

DAFTAR PUSTAKA

- Agustya, Z., & Soejoto, A. (2017). Pengaruh Respon Siswa Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3), 1–6. <https://doi.org/10.26740/jupe.v5n3.p%25p>
- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1(2), 119. <https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Azizan, N., Setiawan, D., Hidayat, & Lubis, maulana arafat. (2024). *Model Pembelajaran Culturally Responsive Teaching Di Sekolah Dasar*. Indramayu: PT. Adap Indonesia.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile learning (Cetakan 1)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fatmawati, D., Wahyudi, & Wiguna, F. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Video Pada Materi Batik Jumputan Untuk Siswa Kelas V SDN Bawang 2 Kota Kediri. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru Journal*, 5(2), 136–152. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/view/15006>
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2022). Pengembangan Aplikasi ARTS (Articulate Storyline) Materi Nilai-Nilai Budaya Masa Praaksara di Indonesia untuk Kelas VII SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 209–219. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43111>
- Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99–112. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>
- Firmadani F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084
- Fitri, A., Rasa, A. A., Safira, A. M., Ginanjarsari, R. R., & Zahroh, A. T. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

- Fitriah, L., Gaol, M. E. L., Cahyanti, N. R., Yamalia, N., Maharani, N., Iriani, I. T., & Surayanah, S. (2024). Pembelajaran Berbasis Pendekatan Culturally Responsive Teaching di Sekolah Dasar. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(6), 643–650. <https://doi.org/10.17977/um064v4i62024p643-650>
- Handayani, N. K. T., Gading, I. K., & Widian, I. W. (2023). Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berbantuan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 528–536. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.61599>
- Handika, H., Widiawati, W., Widyaningrum, I., & Indrayati, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Articulate Storyline 3 pada Materi Luas Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 13(2), 242–252. <https://doi.org/10.21831/jpms.v13i2.85370>
- Harianja, M. R., Yusup, M., & Sardianto Markos Siahaan. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Haryanti, N. D., Nursyahidah, F., & Luthfisari, D. (2024). Penerapan Culturally Responsive Teaching Berbantuan Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 2 Materi Cerita Rakyat. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(3), 200–208. <https://doi.org/10.51878/edutech.v4i3.3309>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Idfi, U. Iaila. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Dan Implementasi Online Assessment Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D & 3D Untuk Kelas Xi Mm Di Smkn 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/27544>
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 25–36. <https://doi.org/10.23887/jppbs.v11i1.29316>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di*

Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Prenada Media.

- Manurung, V. R. P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline: Bagaimana Efektivitasnya Di SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat. *Prosiding Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 9–15. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/PROSPEK>
- Nabiilah, N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah-ungguh Basa Kelas IV MI Darunnajah. *Jpgsd*, 9(7), 2803–2815. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41375>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah.*, 03(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Parma, D. I., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Pratama, R. A. (2018a). Al Barik (Turorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2. *Admathedu*, 8(2), 185–197. <https://doi.org/10.12928/admathedu.v8i2.12349>
- Pratama, R. A. (2018b). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Retnasari, L., Suroto, S., Abdulkarim, A., & Hidayah, Y. (2024). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 5(1), 344–358. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i1.2384>
- Rizki, L. E., Prasasti, P. A. T., & Istini. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Sdn 02 Kartoharjo pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Materi Keragaman Budaya Melalui Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 328–340. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18026>
- Saat, S., & Mania, S. (2018). *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula*. Makassar: Sibuku.
- Sajidah, L. A., & Wulandari, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa di SD Negeri Karangroto 01 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3026–3030. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13794>
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). *Media Pembelajaran*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.

- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Sawitri, R, E. (2023). *Model Discovery Learning Berbantuan Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setiawan, A. (2019). Merancang Media Pembelajaran PAI di Sekolah (Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis PAI). *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan*, 10(2), 223–240. <https://doi.org/10.62815/darululum.v10i2.39>
- Shaquille, T. A. F., & Parga Zen, B. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252–265. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research dan Development*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Bandung: Widina Media Utama.
- Wahyudi, D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Articulate Storyline 3 Berbasis Android. (*Doctoral Dissertation, UNIMED*). <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/45787>
- Zahra, D. A. A., & Isdaryanti, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Articulate Storyline Dengan Model PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Secara HOTS Pada IPAS Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2523–2537. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13357>