi iSpring Suite 9 pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jambi: Universitas Jambi.
- Krismapera. (2018). *Karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar*.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Maria, U., Rusilowati, A., & Hardyanto, W. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Proses Pembelajaran Tema Pengenalan Budaya Indonesia untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.15294/jpe.v8i3.27672>
- Maryati, E., Sholeh, M., dkk. (2024). Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 165–170.
- Munir. (2012). *Konsep & Aplikasi Multimedia dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Muzdalifah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas IX MTsN 1 Mamuju. *Jurnal Edukasi Non Formal*, 3(2), E-ISSN: 2715-2634.
- Nasution, S. (2000). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Novita, VE (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 pada Materi IPA Tema 2 Subtema 1 di Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Jambi: Universitas Jambi.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Rahayu, A. M., Puspita, V., & Yuniarti, L. (2020). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV sekolah dasar dalam mendukung pembelajaran daring di era pandemi. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 2(2), 52–63.
- Ramadhan, JS (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Android pada Subtema Komponen Ekosistem di Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Jambi: Universitas Jambi.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safira, AD, Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web artikulasi alur cerita pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237-253.
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline 3* di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409-415.
- Sampel, B. (2002). *Revolusi Belajar untuk Anak: Panduan Belajar Sambil Bermain untuk Membuka Pikiran Anak-anak Anda*. Bandung: Kaifa.
- Sari, R., & Nugroho, O. F. (2023). Pengaruh pembelajaran menggunakan model REACT dalam mata pelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 4354–43654.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan media pop-up book berbasis budaya lokal keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150.
- Sholeh, M., Aisyah, S., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., & Mayangsari, P. (2024). Peran penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS di era digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44–52.

- Sholeh, M., Rachmawati, RY, & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar di media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4 (1), 430-436.
- Sholeh, M., Sari, R. A., Nuraini, N., & Yanti, L. D. (2023). Strategi guru dalam mengatasi perilaku perundungan (bullying) melalui pendidikan karakter pada siswa kelas tinggi. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4920–4928.
- Siwardani, NW, Dantes, DN, & Sunu, DIGKA (2015). Pengaruh model pembelajaran ADDIE terhadap pemahaman konsep fisika dan keterampilan berpikir kritis siswa kelas X SMA Negeri 2 Mengwi tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 6(1).
- Soesilo, A., & Munthe, AP (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231-243.
- Suardi, NP (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada kelas VI tema 9 subtema 2 di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah. Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin.
- Sugandi, D., & Sudirman, R. (2020). *The effect of interactive multimedia based on Articulate Storyline on elementary students' science learning outcomes. International Journal of Instruction*, 13(2), 845–860. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13257a>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadi. (2008). *Pembelajaran Progresif*. Bandung: Niaga Qolbun Salim.
- Susanto, H. (2020). *Profesi Keguruan*. Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Suswanto, S. (2022). Kemampuan Guru Menggunakan Media Atau Sumber Belajar. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan*, 5(3).
- Syarifuddin, M. P., & Utari, E. D. (2022). Media pembelajaran (Dari masa konvensional hingga masa digital). Bening Media Publishing.
- Tarwoko, E., dkk. (2009). *Mengenal Alam Sekitar 5: Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2016). *Product Design and Development* (6th ed.). McGraw-Hill Education.

- Wibawa, B., Santosa, M. H., & Sudarma, K. (2019). *Interactive learning media based Articulate Storyline to improve critical thinking skills*. Journal of Education Technology, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17985>
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran: Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial. Universitas Muhammadiyah.
- Zaim, M. (2020). *Media Pembelajaran Agama Islam Di Era Milenial 4.0*. POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam, 6(1), 1-17.