

DAFTAR PUSTAKA

- Afni Nuraini, O., Sativa, O., Nur Fitriani, S., Maesaroh, S., Aisyah Fil Miyzanaa, T., Agustin, T., & Marini, A. (2023). RELEVANSI MEDIA VIRTUAL REALITY DENGAN TEORI ALBERT BANDURA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. *Online) Journal of Educational and Language Research*, 3(2), 2807–2937. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Akbar, S., & Holid, A. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran / Sa'dun Akbar ; editor, Anwar Holid*. Remaja Rosdakarya.
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243–250.
- Ariani, I. F. Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-JurnalUnsam*, 3.
- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 2(2), 10–27.
- Firmansyah, M. R., Soepeno, B., & Puji, R. N. P. (2019). Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media in Learning The History of Labako Batik Using ADDIE Model to Increase Learning Effectiveness. *Jurnal Historica*, 5(2), 262–283.
- Firstiananta, H., Nanda Faradita, M., & Naila, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 9366–9380. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Handayani, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2), 131–141. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4362](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4362)
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Irfan, D., & Effendi, H. (2023). *Studi Literatur Riview Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline dalam Pembuatan Pola Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan Fatihaturahmi*. 05(02), 2399–2407.
- Jannah, I. N., & , Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti, S. A. P. (2020). Efektivitas

- Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- 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>
- Kusumawati, N. M. P. P., Sunarya, I. M. G., & Mertayasa, I. N. E. Mm. (2022). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Authoring Tools Pada Mata Pembelajaran Batik Untuk Kelas X Jurusan Kriya Tekstil Di Smk N 1 Sukasada. *Karmapati*, 11, 324–333. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/50944>
- Lestari, N. D., Syahidah, N. L., & Kartikasari, A. D. (2020). Inovasi multimedia animasi untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran teks eksplanasi. *Jurnal Pasopati : Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 2(3), 190–197. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati/article/view/7810>
- Mayer, R. E. (2013). *PERTEMUAN 3 PRINSIP-PRINSIP YANG MELANDASI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Pokok Bahasan*. <https://www.psych.ucsb.edu/people/faculty/mayer>
- Musdzalifah. (2013). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI PERUSAHAAN MANUFAKTUR KELAS XII AKUNTANSI DI SMK NEGERI 4 SURABAYA Musdzalifah Suci Rohayati Abstrak “ “ Abstract. *Program Studi Pendidikan Akuntansi, 2011*, 1–8. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/index>
- Nugraheny, D., Wintolo, H., Kusumaningrum, A., & Sudaryanto, . (2018). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash Bagi Para Guru SD IT Salsabila Al Muthi'in, Yogyakarta. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v1i1.266>
- Nurachmandani, B. W. S. (2008). Ilmu Pengetahuan Alam 4. In *CV. Mitra media Pustaka*.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Nurmalasari, L., Akhbar, M. T., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Peraturan Pemerintah RI. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. In *Teknik bendungan* (pp. 1–7).
- Putra, D. F., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Menggunakan Model Problem-Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(3), 784–796. <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i3784>
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.13752>
- Puspasari. (2019) . Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie Journal of Medives:Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang Volume 3, No. 1, 2019, pp. 137-152 <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1702e>
- Retnowati, I. D. (2017). Respon hasil tiga varietas tomat (*Lycopersicum Esculentum* M.) dengan aplikasi BA (BENZILADENIN). In *Digital Repository Universitas Jember* (Issue September 2019).
- Riana, L. (2022). Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Iv Sd/Mi. *Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Iv Sd/Mi*. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/18742>
- Risma Agustina, Yudha Irhasyuarna, & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 81–89. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.119>
- Riyadi, S., & Pardjono, P. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Untuk Kelas Viii Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 165–177. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2527>
- Rosita, F. Y. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 25. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2445>
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>

- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Technologies, C. (2007). *PDF compression , OCR , web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor PDF compression , OCR , web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor*.
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Utami, R. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi IPA Pada Tema 4 Kelas V SD/MI. In *Industry and Higher Education* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspac.e.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Developing Interactive Teaching Multimedia in the Form of Games to Stimulate the CognitiveES TO STIMULATE THE COGNITIVE AND LINGUISTIC ASPECTS OF KINDERGARTEN STUDENTS. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/10194>
- Wiguna., E. S. P. W. I. Z. F. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Modul PPKN Untuk Meningkatkan Pemahaman Peduli Lingkungan Kelas IV SD Negeri Arosbaya 3. *PGSD FKIP UNP Kediri*, 08(September), 1488–1500.
- Yaumi, M. (2017a). Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences. *UIN Alauddin*, 21–44.
- Yaumi, M. (2017b). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Yuliasih, Muzayyanah, et al. (2023). *SUMBER & PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Penerapan)*.
<https://books.google.co.id/books?id=oV63EAAAQB>