

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Bunga, P., Galand, J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2018), 3951–3955. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11640>
- 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/kl.v1i2.3631>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Akmal, L. Y., Anjelina, R., Alwi, N. A., & Kharisma, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 265–272. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1938>
- Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R. &, & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih Anisa. *Journal On Teacher Education*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>
- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2021). Implementasi Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2247–2255. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3167>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Candrawaty, D. A., Damariswara, R., & Aka, K. A. (2021). Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3459>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Journal Homepage: Heliyon*, 9(4), 8–15. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Djononiarjo. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksara*, 05, 39–46. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Enjel Mardianti, & Muhammadi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran

- Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 236–241. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18681>
- Fadillah, P., Larozza, Z., Ramdani, R. M., Najah, S., Yusra, U., Destrinelli, D., & Sofwan, M. (2024). Analisis Simbol-Simbol Nilai Kebhinnekatunggalikaan Dan Penghayatan Terhadap Nilai Pancasila Pada Ekosistem Sekolah Sebagai Penguatan Identitas Manusia Indonesia. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(2), 419–427. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i2.56858>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1-17. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Fitri, F., & Ardipal. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Fitriani, N. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pentingnya Pembelajaran Pkn dalam Membentuk Nilai Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9098–9102. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2426>
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, (1), 1–10. <https://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>
- 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), 304–310. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Hasanah, M., Hazrullah, H., & Basrul, B. (2022). Perancangan Media Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 6(2), 145–153. <https://doi.org/10.22373/crc.v6i2.13248>
- Heliawati, L., Lidiawati, L., & Pursitasari, I. D. (2022). Articulate Storyline 3 multimedia based on gamification to improve critical thinking skills and self-regulated learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(3), 1435–1444. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22168>
- Hermi, T. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kesejahteraan. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(2), 2248–2258. <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/313>
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S, D, Khairunnisa, W. &, & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Undiksha Journal of Citizenship Education*, 8(2), 57–65. <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>

- Hutasuhut, N., & Albina, M. (2025). Instrumen Penelitian Pendidikan. *BLAZE : Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 3(3), 177–190. <https://doi.org/10.59841/blaze.v3i3.2976>
- Jannah, N. L., Mufidah, L., Setyawan, Z. J. B., & Rahayu, I. P. (2021). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 485–493. <https://doi.org/10.69896/modeling.v12i4.3098>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). *Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Ibtidaiyah Articulate Storyline As Interactive Learning*. 8(2), 150–159. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Jusniar, J., Yunus, M., Hardin, H., & Syamsidah, S. (2022). Development of a Modification Problem-Based Learning (M-PBL) Strategy to Stimulate Chemistry Education Students' Metacognitive Ability. *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)*, 7(1), 22–32. <https://doi.org/10.17977/um026v7i12022p022>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. O. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA: Ikatan alumni pgsd unars*, 5(1), 70–80. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Khairunnisa, M., Hamansah, H., & Rivai, A. T. O. (2024). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Materi Sistem Koordinasi Manusia Terhadap Motivasi Belajar Kelas XI MIPA di MAN 1 Kota Makassar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5709–5716. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1881>
- Lutfi, & Kartika, I. (2023). Media pembelajaran berbasis digital untuk sekolah menengah pertama. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288–299. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i2.201>
- Mania, S. (2017). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning. In *Visible Learning Guide to Student Achievement*. New York: Cambridge University Press.
- Narahayaan, A., Aji, S. D., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Sebagai Pengenalan Simbol Sila-Sila Pancasila Pada Siswa Kelas III Sd. *Jurnal Manajemen, Akuntansi Dan Pendidikan (JAMAPEDIK)*, 1(2), 316–325. <https://doi.org/10.59971/jamapedik.v1i1.25>
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 1–10.

<https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>

- Nugroho, S. A., & Sulistyorini, Y. (2024). Analisis gaya belajar siswa sebagai implementasi pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 401–410. https://doi.org/10.33503/prosiding_penelitian.v5i1.286
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310–7316. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>
- Nuritta, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan. *Jurnal Misykat*, 03(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131–149. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Pradnyani, N. M. D. S., & Paramita, M. V. A. (2024). Media Berbasis Discovery Learning Menggunakan Articulate Storyline 3 Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Cahaya. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 218–227. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77725>
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(02), 157–168. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1082>
- Purwati, L. M. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–158. <https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.133>
- Rahmadhani, F., & Yunisrul. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Ragam Hias Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 450–459. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17314/8105>
- Sa'aadah, S. S., & Dewi, D. A. (2024). Implementasi Nilai Pancasila Melalui Pendidikan Bagi Generasi Milenial. *Konstruksi Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 3(3), 70–77. <https://doi.org/10.56393/konstruksisosial.v1i1.240>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. H., & Wulandari, M. D. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2, 306–312. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102>

- Tambunan, H., & Napitupulu, E. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Menggambar Ekspresi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 57–70. <https://doi.org/10.24114/JTP.V8I1.3310>
- Ulwawiyah, L. I. (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), 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/27544>
- Watoni, M. S. (2018). Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbasis Authentic Assesment untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *FONDATIA Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 163–180. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v2i1.123>
- Yuliasati, A., & Mansuridin. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Kelas V Sd Wilayah 1 Pauh Kota Padang mendukung keberhasilan proses pembelajaran . Dalam konteks pendidikan.* 6(3), 3437–3451. <https://doi.org/10.54373/imcij.v6i3.3127>
- Zahara, J., Gandamana, A., Sitohang, R., Winara, & Aulia, S. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi T.A 2023/2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 5394–5411. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15633>
- Zaini, F. M., & Widodo, S. T. (2022). Multimedia Interaktif Articulate Storyline Berbasis Karakter Muatan Pembelajaran Ppkn Kelas Iii Sekolah Dasar. *Joyful Learning Journal*, 11(1), 32–37. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i1.54400>