

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiana, V. I., Yuniawatika, Ahdhianto, E., & Wantoro, J. (2022). Interactive Media Development Using Articulate Storyline-Based Instructional Games for Teaching Fractions. *PPD: Profesi Pendidikan Dasar*, IX(1), 15-27.
- Andrean. (2022, Februari 11). *Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Digital*. Dipetik Mei 30, 2023, dari Speaklive: <https://speaklive.id/kelebihan-dan-kekurangan-media-pembelajaran-digital-berikut/>
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni POMITS*, II(1), 28-32.
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, I(7), 1297-1304.
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, V(1), 602-601.
- Fatia, I., & 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*, III(2), 503-511.
- Hasan, M., Milawati, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., . . . Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Husna, M. N. (2022). Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 untuk Pembelajaran di SD. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, I(2), 41-48.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Juniantari, M., Santyadiputra, G. S., & Widyastiti, N. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, VI(3), 646-658.
- Karisma, I., & Hendratno. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, X(5), 1113-1126.
- Kinesti, R. D., Lestari, W., & Hartono. (2015). Pertunjukan Kesenian Pathol Sarang di Kabupaten Rembang. *Catharsis: Journal of Arts Education*, IV(2).

- Lestari, A. S. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif Pada E-Learning dengan Multimedia Design Model*. (Hidayat, Penyunt.) Jakarta: Yayasan Pendidikan Yatalatop Islamic School.
- Lestari, H. S. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Flipbook IPA Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas VI Di Kecamatan Pecangaan (Tesis)*. Kudus: Program Pascasarjana Universitas Muria Kudus.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi : Jurnal Edukasi dan Sains, III(2)*, 312-325.
- Mahardhika, L. J., & Wiyatmo, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA N 1 Kasihan Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika, VIII(4)*, 1-8.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah, XIV(1)*, 1-12.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI. *Jurnal Basicedu, V(6)*, 5024-5034.
- Nurmarwaa, S., Raraningrum, A. O., Wardani, S. I., & Setiaji, B. (2022). Articulate Storyline 3 sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa SMA pada Hukum Kekekalan Momentum: Uji Kelayakan. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, X(1)*, 35-42.
- Paseleng, M., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, V(2)*, 131-149.
- Pijar. (2020, Februari 20). *Media Pembelajaran Interaktif*. Dipetik Mei 30, 2023, dari Pijar: <https://www.pijar.info/blog/media-pembelajaran-interaktif>
- Pratiwi, I. T., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, III(2)*, 173-181.
- Restiana, I., & Arsih2, U. (2019). Proses Penciptaan Tari Patholan di Kabupaten Rembang. *Jurnal Seni Tari, VIII(1)*, 111-119.
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature, VI(1)*, 84-92.

- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *V*(1), 409-415.
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Negeri Islam Sunan Gunung Jati Bandung.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, *XX*(1), 9-16.
- Sindu, I. P., Santyadiputra, G. S., & Permana, A. A. (2020). The Effectiveness of The Application of Articulate Storyline 3 Learning Object on Student Cognitive on Basic Computer System Courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *X*(3), 290-299.
- Sinta, N. K., Astawan, I., & Suarjana, I. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *IX*, 211-219.
- Slamet, Isnanta, S. D., Murtono, T., & Heriyawati, Y. (2021). Inovasi karya seni pathol berbasis akulturasi budaya pesisir Rembang. *Senakreasi: Seminar Nasional Kreativitas dan Studi Seni*, *III*, 70-76.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Superlive. (2020, Maret 31). *Seni Gulat Indonesia Pathol Sarang, Olahraga Tradisional Khas Rembang!* Dipetik 2023, dari Superlive: <https://www.superlive.id/superadventure/urban-action/mengenal-seni-gulat-pathol-sarang-olahraga-tradisional-khas-rembang>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif; Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan SKIP PGRI Nganjuk*, *XI*(2), 62-81.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. (D. Febiharsa, Penyunt.) Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, *XIX*(1), 75-82.