

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H., Roesminingsih, M. V., & Jacky, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran Ips Di Kelas V. *Jurnal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(2), 567–571.
- Ahmad Suryadi. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. CV Jejak, anggota IKAPI.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (Sembilan). McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurna Pembelajaran IPS Dan PKN*, 2(2), 119–129.
- Ausubel, D. P. (2000). *Educational Psychology: A Cognitive View*. Holt, Rinehart and Winston.
- Benni Setiawan. (2020). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial (Refleksi Menuju Aksi)*. UNY Press.
- Bruner, J. S. (1996). *The Process of Education*. Harvard University Press.
- Chandra, M. A. D., Hakim, A. R., & Rahayunita, C. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Pahlawan Mata Pelajaran IPS Kelas 4 Di SDN 1 Gedangan Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(20), 641–650.
- Dewey, J. (1997). *Experience and Education* (kedua). Kappa Delta Pi.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP Press. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=_dZbEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR6&dq=pengertian+articulate+storyline+3&ots=iygsPshsMu&sig=o_XvJgxs0M9Y7UV6U0GdUXhZBFs&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian+articulate+storyline+3&f=false
- Faradisa, Z. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *E-Journal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*, 11, 645–656. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i3> Pengembangan

Development for Training Teachers of Exceptional Children. Educational Media.

Vygotsky, L. (1997). *Educational Psychology*. St. Lucie Press.

Mesra, R., Salem, V. E. T., Polij, M. G. M., Santie, Y. D. A., Ni Made Rai Wisudariani, S., Sari, R. P., Yulianti, R., Nasar, A., D, Y. Y., & Ni Putu Linda Santiari. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. PT. Mifandi Mandiri Digital.

Munir. (2015). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.

Nasution, M. F., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(1), 45–54.

Ni'matuzahro, & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: Teori Dan Aplikasi Dalam Psikologi*. Universitas Muhammadiyah Malang. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=CMh9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=buku+observasi+adalah&ots=FJ-25mKE8f&sig=HVMSRaxE_5giysRnWk08DL5QMDo&redir_esc=y#v=onepage&q=buku+observasi+adalah&f=false

Nurliana, N., & Ulya, M. (2021). Pendidikan Anak Perspektif Psikologi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6, 56–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.46963/alliqo.v6i1.313>

Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI Siti Nurmala 1 □ , Retno Triwoelandari 2 , Muhammad Fahri 3. *JURNALBASICEDU*, 5(6), 5024–5034.

Piaget, J. (2001). *The Psychology of Intelligence (Pertama)*. Routledge.

Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 146–167.

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon.

Purwanto. (2012). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.

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. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 11(1), 106–121.

Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional-Design Theories and Models: Volume II*. Lawrence Erlbaum Associates.

Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Terpadu. *Journal of Education Technology*, 3, 126–133.

<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21732>

- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic and Education Journal*, 2(2), 169–182.
- Sani, R. A. (2016). *Penilaian Autentik*. PT Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Q11mEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Soal+tes+ini+dapat+berupa+pilihan+ganda,+isian+singkat,+atau+esai,+dengan+tujuan+untuk+menevaluasi+pemahaman+konsep,+kemampuan+berpikir+kritis,+dan+keterampilan+analisis+siswa&ot>
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307>
- Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 458–466.
- Septiananda, S. N., Imron, I. F., & Basori, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 397–404. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.2899>
- Sharon, D. (1996). *The Role of Multimedia in Learning*. Educational Technology Publications.
- Skinner, B. F. (1993). *The Technology of Teaching* (Kedua). Appleton-Century-Crofts.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Unimed.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Tarsito.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta.
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar ips sd. *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*, IV(1), 36–45. <file:///C:/Users/Admin/Tekhnik/Downloads/6554-15970-1-SM.pdf>
- Sumaldino, M. (2007). *Designing Multimedia for Learning Title*. Academic Press.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPSdi Sekolah Dasar*. KENCANA.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Melvin I. Semmel. (1974). *Instructional*

Development for Training Teachers of Exceptional Children. Educational Media.

Vygotsky, L. (2012). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes oleh Lev Vygotsky* (Kedua). Harvard University Press.

Wesley, E. B. (2017). *Social Studies for the Twenty-First Century: Methods and Materials for Teaching in a Diverse Society*. Routledge.

Wibowo, S. A., Nursalam, & Muhajir. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Tema 9 Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2142–2152. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3643/http>

Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C : Learning and Innovation Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 1. *2nd Science Education National Conference, April*, 1–18. https://www.researchgate.net/profile/Siti-Zubaidah-7/publication/332469989_Mengenal_4c_Learning_And_Innovation_Skills_Untuk_Menghadapi_Era_Revolusi_Industri_40_1/Links/5cb73e77a6fdcc1d499bb356/Mengenal-4c-Learning-And-Innovation-Skills-Untuk-Menghadapi-ER

