

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarini, T., & Suyoto. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Terintegrasi HOTS di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(4), 69–80.
- Akbar, S. D. (2022). Instrumen perangkat pembelajaran.
- Aryadillah, F. F. (2017). Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585.
- Candra, O. Akbar, Sa'dun. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ade, IP, dkk. 2018. Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS. Yogyakarta: Media Akademi Duniapendidikan. co. id, (2021, 21 Desember). Jenis Perangkat. Universitas, 62, 74.
- Damanik, D. N., & Yarshal, D. (2022). Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-Benda di Sekitar Kita Di Sekolah Dasar Kelas III. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 14-21.
- Dousay, TA, & Branch, RM (2023). Survei model desain instruksional . Brill.
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149–157.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Farisi, S., & Lesmana, M. T. (2021). Peranan Kinerja Pegawai: Disiplin Kerja kepemimpinan Kerja dan lingkungan kerja. *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 336–351.
- Ginting, D. (2021). *Teori dan Praktek Pembelajaran Berbasis Multimedia*.

Media Nusa Creative.

- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.
- Halimah, I. N., & Indriani, F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada pembelajaran tematik abad 21 bagi siswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(2), 159-170.
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada operasi pada matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51–60.
- Herlina, N. (2017). Permasalahan lingkungan hidup dan penegakan hukum lingkungan di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*, 3(2), 162–176.
- Jannah, I. N., Hariyanti, D. P. D., & Prasetyo, S. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54–59.
- Karyadiputra, E., Setiawan, A., Kumala, S., Abdi, M. R., & Febriyanti, R. M. (2023). Diversifikasi Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Numerasi pada SDN Tabing Rimbah 1. *Communnity Development Journal*, 4(3), 6709–6715.
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan seni budaya dan prakarya kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Mubarak, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Terintegrasi Keislaman Berbasis Android menggunakan Articulate Storylane 3 pada Materi Bilangan Bulat di SMPN 01 Maesan.

- ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 4 (1), 72–84.
- Muhtar, M., & Nisa, A. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Menitikberatkan Aspek Kearifan Lokal pada Pemahaman Materi IPA Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2126–2138.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227.
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363.
- Rani, N., & Mujianto, G. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Transformasi Energi Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1529-1543.
- Razilu, Z. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 Di Sekolah Dasar: Android-Based Mobile Learning Development Using Articulate Storyline 3 In Elementary School. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 17–21.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 176–180.
- 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.
- Saputra, A. I. (2019). Hubungan Kesehatan Lingkungan Rumah dengan Kejadian

- Ispa pada Siswa SD Negeri 1 Ulak Depati. *Jurnal Keperawatan*, 9(2), 41–49.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. ALFABETA.
- Sulistyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Kompetensi Guru Era Digital Learning. *Educational Learning and Innovation*, 2(1), 98–116.
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate storyline: Sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19-25.
- Suharsimi Arikunto. 2015. *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya*
- Suzianti, D., & Dafit, F. (2023). Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Riau untuk Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 392–401.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial). PENERBIT KBM INDONESIA.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
- Yadnyawati, I. A. G., Winarti, N. N. S., Seniwati, D., Ngurah, I. G. A., & Surawati, N. M. (2023). Peranan Keluarga Menciptakan Lingkungan Sehat Bagi Anak. *Jurnal Widya Biologi*, 91-102.