

DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, R. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Posing* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa pada konsep jamur. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. *Google Scholar*
- Amri, S. & Ahmadi I. K. (2010). Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum. Jakarta: Prestasi Pustaka. *Google Scholar*
- Arum Donna, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 2 – Nomor 2*. Universitas Negeri Jakarta. *Google Scholar*
- Erwin Putera Permana. (2018). Efektifitas Model *Creative Problem Solving* Dengan Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. *Google Scholar*
- Hisbullah, S. P., & Selvi, N. (2018). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. Penerbit Aksara TIMUR. *Google Scholar*
- Isrok'atun & Tiurlina. (2015). Model *Situation-Based Learning* (SBL) untuk meningkatkan kemampuan *Creative Problem Solving* (CPS) matematika siswa sekolah dasar. Laporan Hibah Bersaing (Tahun ke-2). Bandung: Tidak diterbitkan. *Google Scholar*
- Leztiyani. 2021. Optimalisasi Penggunaan *Articulate Storyline3* Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatul Jakarta, Indonesia. *Google Scholar*
- Prastowo, A. 2011. Pengembangan bahan ajar inovatif. Jakarta: Diva Press. *Google Scholar*
- Razilu. 2021. Pengembangan *Mobile Learning* berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* Di Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Kendari, Kota Kendari, Indonesia. *Google Scholar*
- Ruhimat, 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada. *Google Scholar*
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran *Market Learning* Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal PendidikanTataNiaga(JPTN)*,9(1), 1118–1124. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/40502>. *Google Scholar*

- Semiawan, Conny. (2012). *Kreativitas Keberbakatan*. Bandung : Rosdakarya. *Google Scholar*
- Siti Nurmala, dkk. (2021). Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI. *JURNALBASICEDU* Volume 5 Nomor 6. Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia. *Google Scholar*
- Sri wahyuni (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash Cs6* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Depok. Universitas Negeri Yogyakarta. *Google Scholar*
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RdanD*. Penerbit Alfabeta. Bandung. *Google Scholar*
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd)*, Bandung: Alfabeta. *Google Scholar*
- Supriana, I. W., & Sukmana, I. W. K. T. (2018). Peningkatan dan Pengembangan Pengajaran Berbasis Teknologi bagi Guru-Guru di SMK Pariwisata Margarana. *JurnalWidyaLaksana*,7(1),47–54. <https://doi.org/10.23887/jwl.v7i1.12564>. *Google Scholar*
- Susanto, A. (2013a). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (1st ed.). Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP. *Google Scholar*
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU. *Google Scholar*
- Tesa Sri. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Gerak Dasar Pencak Silat Kelas IV SD. Universitas Negeri Yogyakarta. *Google Scholar*
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran UPI. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: UPI. *Google Scholar*
- Wijayanti, Annisa (2021) Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Tematik Kelas V Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 6 Sekolah Dasar. *Undergraduate (S1) thesis*, Universitas Muhammadiyah Malang. *Google Scholar*
- Yuyu Yuliati & Intan Lestari. 2019. Penerapan Model *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. Universitas Majalengka. *JURNAL CAKRAWALA PENDAS*. *Google Scholar*