

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S. E., Yandari, I. A. V., & Yuhana, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Edpuzzle Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 119–128. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1839>
- Amalia, N. (2021). Aplikasi Flash Player Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Reader. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 7(2).
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia*, August, 153.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darnawati, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.
- Duha, M. H. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Online Untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Sma Negeri 1 Teluk Dalam*. 5(1).
- Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 5(1), 588–597.

Ginting, S. F., Syahputra, J. A., & Zulfran, H. (2020). Pengaruh penggunaan multimedia animasi untuk meningkatkan daya ingat terhadap hasil belajar siswa. *Proceeding of International Conference Social Science*, 1(1), 42–46.

Husna, M., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar, Tema 1*(Nomor 7), 34–41. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023797.pdf>

Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi Literatur: Problematika Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Era Merdeka Belajar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2020*, 10–15. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip>

Julrissani. (2020). Karakteristik Perkembangan Bahasa Dalam Berkomunikasisiswa Sekolah. *Edumaspul*, 4(1), 72–87.

Karimah, A., Rusdi, R., & Fachruddin, M. (2017). Efektifitas media pembelajaran matematika menggunakan software animasi berbasis multimedia interaktif model tutorial pada materi garis dan sudut untuk siswa SMP/Mts kelas VII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 9–13. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.9-13>

Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>

Maulana, M. S. R. (2017). No Title? _____ . *Ekp*, 13(3), 1576–1580.

Mohamad, Y., Ismail, S., & Katili, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Pada Konsep Luas Bangun Datar Segi Empat Kelas VII

SMP. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*), 12(1), 35–45.
<https://doi.org/10.25273/jems.v12i1.18382>

Nugraheni, T. D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X* <https://lib.unnes.ac.id/32545/>

Presetya Hendra, Rahman M, A. A. I. (2018). LAYANAN PEMBELAJARAN UNTUK ANAK INKLUSI (Memahami Karakteristik dan Mendesain Pelayanan Pembelajaran dengan Baik). *Sidoarjo*, 1–22.

Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 05(1), 52–65.
<https://ejournal.unsri.ac.id/indeks.php/jbti/article/download/7898/pdf>

Risma Handayani, N. P., & Surya Abadi, I. B. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 120.
<https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24767>

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>

Tayibu, N. Q., & Faizah, A. N. (2021). Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Metode Penemuan Terbimbing Setting Kooperatif. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 117–128.

Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>

Wijayanti, D. (2010). Perkembangan Moral Siswa Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal*

Pendidikan Ke-SD-An., 2, 83–92.

Wulandari, L. (2019). Pengaruh Religiusitas Terhadap Perkembangan Moral Siswa Menengah Atas. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper*, 158–161.

