

DAFTAR PUSTAKA

- Abeysekera, L., & Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research. *Higher Education Research & Development*, 34(1), 1–14. <https://doi.org/10.1080/07294360.2014.934336>
- Agung, A. A. G. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan (Perspektif. Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustina, R., Irhasyuarna, Y., & 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>
- Amalia, D. N., Muttaqien, M., & Yusup, I. R. (2023). Model Pembelajaran Inkuri Terbimbing dengan Pendekatan Flipped Classroom dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Edukasi*, 1(1). <https://doi.org/10.60132/edu.v1i1.94>
- Angelie, F., Annas, F., Khairuddin, K., & Darmawati, G. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis ICT Menggunakan Articulate Storyline di Kelas X SMAN 2 Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5). <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7329>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11). <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>
- Aprilyanti, S., Asbari, M., Supriyanti, A., & Fadilah, I. A. (2024). Catatan Pendidikan Indonesia: Evaluasi, Solusi, & Ekspektasi. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2).
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>
- Bergmann, J. (2017). Flipped Learning: Gateway to Student Engagement. *CEPS Journal : Center for Educational Policy Studies Journal*, 7(3).
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>

- Dewi, N. M. A. S., Ardana, I. M., & Sudiarta, P. I. G. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 547–560. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.302>
- Erayani, L. G. N., & Jampel, I. N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif Siswa melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48525>
- Fakhruddin, A. R., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Sudatha, I. G. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Missouri Mathematics Project Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 10–19. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.63764>
- Fimala, Y., Neviyarni, & Murni, I. (2021). Peran orang tua dan guru dalam memotivasi peserta didik sekolah dasar di masa pandemi. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 6(1). <https://doi.org/10.29210/02927jpgi0005>
- Flavell, J. H. (2024). Metacognitive Aspects of Problem Solving. *In The Nature of Intelligence*. <https://doi.org/10.4324/9781032646527-16>
- Fung, C. H., Besser, M., & Poon, K. K. (2021). Systematic Literature Review of Flipped Classroom in Mathematics. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 17(6). <https://doi.org/10.29333/ejmste/10900>
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133–143. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50951>
- Hasanudin, C., Supriyanto, R. T., & Pristiwati, R. (2020). Elaborasi Model Pembelajaran Flipped Classroom dan Google Classroom sebagai Bentuk Self-Development Siswa Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB). *Jurnal Intelegensia*, 8(2).
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Heliawati, L., Lidiawati, L., & Pursitasari, I. D. (2022). Articulate Storyline 3 multimedia based on gamification to improve critical thinking skills and self-regulated learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(3). <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22168>
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- 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>
- Komarudin, K., Rahmawati, N. D., Anggoro, B. S., Suherman, S., & Arfina, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Metakognitif dan Penalaran Adaptif Matematis: Dampak Model FERA Berbantuan Video Pembelajaran. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1268>
- Koyan, W. (2012). *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Kurnia, T., Pujiastuti, H., & Fathurrohman, M. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Pendekatan Metakognitif: Systematic Literature Review. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1398>
- Lubis, M., Solehudin, R. H., & Safitri, N. D. (2024). Seberapa “pengaruh” media, fasilitas, dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 162–167. <https://journal.assyfa.com/index.php/jptk/article/view/285>
- Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2024). Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning pada Muatan IPS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51–60. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.65296>
- Marhamah, S., Yolanda, A., Sari, R. A., & Nurismilida, N. (2021). Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.47709/educendekia.v1i2.1023>
- Mirzanty, N. (2024a). Penerapan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Web Pada Materi Teks Prosedur. *Jurnal Nusantara Raya*, 2(3), 139–147. <https://doi.org/10.24090/jnr.v2i3.10435>
- Mirzanty, N. (2024b). Penerapan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Web Pada Materi Teks Prosedur. *Jurnal Nusantara Raya*, 2(3), 139–147. <https://doi.org/10.24090/jnr.v2i3.10435>
- Nadera, P. G. G., Santosa, I. M. A., Nurtanto Diaz, R. A., Januhari, N. N. U., & Darmayanti, N. W. S. (2023). Multimedia Interaktif Pengenalan Lagu Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i1.154>

- Ngananti, A. C. P., Basuki, I. A., & Rahayuningtyas, W. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Cuaca untuk Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 166–177. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.26413>
- Nja, C. O., Orim, R. E., Neji, H. A., Ukwetang, J. O., Uwe, U. E., & Ideba, M. A. (2022). Students' attitude and academic achievement in a flipped classroom. *Heliyon*, 8(1). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e08792>
- Nurhairunnisah, I Made Sentaya, Musahrain, M., & Ade Safitri. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Guided Discovery Learning pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 12(3). <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.719>
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1). <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pranata, I. P. W., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII. In *Mimbar Ilmu* (Vol. 4, Issue 1).
- Priadana, S., Sunarsi, D., Wahyitno, A. P. S., & ... (2021). The Effect of Strategic Leadership on Competitive Strategy and Business Performance: Evidence from Indonesian SME's. *Annals of the ...*, 25(4).
- Pribadi, R. A., Siahaan, A. V., Afrizal, M., & Fajaryna, G. E. (2024). Analisis Penerapan Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 584–590. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11181095>
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>
- Raharja, K. A. T., Parwati, N. N., & Sudatha, I. G. W. (2023). Pengaruh Problem Based Learning Flipped Classroom Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 13(1).
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Sanjaya, W. (2014). *Penelitian Pendidikan: jenis, metode dan prosedur / Wina Sanjaya*. In Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Saputra, *Noviardi, Karwono, K., Muhfahroyin, M., & Sari, A. P. P. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ekosistem Berbasis Android Menggunakan Model Borg Dan Gall. *BIOLOVA*, 4(1). <https://doi.org/10.24127/biolova.v4i1.3375>
- Savitri, O., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7242–7249.
- Septiana, G. I. Y., Wibawa, M. I. C., & Trisna, P. G. A. S. (2022). Interactive Multimedia Based on Articulate Storylines in the Topic of Plant Anatomy and Physiology. *International Journal of Elementary Education*, 6(2).
- Septiana, R., & Aziz, T. A. (2023). Studi Membangun Karakter Kerjasama Orang Tua Dan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Melior : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.56393/melior.v3i1.1650>
- Septiningrum, E. S., Reffiane, F., & Karsono, K. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman melalui Model Flipped Classroom di SD N 01 Sidomulyo. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 2(1). <https://doi.org/10.51874/jips.v2i1.20>
- Shaquille, TB. A. F., & Parga Zen, B. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252–265. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. In *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System (Issue January 2016)*. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>
- Sudarma, I. K., Suwatra, Ign. W., & Prabawa, D. G. A. P. (2021). The Development of Multiple Intelligence-Oriented Thematic Multimedia in Elementary Schools. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.216>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Issue 2015).
- Suharjana, A. (2008). Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 5.
- Sumanto. (2010). *Pengertian dan Jenis-jenis Bangun Ruang*. 10–41.
- Suriani, L. Y., Rati, N. W., & Wibawa, I. M. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Topik Perkembangbiakan Hewan Kelas VI SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.38328>

- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Syamsiah, S. (2017). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 2(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v2i1.1723>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1).
- Toha, A. F. M., & Khasanah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 20(2). <https://doi.org/10.31599/jki.v20i2.120>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1205>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1). <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>