

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyanawati, W. N., & Abadi, I. B. G. S. (2021). Plant Parts and their Functions Visualized through E-Storybook Learning Media: Is It Feasible? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 158–166. <https://doi.org/10.23887/JISD.V5I1.32992>
- Af'idati, N., Suntari, Y., & Putra, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Muatan Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 2(1), 22–33. <https://doi.org/10.26740/ETJ.V2N1.P22-33>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Prespektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Pamiti, D. P., & Mahadewi, L. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustini, A. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka di Lembaga Pendidikan Era Perkembangan Teknologi. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 5(2), 609–618. <https://doi.org/DOI:10.52690/jitim.v5i2.1002>
- Aini, M. N., Khasanah, L. A. I. U., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media *game* Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 780–789. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4144>
- Al Ilahiyah, I. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Bangun Datar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 581–592. <https://doi.org/10.51454/DECODE.V4I2.376>
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *Instrumen Pengumpulan Data*.
- Ayuni, Y., Rohana, R., & Hera, T. (2025). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 64–76. <https://doi.org/10.37150/PERSEDA.V8I1.2773>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD* (D. N. Ariani, Ed.). CV Graha Edu.

- Cahyaningsih, I. D., AKA, K. A., & Wiguna, F. A. (2024). Pengembangan Multimedia Berbasis Articulate Storyline(As) Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca Indra) Pada Siswa Kelas Iv Sdn Gedangsewu 1. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1), 31–45. <https://doi.org/10.51878/EDUTECH.V4I1.3017>
- Damayanti, I. D., Handono, S. H. B. P. S., & Ketut, A. A. K. B. (2024). Pengembangan Multimedia Berbasis Articulate Storyline 3 Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.30651/ELSE.V8I3.24709>
- Diba, F., & Muttaqien, N. (2019). *Perkembangan Peserta Didik*. CV Pustakapedia Indonesia.
- Diputra, I. M. Y., & Sujana, I. W. (2023). Multimedia Interaktif Berorientasi Profil Pelajar Pancasila Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 242–254. <https://doi.org/10.23887/JIPPG.V6I2.63362>
- Elisah, A. D. M., MZ, A. F. S. A., & Khasanah, L. A. I. U. (2024). Media game Edukasi Berbasis Web Wordwall sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMUPENDIDIKAN*, 6(5), 5651–5658. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V6I5.7280>
- Faradisa, Z. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 12(1), 645–656. <https://doi.org/10.24036/E-JIPSD.V12I1.15263>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Fikry, D. W., & Rahmatina, R. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem-Based Learning Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 12(2), 872–882. <https://doi.org/10.24036/E-JIPSD.V12I2.14704>
- Fitri, A. (2022). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas 4 SD - Bintangpusnas Edu*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud. <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK24141/buku-siswa-ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-kelas-4-sd>
- Fitri, D. A., Sholeh, M., Sari, N. M., Sirait, L. T., Hastuti, N. W., Nurahmah, S., Lita, L., & Damawan, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(3), 391–397. <https://doi.org/10.54371/JIEPP.V4I3.383>
- Gregory, R. J. . (2015). *Psychological testing: history, principles, and applications*. 589.
- HALIZA, U. N. U. R. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Materi Pemulasaran Jenazah Dalam Pembelajaran Fikih Di Ma Al-Hidayah Rawadenok Depok.

LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 5(1), 293–302.

- Hendra, Afriadi, Tanwir, Hayati, Supardi, Nurlaila, Fajar, Ahmad, P., & Almufti, D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori Dan Digital)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia. <https://buku.sonpedia.com/2023/02/media-pembelajaran-berbasis-digital.html>
- Huda, M., Munzil, M., & Insani, M. D. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi sistem organisasi kehidupan berbasis game edukasi. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 1(3), 173–179. <https://doi.org/10.17977/UM067V1I3P173-179>
- Iswani, Y., Mulyono, H., & Devegi, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sketsa Dan Ilustrasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 153–163. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i1.2825>
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A– Fase C*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen>
- Latuhukum, G. A., Ngurah, G., Yudaparmita, A., & Primayana, K. H. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Permainan Tradisional Megoak-Goakan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 13–13. <https://doi.org/10.47134/PGSD.V2I4.1671>
- Mahardinata, L. T., Abadi, I. B. G. S., & Ganing, N. N. (2024). Media Flipbook Berbasis Discovery Learning Muatan IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku Siswa Kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 238–249. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.78073>
- Mardanti, N. P. A., & Abadi, I. B. G. S. (2021). Contextual Approach Animated Video in Science Material for Grade Fourth Elementary School Students. *Indonesian Journal of Educational Research and Revied 2w*, 4(2), 167–177. <https://doi.org/10.23887/IJERR.V4I2.39431>
- Mareta, M. (2022). *IMPLIKASI KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK*. Inara Publisher.
- Maula, N. R., Nugroho, A. A., Prastyo, K. D., Profesi, P., & Prajabatan, G. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 272–278. <https://doi.org/10.54371/JIEPP.V4I2.502>
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Fakta Press.
- Metayanti, N. K. A., Abadi, I. B. G. S., & Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Vegetatif Muatan IPA untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 85–94. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I3.4251>

- Musbar, F., & Fitria, Y. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi PowerPoint untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 12(1), 681–694. <https://doi.org/10.24036/E-JIPSD.V12I1.15275>
- Mustikawati, M., & Isdaryanti, B. (2024). Interactive Media Based on Articulate Storyline to Improve IPAS Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 6045–6052. <https://doi.org/10.29303/JPPIPA.V10I8.8271>
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/51618/>
- Nasril, U., & Desyandri, D. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 77–88. <https://doi.org/10.58737/JPLED.V3I1.97>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krisyanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Prawesti, L., Putro, A., Pratiwi, M., Wardani, E., Ibrahim, S., Saragih, K., Snrahmawati, I., Mahmudi, M., Andriani, N., & Fatmawati. (2024). *Media Pembelajaran (Lakeisha)*. Anggota IKAPI No.181/JTE/2019. https://www.researchgate.net/publication/383058689_Media_Pembelajaran_Lakeisha
- Pribadi, A. B. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*.
- Putra, H. E., J. F. Y., Damansyah, & Eldami. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Teori Pembelajaran Bruner Menggunakan Smartapp Creator 3 Untuk Mata Pelajaran Informatika Pada Siswa Kelas VIII. *EDU RESEARCH*, 6(3), 1714–1721. <https://doi.org/10.47827/JER.V6I3.1381>
- Putri Pratiwi, Y., Gawdy Pranansa, A., & Sukenda Ekok, A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iii Di Sd Negeri 32 Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education (LJSE)*, 4(1), 160–171. <https://doi.org/10.55526/LJSE.V4I1.678>
- Putri Yudhani, A., Hendri, N., Pratiwi, R., & Kumia, R. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(3), 3519–3528. <https://doi.org/10.54373/IMEIJ.V6I3.3161>
- Ridho, M., Ma'arip, R., Eka, P., Ae, F., Aulia, S., Amin, A., Nurussama, A., & Rahayu, T. G. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Canva Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Menggunakan Teori Bruner Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 121–135. <https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V11I04.10351>
- Safitri, M., Saman, F., Rosadi, A., Hidayah, N., Kalifah, D., Dailami, Dewi, M., Setiawan, E., Tuerah, P., & Atikah, C. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Sarwandi, Ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital.

- Sherlyana, Pramesti, D., & Hevitria. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Zat Tunggal Dan Zat Campuran Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 101–111. <https://doi.org/10.51494/JPDF.V5I1.1205>
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran Di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Statistika*, 2. <https://jurnal.fmipa.unmul.ac.id/index.php/SNMSA/article/view/844>
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha. <https://www.researchgate.net/publication/335541585>
- Subhan, M., Damiyanti, Y., & Sandia, E. (2025). Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Aplikasi Capcut. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 70–84. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i1.2290>
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (5 Ed.). ALFABETA. www.cvalfabet.com
- Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis. <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/10795/Buku-Referensi-Pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam-dan-Sosial-IPAS.pdf>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY press.
- Syamsuri, Wilson. efriyanto, Sudirman, Rika Sukmawati, Rita Herlina BR PA, Ulfah Sari Rezeki, Marilyn Lasarus Kondolayuk, Nia Kurniawati, Prahesti Tirta Safitri, Tina Sheba Cornelia, Noni Dwi Sari, Andry Fitrian, Evi Sapinatul Bahriah, Eka Kartika Silalahi, & Givy Devira Ramady. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. CV. Media Sains Indonesia.
- Tazkiyah, A., Hendrik, M., & Nurjannah, N. (2021). Pengembangan Media Interaktif Cerita Fabel Mentilin Yang Cerdik Menggunakan Articulate Storyline 3 Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Interactive Media Development of Clever Horsfield's Tarsier [Mentilin] Fable Story Using Articulate Storyline 3 for Fourth Grade Students at Elementary School). *Sirok Bastra*, 9(2), 113–124. <https://sirokbastra.kemdikbud.go.id/index.php/sirokbastra/article/view/313>
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ulum, Q., Manoy, J. T., & Fiangga, S. (2024). Pengembangan game Edukasi Berbasis Android dengan Articulate Storyline Pada Materi Sistem Koordinat. *MATHEdunesa*, 13(1), 16–41. <https://doi.org/10.26740/MATHEDUNESA.V13N1.P16-41>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Urbach, Y., B., A., & Hikmawati. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 95–106. <https://doi.org/10.36709/JIPSD.V6I1.55>

Wiguna, I. M. A., Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia* (1 Ed.). CV. Pena Persada.

Winangun, I. M. A. (2022). Analisis Problematika Proses Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 37–44.

Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. KENCANA. <https://archive.org/details/husniyatus-salamah-zainiyati-2017-pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-ict/page/172/mode/2up?q=multi>

