

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, U., & Elan. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Sindangheula 02. *Jurnal Sekolah*. 5(3). 166.
- Nana Sudjana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakraya, 2012, hlm 24.
- Kresna. (2020). Indikator Pemahaman (skripsi dan tesis). <https://konsultasiskripsi.com/2020/03/25/indikator-pemahaman-skripsi-dan-tesis/>. (diakses pada Minggu, 25 Desember 2022 Pukul 18.20 WIB).
- Putri, A. F., Rahayu, N, S., & Gutama, A (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Seminar Nasional PGSD*. 5. Hlm 595.
- Fatia, Ismiranda., & Ariani, Yetti. (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).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(6).
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 3(1). hlm 174-175.
- Manullang, M., Silaban, J. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV SD Negeri 060914 Kec. Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Aquinas*. 3(1). hlm 114-115.
- Yulianti, H., Iwan, D., Millah, S. (2018). Penerapan Metode *Giving question and Getting Answer* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. 6(1). hlm 204.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. hlm 17-18.
- Susanti, Yulis., Sumardi., & Muhajang, T. (2022). Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. *Jurnal education*. 8(4).

- Arifin, Zainal. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rostina, Sundayana. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Greg. Bang. (2017). Tahap-tahap Pembelajaran Matematika di SD Menurut Bruner. <https://www.tipsbelajarmatematika.com/2017/03/tahap-tahap-pembelajaran-matematika-di.html?m=1> (diakses pada tanggal 28 Januari 2023).
- Mahananingtyas, Elsinora. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia Wilayah IV*.
- Firmansyah, Dani. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*. 3(1).
- Khotimah, Husnul. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2).
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Halaman 27-31. Klaten: Tahta Media Group.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal MISYKAT*. 3(1).
- Miftah, M. (2016). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*. 1(2). hlm 100.
- Thabroni, Gamal. (2020). *Media Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Fungsi, Kriteria*. <https://serupa.id/media-pembelajaran/> (diakses pada tanggal 28 Januari 2023).
- Akbar. (2018). *Media Pembelajaran*. Diakses dari laman web tanggal 28 Januari 2023. <http://repository.radenintan.ac.id/3618/4/14%20BAB%20II%20reza.pdf>
- Rasyid, Isran., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom*. 7(1).
- Rancangan Undang-Undang. (2022). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Saepuloh. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Untuk Memahami Materi Trigonometri. Diakses dari laman web tanggal 28 Januari 2023 dari: <http://repositori.unsil.ac.id/6118/6/06%20BAB%20II.pdf>
- Nahdah, Husna. (2022). Tutorial Pembuatan Media Aplikasi *Articulate Storyline* Untuk Pembelajaran di SD. *Jurnal Ilmiah Multidisplin*. 1(2).
- Syahrul, Esa. (2019). Kajian Teori, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis. Diakses dari laman web tanggal 28 Januari 2023 dari: <http://repositori.unsil.ac.id/630/6/12%20BAB%20II.pdf>
- Kurnia, Sari., & Harjono, Nyoto. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 4(1).
- Pasambo, Elsa., & Hosein, Elvira. (2022) Meta Analisis Pengaruh Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(3).
- Syahdiana, Susi. (2018). Etnopedagogik Dalam Pasanggiri Asah Kaparigelan Basa, Sastra, Jeung Budaya Sunda. *Jurnal Kebudayaan*. 13(1).
- Koparan, Timur, Dinar, Hakan., dkk (2023). *Integrating Augmented Reality Into Mathematics Teaching and Learning Examining its effectiveness. Thinking Skills and Creativity*. 47.
- Anh, Tran, Thue & Duong Vinh. (2023). *Improving Mathematics Learning Outcomes Using Concrete Props in Grade V Elementary School Students. Journal of Elementary and Childhood Education*. 1(1).
- Kurnia, Rika, Sari & Harjono, Nyoto. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 4(1).
- Jais, Mudeing & Amri, Ulil. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SD 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. 4(3).
- Sri, Indriani Made, dkk. (2021). Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*

Indonesia.<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/download/29316/pdf>. (diakses pada Sabtu, 1 juli 2023 pukul 11.00)

Dwi, Oktavia Anna, dkk. (2021). Pengembangan Media *M-Learning* Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan.