

## DAFTAR PUSTAKA

- Administrasi, P., & Pps, D. (2021). *Tahapan Proses Penetapan Komisi Pembimbing, Pembimbingan, Seminar, dan Ujian Tesis, Tahapan Prosedur / Persyaratan / Aktivitas*. Universitas Negeri Medan.
- Ali, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1–10. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/ali-muhson-mpd/ali-muhson-2010-pengembangan-media.pdf>
- Alya, Q. (2019). *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar; Dilengkapi Gambar-gambar Menarik* (T. Editor (ed.)). PT. Indahjaya Adiprata.
- Amiroh. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline* (5th ed.). Pustaka Ananda Srva. [ananda.srva@gmail.com](mailto:ananda.srva@gmail.com)
- Anitah, S. dkk. (2019). Strategi Pembelajaran di SD. In *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/3991>
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur* (P. Latifah (ed.); 8th ed.). PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Asmawati, D. D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD. Volume 9 Nomor 5 Tahun 2021*, 2368 – 2379, 9, 2368–2379.
- BSNP. (2013). *KI dan KD Pkn K13 SD/MI* (Vol. 1).
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 112–119. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1126>
- Bunjamin, T. (2021). *PEMBELAJARAN, BELAJAR DAN Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Uhamka Press. [www.uhamkapers.com](http://www.uhamkapers.com)
- Burhannudin, N. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu*. 6, 646–658. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/15899>
- Darmawan, H. (2016). Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Menggunakan Media Animasi dengan Kerangka Kerja TPCK dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.747>

- Dautzenberg, B., Wilde, N. J., Strauss, E., Tulsy, D. S., Beatrix, W., Gods, D., Nederlanden, K. Der, Oranje-nassau, P. Van, Antwerpen, U., Ii, M. H., Slimstuderen, A., Omdat, B., Geneeskunde, A., Om, K., Slimstuderen, A., Omdat, B., Veld, R. M. G. O. P. H. E. T., Thunnissen, E., Von Hippel, P. T., ... Timmann, D. (2016). landasan Teori Konstruktif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(1), 1–13. <http://dx.doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2016.03.027><http://dx.doi.org/10.1016/j.mri.2013.04.010>[http://dx.doi.org/10.1162/jocn\\_a\\_00409](http://dx.doi.org/10.1162/jocn_a_00409)[http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/jocn\\_a\\_00409](http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/jocn_a_00409)[http://www.med-info.nl/Afwijking\\_OOGHEELKUNDE](http://www.med-info.nl/Afwijking_OOGHEELKUNDE)
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Ejiofor, P. F. (2021). The future of humanity. *Human Affairs*, 31(1), 6–20. <https://doi.org/10.1515/humaff-2021-0002>
- Gandamana, A. (2018). Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2006 Dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (JS)*, 2, 17–22.
- Guntara, Y. (2020). *Normalized gain ukuran keefektifan treatment*. March. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Han, I. (2022). Contextualization of Communicative Language Teaching in Confucian Heritage Culture: Challenging Pedagogic Dichotomization. *SAGE Open*, 12(1), 215824402210798. <https://doi.org/10.1177/21582440221079895>
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Creating Productive and Upcoming Sport Education Profesional Hmzanwadi University*, 4(1), 1–7. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes/article/view/3485>
- Helma, H., & Edizon, E. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil

Belajar Matematika Siswa Untuk Penerapan Bahan Ajar Kontekstual Mengintegrasikan Pengetahuan Terkait Dan Realistik. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 1(1), 86. <https://doi.org/10.24036/jep/vol1-iss1/39>

Hendry, G. D. (1996). Constructivism and educational practice. *Australian Journal of Education*, 40(1), 19–45. <https://doi.org/10.1177/000494419604000103>

Hermawan, A. H. (2019). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD. In *Materi Pokok*. Universitas Terbuka.

Hidayat, E., Guru, K. M., & Belajar, P. S. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mutu Sekolah (Pengaruh Dari Faktor Kinerja Mengajar Guru Dan Pemanfaatan Sumber Belajar). *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 21(1), 81–88. <https://doi.org/10.17509/jap.v21i1.6663>

Hidayati, N., Rijanto, T., Widyartono, M., & Fransisca, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Software Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 127–135.

Ihsan, H. (2015). Validitas Isi Alat Uukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(3), 173. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i3.6004>

Indirawati Leztiyani. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.63>

Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.

Insiyroh, L., Munawar, M., Chandra, A., & Sagala, D. (2019). *Perencanaan Media Pembelajaran Berbasis*. 220–227.

Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>

Jabir, H., Ratman, & Laganing, N. (2016). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA tentang Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Keurea Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*,

3(1), 175–188. <https://media.neliti.com/media/publications/117033-ID-permasalahan-pokok-penelitian-ini-adalah.pdf>

- Jan van den Akker. (2013). Educational Design Research. In *Educational Design Research* (Vol. 1). <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Jarmita, N., Chandrawati, A. E., & Zulfiati, Z. (2020). Pengembangan Media Seven in One Ditinjau Dari Uji Kelayakan Dan Uji Kepraktisan Di Kelas V Mi/Sd Di Banda Aceh. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 21(1), 111. <https://doi.org/10.22373/jid.v21i1.6317>
- Juhanaini. (2005). *Research and Development: Metode Penelitian dan Pengembangan*.
- Karo-Karo, I. R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom*, VII, 91–96.
- Kemdikbud, P. B. (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. <https://kbbi.web.id/belajar>
- Kemdikbud RI. (2016). Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI. In *Kemdikbud* (Vol. 232).
- Kemdikbudristek. (2020). Pendahuluan Kerangka Dasar Kurikulum. *Pelajar, Profil Struktur, Pancasila Prinsip, Kurikulum Danasesmen, Pembelajaran*, 1–18.
- Kemendikbud, B. (2019). Pendidikan di Indonesia belajar dari hasil PISA 2018. *Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang KEMENDIKBUD*, 021, 1–206. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/16742>
- Kemendikbud, P. (2021). Modul 11. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif. In *Pembelajaran Berbasis TIK (Pembatik Level 3)* (pp. 1–70).
- Kinnavane, L., Amin, E., Olarte-Sánchez, C. M., & Aggleton, J. P. (2017). Medial temporal pathways for contextual learning: Network c-fos mapping in rats with or without perirhinal cortex lesions. *Brain and Neuroscience Advances*, 1, 239821281769416. <https://doi.org/10.1177/2398212817694167>
- Kushendratno. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz pada Masa Pandemi Di SMK N 5 Palembang. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 1(3), 179–185.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal*

*Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

- Magfirah Rasyid, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Biologi Volume 7, Nomor 2, Februari 2016, Hlm, 69-80, V, 83–88.*
- Mahdiansyah. (2010). Kajian Kebutuhan Peningkatan Kompetensi Mengajar Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(3), 239.  
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i3.458>
- Mardapi, D., Hadi, S., & Retnawati, H. (2015). Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal Berbasis Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 19(1), 38–45. <https://doi.org/10.21831/pep.v19i1.4553>
- Marsuni. (2016). Penerapan Model Kontekstual Dalam Pembelajaran. *Jurnal Fitra*, 2(2), 11–20.
- Mayer, R. E. (2001). Multimedia learning. *Psychology of Learning and Motivation - Advances in Research and Theory*, 41, 85–139.  
[https://doi.org/10.1016/s0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/s0079-7421(02)80005-6)
- Milala, Hendi Frata; Endryansyah; Joko; Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pedidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202.
- Mukodi. (2019). Telaah Filosofis Arti Pendidikan. *Repository.Stkippacitan.Ac.Id*, 10(1), 3. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/20/>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.  
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Naik, S., & Gajjar, K. (2021). Applying and Evaluating Engagement and Application-Based Learning and Education (ENABLE): A Student-Centered Learning Pedagogy for the Course Database Management System. *Journal of Education*. <https://doi.org/10.1177/00220574211032319>
- Nasution, S. H. (2016). Pengembangan media pembelajaran untuk mendukung kemampuan penalaran spasial siswa pada topik dimensi tiga kelas X. *Jurnal KIP (Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 4(2), 903–913.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 13. In *Nizmania Learning Center* (pertama). Nizam Learning Center.

- Nurhayati, D., & Ulfah, F. (2021). Peluang Digital Di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 327–338.
- Nurhidayah, D., Aisyah, E. S., Nurjannah, J., Suryakencana, U., & Kompetensi, B. (2020). PKN Dalam Kurikulum 2013. *JPPHK*, 10(1).
- Oliveras-Ortiz, Y., Bouillion, D. E., & Asbury, L. (2021). Learning Spaces Matter: Student Engagement in New Learning Environments. *Journal of Education*, 201(3), 174–182. <https://doi.org/10.1177/0022057420908062>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pasaribu, S., & Armanto, D. (2019). Penerapan Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Komputer Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Motivasi Belajar. *Jurnal Tematik*, 9(2), 138–149.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, 15 (2016).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2007 Tentang Standar Pengawasan Sekolah/Madrasah, 7 213 (2007).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 19 Tahun 2007 Tentang Standar Pengelolaan Pendidikan Oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, 1 1 (2007).
- Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Standar Sarana dan Prasarana SD, SMP, dan SMA, 71 (2007).
- Poerwadarminta, W. j. s. (2016). *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (P. B. D. P. Nasional (ed.); 3rd ed.). Balai Pustaka.
- Pramesti, K. M. B., Agustini, K., & Santyadiputra, G. S. (2019). Dampak Menerapkan Media Pembelajaran Interaktif Calisbar terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 132–140. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.29098>
- Priyambodo, E. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2), 179919. <https://doi.org/10.21831/jk.v42i2.2236>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk

Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)

Puspitasari, P., & Simatupang, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif dalam Pembelajaran Proyek terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Harapan Mandiri. *Jurnal Tematik*, 9(2), 128–137.

Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra. (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*, 5(1), 52–65. <https://ejournal.unsri.ac.id/indeks.php/jbti/article/download/7898/pdf>

Rahmawati, N., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Hak dan Kewajiban Menggunakan Model Make A Match Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6, 1–6. <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/40518>

Rambe, R. N. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Dan Model Make A Match Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Tematik*, 9(3), 217–222.

Ramdani, E. (2018). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8264>

Retnawati, H. (2017). Validitas dan reliabilitas konstruk skor tes kemampuan calon mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(2), 126–135. <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/10973>

Permendikbud RI Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, 1 (2016).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 1 (2003). <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>

Richard E. Mayer. (2009). *Multimedia learning; prinsip-prinsip dan aplikasi* (1st ed.). Pustaka Pelajar.

Rini, Fitri sukma. (2021). Pemanfaatan Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa di SMP Ar-Rohmah Putri, DAU Kabupaten Malang. *Jurnal Aplikasi Teknologi Pangan*, 4(1), 1–2.

[http://www.ejurnal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/10544%0Ahttps://scholar.google.com/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2C5&q=tawuran+antar+pe+lajar&btnG=%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.jfca.2019.103237](http://www.ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/10544%0Ahttps://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=tawuran+antar+pe+lajar&btnG=%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.jfca.2019.103237)

- Riyana, R. S. dan C. (2017). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian; Seri Pembelajaran Efektif* (4th ed.). CV. Wacana Prima.
- Rohendi, D., Kata, N., Ibrahim, S. N., & Ahli, D. (2014). Buku Panduan Membuat Media Pembelajaran E-modul Berbasis articulate storyline. In *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif* (p. 84).
- Rukiyati, R. (2020). Tujuan pendidikan nasional dalam perspektif Pancasila. *Humanika*, 19(1), 56–69. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i1.30160>
- Ruliah, R., Bahar, B., & Pratiwi, A. S. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Sistem Basis Data. *Instruksional*, 2(2), 7. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.2.7-17>
- Saifulloh, M., Muhibbin, Z., & Hermanto, H. (2012). Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan Di Sekolah. *Jurnal Sosial Humaniora*, 5(2), 206–218. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v5i2.619>
- Sanderson, P. E. (2002). How to assess memory loss in the elderly. *Patient Care*, 33(5), 185–188.
- Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsi, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Adobe Flash Pro Cs6 Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 67–80. <https://doi.org/10.22342/jpm.14.1.6794.67-80>
- 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>
- Septian Dwi Cahyo, S. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi (JBE)*, 22(2), 154–170.
- Setiawan, D. dan F. (2014). *Pendidikan Karakter Dalam Prespektif Kewarganegaraan*. Larispa Indonesia. [www.larispa.or.id](http://www.larispa.or.id)
- Silalahi, A. (2018). Development Research (Penelitian Pengembangan) dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran. *Research Gate*, July, 1–13.



- <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13429.88803/1>
- Simbolon, R. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup. *Jurnal Tematik*, 10, 136–141.
- Sinaga, E. R. L., & Sembiring, F. (2020). Efektivitas Menggunakan Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Dari Komponen Bahasa Inggris Siswa Kelas III SMP Swasta Parsaoran Kecamatan Parbuluan 2018-2019. *Jurnal Handayani*, 11(2), 111–120.
- Siti, & Jannah, N. (2015). Articulate, Pengaruh Penggunaan Multimedia Kediri, Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Negeri 3. *Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang*, 53(9), 1689–1699.
- Suci, S. H. A. (2021). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Motivasi Dan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Tematik*, 11(1), 54–61.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Cetakan Ke 26). In Bandung: CV Alfabeta.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–25. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.3208>
- Sujana, I. M. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Siswa Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Senam Lantai Siswa Kelas VIII J SMP Negeri 4 Abiansemal Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 1(1), 35–43.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sumarni. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd Negeri 012 Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(2), 184–194. <http://www.e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/737/473>
- Sunaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan Pembelajaran, Dalam Purwokerto, Iain, Vol.II No. 2*

- November 2014, II(2), 30–46.
- Sutisna, N. (2011). Peran Pendidikan Sepanjang Hayat bagi Penyandang Disabilitas. *Jassi Anakku*, 10(2), 206–211.
- Sutiyono. (2017). Pengembangan Civic Skills Melalui Seminar Socrates Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 59–67. <https://doi.org/10.24269/v2.n2.2017.59-67>
- Suyono, H. dan. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar* (A. S. Wardan (ed.); 3rd ed.). PT. Remaja Rosdakarya Offset. [www.rosda.co.id](http://www.rosda.co.id)
- Syabri, K. I., & Elfizon. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 95–99. <http://jpte.ppj.unp.ac.id/index.php/JPTE/article/view/43>
- Syarifuddin, A. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *Ta'dib: Journal of Islamic Education (Jurnal Pendidikan Islam)*, 16(01), 113–136. <https://doi.org/10.19109/tjie.v16i01.57>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Tobing, M., Irena, D., Sari, D. M., Vebibina, A., & Medan, U. N. (2022). Pengembangan Media Berbasis Lectora Inspire Pada Pembelajaran Koreksi Bentuk Wajah. *Jurnal Teknolog Pendidikan*, 15(1), 51–56.
- Utami, Y. S., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 62–71.
- Wahid, H. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Ilmiah STAI KH. Abdul Kabier*, 1(1), 146–163.
- Wibowo, A., Simaremare, A., & Yus, A. (2022). *Analisis Permasalahan Belajar Pendidikan Dasar*. 1(1), 37–50.
- Wicaksono, L. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(2), 9–19.

- Winataputra. (2016). Posisi Akademik Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan muatan/mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam Konteks Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(1), 15–36. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/1184>
- Winataputra, U. S. (2013). Hakikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD. In *Universitas terbuka* (Vol. 53, Issue 9).
- Yulia Rahmawati. (2017). Metode Outdoor Learning Dalam Menggambar Bentuk Berbasis Panduan Kinerja Siswa. *Jurnal of Educational and Evaluation*, 6(1), 10–18.
- Zulhelmi. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Pendidikan, Jurnal Indonesia, Sains Studi, Program Kimia, Teknik Teknik, Fakultas Syiah, Universitas Banda, Kuala*, 5(1), 72–80.

