

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Irhasyuarina, 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.
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., Hidayat, A. F., & Jambi, U. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 1–6.
- Anggreini, W. F., Ittaqwa, Rihlah, J., Vai, A., Kuswanto, C. W., & Rosyidah, T. (2025). Penerapan Articulate Storyline untuk Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 2867–2879.
- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2022). Implementasi Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5926–5935.
- Arisandhi, P., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). Memahami Hakikat Pembelajaran PKN Sebagai Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 494–504.
- Dewi, S. R., Arifin, A., & Fua, H. R. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 9(2), 1–21.
- Fitriani, H., & Noor, A. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Edukasi Islam*, 10(1), 56–68.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54–64.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & MZ, A. F. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83–91.
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas x Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 25–36.
- Irianti, N. P., & Wijaya, E. M. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran E-

- Learning Berbasis Moodle pada Pokok Bahasan Lingkaran Kelas VIII SMP. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 5(2), 122–130.
- Jamaludin, M., & Mokhtar, M. F. (2018). *Students Team Achievement Division. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(2), 570–577.
- 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), 150–159.
- Kurniawati, A., Mediatati, N., & Jati, D. H. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran PPKn di SMK N 1 Kaliwungu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 121–131.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Muryaningsih. (2021). *Media Pembelajaran Berbahan Loose Part dalam Pembelajaran Eksak di MI Kedungwuluh Lor*.
- Mutia, N., Najmilah, T., Sismia, Z., Ramadhani, K. R., & Suryapuspita, A. (2025). *Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah dan Digital*. 04(02).
- Navy Saputra, R., Ahmad, A., Fadhiilah, A., Rohadi, M., Guru Sekolah Dasar, P., & Muhammadiyah Hamka, U. (2025). *Implementasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar*. 9, 3570–3576.
- Novitasari, R. I., Wiguna, F. A., & Permana, E. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Hak Dan Kewajiban Pada Siswa Kelas Iii Di Sdn 1 Pucanganak*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 157.
- Putra, L. D., Shiddiq, A. J., Khafi, I., & Nugroho, B. (2024). Integrasi Teknologi Immersive Learning dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(2), 218–230.
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Menggunakan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerja Sama pada*

Siswa Kelas IV SDN Arjosari Tahun Ajaran 2023/2024. 2, 306–312.

- Rofi'ah, S. N. H., & Widodo, S. T. (2024). Development of Interactive Multimedia Articulate Storyline to Improve Elementary School Students' Learning Outcomes Regarding the History of the Formulation of Pancasila. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(1), 516–532.
- Rohmah, F. N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 untuk Mata Pelajaran Korespondensi pada Masa Pandemi COVID-19*. Universitas Negeri Malang.
- Rosyidah, U. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 115–124.
- 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.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/206060/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d.html>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif dan R&D*.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). The Concepts of Population and Sampling as well as Participant Selection in the Context of Educational Scientific Research. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Triani, D. A. (2016). Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif (cooperative learning) Tipe Jigsaw di Perguruan Tinggi. *UNIVERSUM: Jurnal KeIslaman Dan Kebudayaan*, 10(02), 219–227.
- Umi Nahdhiah, O. A. S. (2024). Inovasi Kurikulum Dalam. *Inovasi Kurikulum*, 21 Nomor 3(2), 983–998.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make a Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52–59.