

## DAFTAR PUSTAKA

- Arindiono, R. Y., Ramadhani, N., & Hakim, J. A. R. (2013). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD*. 2, 5.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Jamun, Y. M. (2018). *DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN*. 10, 5.
- Jubaerudin, J. M., Supratman, S., & Santika, S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MASA PANDEMI. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Maulana, M. R., & Rusli, C. Y. (2017). *Pemanfaatan Multimedia sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 3 Berbasis Animasi 2D*. 1, 6.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, F. A. (n.d.). *PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA*. 10.
- Omega, S. A., & Salsabila, A. R. R. (2021). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI “YOUR BONE’S VIDEO ANIMATION” PADA MATERI IPA TENTANG KERANGKA MANUSIA DI KELAS V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8.
- Pratama, R. A. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 2 PADA MATERI MENGGAMBAR GRAFIK FUNGSI DI SMP PATRA DHARMA 2 BALIKPAPAN. *JURNAL DIMENSI*, 7(1). <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung:

Alfabeta.

- Rosiyanti, H., & Farahdiba, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1), 169. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.5905>
- Salim, S. (2018). PENGGUNAAN E-LEARNING EDMODO PADA MAHASISWA JURUSAN PG-PAUD UNIVERSITAS HALU OLEO. *Jurnal Smart Paud*, 1(1), 26. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v1i1.3517>
- Saski, N. H. (2021). *KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MARKET LEARNING BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH STRATEGI PEMASARAN*. 9(1), 7.
- Suhendar, A., & Mustofa, Z. (2017). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A'raaf. *ProTekInfo(Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 1, 68–70. <https://doi.org/10.30656/protekinfo.v1i0.35>
- Suryadi, S. (2019). PERANAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN DUNIA PENDIDIKAN. *JURNAL INFORMATIKA*, 3(3), 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>
- Sutopo, A. H. (n.d.). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA*. 37.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syahroni, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3). <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2237>
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making it work* (Eighth edition). McGraw-Hill.