

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aprianti, N. P. C. D., Negara, I. G. A. O., & Suadnyana, I. N. 2017. Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbasis *Outdoor Study* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus II Mengwi Badung Tahun Ajaran 2016/2017. *MIMBAR PGSD Undiksha*. 5(2).
- Astuti, I. M. J. A., Kristianti, W., & Adhalia, D. 2016. *Buku Penilaian Bupena Kelas 5A*. Jakarta: Erlangga.
- Febriandi, R. 2020. Efektivitas Multimedia Interaktif Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 58 Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*. 3(2). 120-128
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedarma*. 1–17.
- Fitrilia, R. D., Purnamasari, R., & Rustandi, Y. 2021. Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 13(2). 75–80.
- Gafur, A. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hamid, M. A., dkk. 2020. *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Indah, B. P., & Safaruddin. 2022. Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Aksara: Jurnal Ilmu Terapan*. 3(1). 1–8.
- Isnanto, I. 2022. Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. 8(1). 547.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*. 7(1). 91–96.
- Koesnandar, A. 2019. Pengembangan *Software* Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik*. 75-88
- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. 2(1A). 1-11

- Kurniawan, E. 2020. Aplikasi Multimedia sebagai Media Informasi Interaktif pada Program Fisioterapi di Pedesaan. *Teknologi Terapan dan Sains*. 1(1). 72–74.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Leztiyani, I. 2021. Optimalisasi Penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(1). 24–35.
- Mahmud, N. F. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar*. Makasar: Universitas Negeri Makassar.
- 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.
- Marlini, C., & Rismawati. 2019. Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2). 277-289.
- Masruro, A. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami Menggunakan Construct 2*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Munir. 2015. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pakpahan, F. A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Piskurich, & M., G. 2000. *The ASTD Handbook Of Training Design and Delivery*. New York: McGraww-Hill.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. 2020. *Physics Learning by E-Module*. Jombang: Fakultas Pertanian Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Putra. 2021. Pengertian Multimedia: Sejarah, Manfaat, Komponen & Contohnya. *Salamadian.com*. <https://salamadian.com/pengertian-multimedia/>. diakses pada tanggal 7 Juni 2022.
- Putri, R. A., dkk. 2021. Pengaruh Gaya Belajar terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*. 1(2) 157–163.

- Qonita, N. A. 2021. *Articulate Storyline : Teknologi Pembuat Media Pembelajaran Interaktif Mudah dan Menarik-Update 2021*. *Warung Sains Teknologi*. <https://warstek.com/articulate-storyline/>. diakses pada tanggal 7 Juni 2022.
- Rachmawati, R. 2020. Analisis Keterkaitan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Tatar Pasundan : Jurnal Diklat Keagamaan*. 12(34). 231-239.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research.
- Riduwan, & Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Saputri, F. I. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Prima Edukasia*. 3(01). 25–36.
- Sardiyannah, S. 2020. Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* 7(1). 123–144.
- Sari, N. R. N., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Game *Android* Debit Air Berbasis *Articulate Storyline* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 06(1). 1–11.
- Setiawati, S. M. 2018. Telaah teotiris: apa itu belajar. *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA Helper*. 35(1). 19–30.
- Sudijono, A. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N., & Ibrahim. 2010. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Y. 2018. Pembelajaran IPS dalam Perspektif Kurikulum 2013. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*. 12(32). 89-94.
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, E., & Endayani, H. 2018. *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita

- Suzana, Y., & Jayanto, I. 2021. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Tanduklangi, A., & Amri, C. 2019. *Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Berbantuan Komputer (Computer Assisted Language Learning)*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Tarwidi, D., Gunawan, P. H., & Adytia, D. 2020. Penerapan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Menunjang Proses Belajar Mengajar di SD Negeri Kertasari 01 Kabupaten Bandung. *Charity*. 3(2). 1-9.
- Utami, Y. S., & Wahyudi. 2021. Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 03(2). 62–71.