

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111.
- Ariani, Y. (2020). Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas iv sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Avianty, D., & Cipta, D. A. S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah Untuk Mendayagunakan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(2), 237–242.
- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238.
- Barlian, U. C., & Solekah, S. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 2105–2118.

- Borg & Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London: Longman Inc.
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4).
- Elisabeth, D. M. (2019). Analisis fungsi dan tujuan internal auditor dalam pelaksanaan pengendalian intern untuk memaksimalkan kinerja perusahaan: Studi kasus pada salah satu BUMN di Kota Medan. *Methosika: Jurnal Akuntansi dan Keuangan Methodist*, 2(2), 131–140.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Erwan, A. P., & Dyath, R. S. (2018). *Implementasi Kebijakan Publik*. *_pdf. pdf*. September, 194.
- Erdem, A. R., & Adiguzel, D. C. (2019). The opinions of primary school teachers on their creative thinking skills. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19(80), 25–38.
- Faif Pasani, C., Laila, E., Rifqiyati Rafida, N., Izzatil Ishmah, N., & Lestari, A. (2022). *Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline dan Pinterest untuk Pembelajaran IPA Terpadu di SMP/Tsanawiyah*. 1–237.
- Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 588–597.
- Firdaus, F. M., Azizah, I. N., Pritin, S., Damayanti, O., & Annisa, F. C. (2022). The Development of Articulate Storyline-based Learning Media to Improve 5th Grade Students' Mathematical Representation Ability. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(1), 55.
- Fitroh, S. F., Oktavianingsih, E., & Mahbubah, N. A. (2023). Efektivitas Ronggosukowati Educornet sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Pengetahuan Anak Tentang Batik pada Kegiatan P5 Kurikulum Merdeka di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1676–1685.
- Fransiska, D., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Berorientasi PAIKEM Pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(1), 104–115.
- Ghaniem, Amalia Fitria dkk. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V*. Jakarta Selatan: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54–64.
- Hagi, N. A., & Mawardi, M. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar.

EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(2), 463–471.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.325>

Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology.

Harun, S. (2021). Pembelajaran Di Era 5.0. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 265–276.

Hasanah Lubis, L., Febriani, B., Fitra Yana, R., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*.

Hattarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D. R., & Putri, R. R. G. A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1(1), 181–192.

Herdani, P. D., & Ratu, N. (2018). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Open –Ended Problem Pada Materi Bangun Datar Segi Empat. 2(1), 9–16.

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.

- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Hidayati, N., Rijanto, T., Widyartono, M., & Fransisca, Y. (2022). 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), 128–135.
- Huda, M. M., Kharisma, A. I., & Afifah, N. F. (2022). Influence of Role Playing Learning Model on Learning Outcomes of Speaking Skills in Simple Interviewing for Fifth Grade Students of SDN 2 Tambakrigadung Lamongan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 117–124.
- Husna, M. N. (2022). Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(2), 41–48.
- Hutasuhut, A. R. (2019). Studi literatur meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan pendekatan pmr matematis siswa. *Journal of Mathematics Teacher Education*, 1, 1–9.
- Idris, H., Adawiyah, R., Wardhana, K. E., & Ainii, Q. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran PAI di SMA. *TARSIUS: Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif & Humanis*, 5(2), 62–68.

<https://doi.org/10.30984/tarsius.v5i2.708>

- Indra, Made & Cahyaningrum, I. (2019). *An Easy Way to Understand Research Methodology*. Yogyakarta: Deepublish.
- 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.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal KepeMI Muhammadiyahpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Jayanto, I. F., & Noer, S. H. (2017). Kemampuan berpikir kreatif dengan pembelajaran guided discovery. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 253–263.
- Kamilah, N., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3201–3213.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).
- Kim, K. H. (2019). Demystifying creativity: What creativity isn't and is? *Roeper Review*, 41(2), 119–128.

- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5.
- Kusumawati, Lilis Diah dkk. (2021). Kevalidan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51.
- Knaus, T. (2023). Emotions in Media Education: How media based emotions enrich classroom teaching and learning. *Social Sciences and Humanities Open*, 8(1), 100504.
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375.
- Lestiyani, P. (2020). Analisis Persepsi Civitas Akademika Terhadap Konsep Merdeka Belajar Menyongsong Era Industri 5.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 365–372.
- Leztiyani, I. (2021a). Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 24–35.
- Liu, K., Tai, S. D., & Liu, C. (2018). Enhancing language learning through creation : the effect of digital storytelling on student learning motivation and performance in a school English course. *Association for Educational Communications and Technology*, 913–935.

- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745–1756.
- Mallu, S., & Samsuriah, S. (2020). Implementasi Articulate Storyline dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital pada STMIK Profesional Makassar. *Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI)*, 102–104.
- Meliani, Y., & Nurhaidah. (2017). Pengaruh Metode Permainan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Materi Vertebrata. Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 1(2), 49–54.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27.
- Nkomo, L. M., Daniel, B. K., & Butson, R. J. (2021). Synthesis of student engagement with digital technologies : a systematic review of the literature. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 1–26.
- Nurhalimah, S., Hidayati, Y., Rosidi, I., & Hadi, W. P. (2022). Hubungan Antara Validitas Item dengan Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas. *Natural Science Education Research*, 4(3), 249–257.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk

- Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171–187.
- Nurtamam, M. E., & Maynarani, N. (2021). *Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Bangun Datar Ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa*.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. *Jurnal Informatika*, 8(1), 36–44.
- Octavia, A. D., Surjanti, J., & Suratman, B. (2021). Pengembangan media M-Learning berbasis aplikasi articulate storyline untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2380–2391.
- OECD. (2018). *PISA 2015 Results in Focus*. New York: Columbia University.
- Priantini, D. A. M. M. O., Suarni, N. K., & Adnyana, I. K. S. (2022). Analisis kurikulum merdeka dan platform merdeka belajar untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 238–244.
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 13(1), 16–25.
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung. Alfabeta.
- Ridwan, I. R., Rizaldi, V. P., & Hanif, M. (2023). Pengaruh Media Tangram Berbasis Articulate Storyline 3 terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Bangun Datar. *PYTHAGORAS: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 18(1), 77–88.
- Ridwan, Y. H., & Zuhdi, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7, 103–108.
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). *Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Rena Cipta Mandiri.
- Salam, N. A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas Vii Tahun Ajaran 2016/2017 Di Mts Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas. *Universitas Negeri Semarang*.
- Salmiyanti, S., Darmansyah, D., & Desyandri, D. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 11424–11429.
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA*. *Inovtech*, 2 (01), 3.
- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi

- Datar Kelas VIII. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 1(1), 35–49.
- Sari, F. A., Pratiwi, U., & Fatmaryanti, S. D. (2022). Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS) Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 3, 24–32.
- Satrianawati, 2018, Media dan Sumber Belajar, Deepublish, Yogyakarta.
- Seels, B & Richey, R. (1994). Teknologi Pembelajaran (terjemahan). Jakarta: UNJ
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Sugiarto, A. P., Suyati, T., & Yulianti, P. D. (2019). Faktor Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Kelas X Smk Larenda Brebes. *MI Muhammadiyahbar Ilmu*, 24(2), 232.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Tindakan Kelas). Bandung: Alfabeta.
- Sriyani Anita. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMPN 11 Bogor*.
- Steven, J McGriff. (2000). *Intructional System Design: Using the ADDIE Model*. College of Education. Penn State University.

- Syafira, A., Ujang, J., & Muhammad, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 185–198.
- Ulfah, A. (2017). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran menulis teks cerpen. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1–18.
- Usman, M. R. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Linear Satu Variabel Ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Makassar. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 110–118.
- Utami, Y. S., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 62–71.
- Vendiktama, P. R., Irawati, M. H., & Suarsini, E. (2017). Pengembangan modul biologi bermuatan konsep 6m dan etika lingkungan berbasis model project-based learning (PjBL) untuk Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 178–183.
- Wahira, dkk.2023. Pelatihan Pemahaman Kurikulum Merdeka Belajar Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1(2),43-48
- Wahyudi, A., Ariyani, Y. D., Rochaendi, E., & Apriyanti, A.-N. (2021). Posisi Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Berpikir Kreatif Dalam Pendidikan Sains. *Jurnal Zarah*, 9(1), 8–14.

- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112.
- Widiyanti, Wiwid dkk. (2024). Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1).
- Winarto, W., Syahid, A., & Saguni, F. (2020). Effectiveness the Use of Audio Visual Media in Teaching Islamic Religious Education. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1).
- Yuliawan, K. (2021). Pelatihan SmartPLS 3.0 Untuk Pengujian Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Membangun Negeri*, 5(1), 43–50.
- Yunianto, Angga Dimas (2018) Konstruksi Identitas Juru Kunci Kampung Adat Cikondang (Studi Deskriptif Mengenai Konstruksi Identitas Juru Kunci Kampung Adat Cikondang). Other thesis, Universitas Komputer Indonesia.
- Zahra, F. F. A. (2020). Media Pembelajaran Monopoli Materi Jenis Pengelompokan Hewan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8.
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118.
- Žakelj, A., & Klančar, A. (2022). The Role of Visual Representations in Geometry Learning. *European Journal of Educational Research*, 11(3), 1393–1411.