

Daftar Pustaka

- A.M, Sardiman. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Abidin, Zaid Zainal, dan Mohd. Salleh Abu. (2013). "Improving the Levels of Geometric Thinking of Secondary School Students Using Geometry Learning Video based on Van Hiele Theory." *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* 2(1): 16–22.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arwanda, Priankalia, Sony Irianto, dan Ana Andriani. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad." 4(2).
- Bird, John. (2004). *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi (Ahli bahasa: Refina Indriasari)*. Jakarta: Erlangga.
- Branch, R. M. (2009). *Teaching High School Physics Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Crowley, M.L. (1987). "The Van Hiele Model of the Development of Geometric Thought." In *Learning and Teaching Geometry, K-12*, Virginia: The NCTM, Inc.
- Darmadi, Hamid. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep*

Dasar, Teori, Strategi dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi.
Tangerang Selatan: AN1MAGE.

Darnawati, La Batia, Irawaty, dan Salim. (2019). "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(1): 8–16.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Edisi ke-2. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif.* Jakarta: Rajawali Pers.

Fahrurrozi, dan Syukur Hamdi. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika.* Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.

Fatia, Ismiranda, dan Yetti Ariani. (2020). "Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar." *Journal of Basic Education Studies* 3(2): 503–11.

Hackbarth, Steven. (1996). *The Educational Technology Handbook.* Englewood Cliffs, New Jersey: Educational Technology Publications.

Hanafi, Halid, La Adu, dan H Muzakkir. (2018). *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah.* Yogyakarta: Deepublish Publisher.

Hanifah Salsabila, Unik et al. (2020). "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 17(2): 188–98.

Harnett, Stephanie. (2013). *Learning Articulate Storyline.* Birmingham UK:

Packt Publisher.

Hobri et al. (2018). *Senang Belajar Matematika: Buku Guru SD/MI kelas IV*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

James, Glenn, dan Robert C James. (1959). *Mathematics Dictionary*. 1882-ed ed. Princeton, N.J.: Van Nostrand.

Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Power Point*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

Kisno, dan Nia Fatmawati. (2017). "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* II(1): 3–10.

Koçak, Zeynep Fidan, Radiye Bozan, dan Özlem Işik. (2009). "The importance of group work in mathematics." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 1(1): 2363–65.

Machmud, Hadi. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Kendari: CV Shadra.

Mandasari, Yayuk Dian, M Subandowo, dan Wawan Gunawan. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Konfigurasi Elektron Elektronik Otomatis Mata Pelajaran IPA Di Masa Pandemi Covid-19." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4(3): 309–18.

Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning*. UK: Cambridge University Press.

Miles, Matthew B, dan A. Michael Huberman. (1994). "An Expanded Sourcebook Qualitative Data Analysis." : 354.

N, Syamsu Yusuf L, dan Nani M. Sugandhi. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Nurjannati, Rosye Destiana, Betti Holiwarni, dan Sri Haryati. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Siswa Berbasis Lectora Inspire Sebagai Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia di SMA/Sederajat." : 1–9.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Edisi Kedu. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Pusdatin Kemendikbud. (2016). "Articulate Storyline untuk Media Pembelajaran Guru SD." *pusdatinkemdikbud.go.id*.
http://pusdatin.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/#:~:text=Articulate Storyline adalah sebuah perangkat,yang lebih komprehensif dan kreatif.securedsearch.lavasoft.com/?pr=vmn&id=webcompa&ent=lvs__webcompa__1_0__ya__ch_W (Februari 26, 2020).
- Rafmana, Hesta, dan Umi Chotimah. (2018). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi SMA Srijaya Negara Palembang." *JURNAL BHINEKA TUNGGAL IKA* 5: 52–65.
- Rohmah, Fitriyah Nur, dan Imam Bukhori. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3." *Economic & Education Journal* 2: 169–82.
- Sadjiman, Arief S, R Rahardjo, Anung Haryono, dan Harjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Saputro, A. Sopyan, B. Subali, E. Bambang. (2016). "Kontribusi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membantu Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembiasan Cahaya Pada Siswa Kelas X Sma." *Phenomenon* :

Jurnal Pendidikan MIPA 3(2): 103–10.

Sari, Rika Kurnia, dan Nyoto Harjono. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD Rika." *Mimbar Ilmu* 4(1): 122–30. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/31555>.

Sholehah, Najah, Mimien Henie Irawati, dan Sueb. (2017). "Pengembangan Booklet Kawasan Rumah Pangan Lestari (Krpl) Untuk Santri Ekopesantren Lombok Tengah." *Jurnal Pendidikan* 2: 1081–86.

Siregar, Eveline, dan Hartini Nara. (2010). *Teori dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sit, Masganti. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing.

Smaldino, Sharon E., dan James D. Russel. (2010). "Instructional Technology and Media for Learning, 8th Ed." *Revista mexicana de investigación educativa* 15(44): 191–96.

Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo Offset.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sumenda. (2010). *Pengantar Filsafat Matematika*. Surakarta: UNS Press.

Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV WACANA PRIMA.

Sutopo, Ariesto Hadi. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher.

Yahya, Rizky. (2020). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan." *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 4(1): 78–91.

Yumini, Siti, dan Lusia Rakhmawati. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4(3): 845–49.

Yurniwati. (2016). "Ensiklopedia Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar." : 1–87.

Zirawaga, Victor Samuel, Adeleye Idowu Olusanya, dan Tinovimbanashe Maduki. (2017). "Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History." *Journal of Education and Practice* 8(15): 55–64. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143830.pdf>.