

DAFTAR PUSTAKA

- Aguilar, D. A. (2016). *Antariksa Pedia: Menjelajahi Tata Surya dan Lebih Jauh Lagi*. Kepustakaan Populer Gramdia.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development* (3rd ed.). Pearson.
- Amiroh, A. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Pustaka Ananda Srva.
- Andresen, B. B., & Brink, K. van den. (2013). *Multimedia in Education*. UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- Anitah, S. (2008). *Media Pembelajaran*. Yuma Pustaka.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.; Revisi). Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (1st ed.). Gaung Persada Press.
- Atmawarni. (2011). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial*, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.78>
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602–607.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022a). *KBBI Daring*. Kemendikbud. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022b). *KBBI Daring*. Kemendikbud. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penelitian>
- Barlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidkan. *Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: a systematic

evidence map. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 17, Issue 1). Springer.
<https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>

Briggs, L. J. (1968). Learner Variables and Educational Media. *Instructional Materials: Educational Media and Technology*, 38(2), 160–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/1169837>

Bundu, P. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Depdiknas.

Cunningham, A. (2019). Envisioning Christian Presence and Practice in Online Teaching Envisioning Christian Presence and Practice in Online Teaching Contexts Envisioning Christian Presence and Practice in Online Teaching Contexts. *International Journal of Christianity and English Language Teaching*, 6, 3–19.

Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. PT Remaja Rosdakarya Offset.

Darmawan, I. P. A., Arifudin, O., Renaldi, R., Rianita, N. M., Octavianus, S., Candra, L., Lestari, A. S., Satmoko, N. D., Muniarty, P., Saputro, A. N. C., Manik, E., & Kusumastuti, D. (2021). *Total Quality Management (Dalam Dunia Pendidikan)*. Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (2nd ed.). Gava Media.

Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
<https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>

Desmita, D. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik*. PT. Remaja Rosdakarya.

Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (n.d.). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP Press.

Fadilla, A. N., Relawati, A. S., & Ratnaningsih, N. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01(02), 48–60.

- Fahmi, S. (2018). *Membangun multimedia interaktif*. Bildung.
- Fischer, R. B. (1975). *Science, Man, and Society*. W. B. Saunders Company.
- Frau-Meigs, D. (2006). *Media Education: A Kit for Teachers, Students, Parents and Professionals*. 185.
- Habibah, U., Santika, R., Setiono, P., Yuliantini, N., & Bengkulu, U. (2021). *Analisis kesulitan belajar siswa sd dalam pembelajaran matematika secara daring*. 2(2), 1–6.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) : Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Kualitatif dan Kuantitatif* (1st ed.). Literacy Nusantara Abadi.
- Hannafin, M. J., & Peck, K. L. (1988a). *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. Macmillan Publishing Company.
- Hannafin, M. J., & Peck, K. L. (1988b). *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. Macmillan Publishing Company.
<https://archive.org/details/designdevelopmen0000hann/page/n7/mode/1up?view=theater>
- Heinich, Robert., Molenda, Michael., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (Robert. Heinich, Ed.; 7th ed.). Merrill/Prentice Hall.
- Hermansyah, Gunawan, & Herayanti, L. (2015). Pengaruh Penggunaan Laboratorium Virtual Terhadap. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(2), 97–102.
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Jones, S. H. S. (1956). *Life on other world: is ours the only inhabited planet ?* The New American Library of World literature.
- Khasanah, F. (2016). MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (STUDENTS TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION). In *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 18).
<https://doi.org/https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v18i2.58>

Leshin, C. B., Pollock, J., & Reigeluth, C. M. (1992). *Instructional Design Strategies and Tactics* (1st ed.). Educational Technology Publications.

Macklem, G. L. (2015). *Boredom in the Classroom* (1st ed., Vol. 1). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-13120-7>

Marasabessy, A. (2012). Analisis Pengelolaan Pembelajaran yang Dilakukan oleh Guru yang Sudah Tersertifikasi dan yang Belum Tersertifikasi pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 7–13.

Mariana, I. M. A., & Praginda, W. (2009). *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA*. PPPPTK IPA.

Maulana, Y. (2018). *Jenius Membuat Mobile Edukasi Android: Solusi Cepat Belajar Membuat Aplikasi Multimedia Android*. CV. Mobidu Sinergi.

Mawati, A. T., Hanafiah, & Arifudin, O. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(1), 69–82.

Meilani, D., & Aiman, U. (2020). Implementasi Pembelajaran Abad 21 terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik dengan Pengendalian Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 19–24. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.24419>

Muthmainnah, A., & Rohmah, S. (2022). Learning Loss: Analisis Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 969–975.

Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>

Nurjanah, S. (2015). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri*. UIN Malang.

Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal*

Penelitian Ilmu Pendidikan, 14(1), 41–52.
<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>

Pitaloka, A. (2011). *Bumi dan Tata Surya* (Y. A.P., Ed.). Gading Inti Prima.

Pratama, R. A. (2019). 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>

Rahmat, P. S. (2018). *Perkembangan Peserta Didik* (S. B. Hastuti, Ed.; 1st ed.). PT. Bumi Aksara.

Riduwan. (2008). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Warsiman, Ed.). Alfabeta.

Rusli, M. (2015). The Effect of Presentation Variety of Interactive Multimedia Learning to the Learning Result. *International Journal of Computer Applications*, 122(10), 7–12.
<https://doi.org/10.5120/21734-4921>

Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingsih, N. N. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan* (R. Utami, Ed.; 1st ed.). Penerbit ANDI.

Rustaman, N. Y. (2005). Perkembangan Penelitian Pembelajaran Berbasis Inkuiri dalam Pendidikan Sains. *Seminar Nasional II Himpunan Ikatan Sarjana Dan Pemerhati IPA Indonesia*, 22–23.

Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.

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>

Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156.
<https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>

Simarmata, J., & Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Alfabeta.

- Smaldino, S., Lowther, D. L., & Russel, J. (2011). *Instructional technology and media for learning* (B. S. Tribowo, Ed.; 9th ed.). Kencana.
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian* (1st ed.). Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan : (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)* (6th ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sund, R. B., Trowbridge, L. W., & Bybee, R. W. (1981). *Becoming a Secondary School Science Teacher* (3rd ed.). C.E. Merrill Publishing Company.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Fitriyanti, Ed.; 1st ed.). Universitas Negeri Yogyakarta Press (UNY Press).
- Suryadi, A., & Kamilati, N. (2017). *Sains: Hakikat, Urgensi, dan Pembelajarannya* (1st ed.). Deepublish.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak.
- Syabri, K. I., & Elfizon, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 95–99. <https://doi.org/10.24036/jpte.v1i1.43>
- Syah, M., & Wardan, A. S. (2006). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru* (Rev. Cet. 12). Remaja Rosda Karya.
- Ulfah, U., Supriani, Y., & Arifudin, O. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 153–161. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.392>
- Vaughan, T. (2008). *Multimedia: Making it Work* (7th ed.). Mc-Graw Hill.
- Wahid, A., & Samta, S. R. (2022). Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini. *Santa Cendekia*, 3(2), 61–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.31331/sencenivet.v3i2.2148>

Widodo, W., Rachmadiarti, F., & Hidayati., S. N. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam* (S. Lestyaningsih, Ed.; 4th ed.). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, KH. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.

