

DAFTAR PUSTAKA

- Akmalia, N., & Alimuddin, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi *How Tall Are You?* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V di MI Ma'arif 02 Mulyasari. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 8(3), 1341–1350.
- Angraini, Y., Hardiansyah, F., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate storyline* 3 terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2194–2201.
- Apriliana, A. A. E., Nurhidayah, D. A., & Wahyudi (2023). Geometry Pop-Up BOOK Learning Media in Increasing Understanding of the Concept of Building Space in Students. *Internasional Journal of Elementary Education*. 7(4): 742-748.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhura, P. D., Mustikasari, A., Laily, C. A. N., Mahardika, I. K., Yusmar, F., Firdausi, S., & Astuti, S. R. D. (2024). The Role of Learning Media in Educational Components to Enhance Students. *International Journal of Education, Information Technology and Others*, 7(4), 213–219.
- Azwar, S. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi* (Edisi 2). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baarik, M. H. A., Yamin, M. A., Sianipar, I., Alfarasyi, A. R., Rahmat, H. K., & Rahmi, N. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Software Microsoft Nearpod sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Emerging Trends in Community Empowerment*, 1(1), 15–20.
- Dewi, N. P. S. S., Sudiatmika, A. A. I. A, R., & Wiratma, I. G. L. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA pada Pokok Bahasan Klasifikasi Materi dan Perubahannya dengan Pendekatan Saintifik. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 13(2), 49–61.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah SMK Pembangunan. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(4), 713–721.

- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Firdaus, N. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran matematika “PythagoraPro” Menggunakan *Software Articulate storyline* 3 pada materi Pythagoras. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- 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.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Keller, J. M. 2010. *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 745–751.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (Edisi 3). Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Mawardi, D. N. & Silviana. (2025). Systematic Literature Review: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1-8.
- Naimah, S. M., & Wiratsiwi, W. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) Materi Kecepatan dan Debit untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 606–612.
- Nurhidayah, D. A. (2016). Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 13–24.

- Qois, Z. S., & Sukirman. (2025). Pengembangan Game RPG Edukatif dan Evaluasi Motivasi Belajar Dengan *Instructional Materials Motivation Survey* (IMMS). Penelitian Skripsi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 336–354.
- Rahmawati, M. 2023. Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Operasi Hitung Menggunakan Alat Peraga Kelas IV SDN 51 Sumarambu Kota Palopo. *Journal of Mathematics, Science Education, and Research*, 01(01), 61–71.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756.
- Ramadhan, R. S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Vidio Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(6), 415–420.
- Ritonga, R. (2024). Kajian Analisis yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran IPA. *Al-Ibanah*. 9(2): 85–92.
- Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar IPA Siswa SMP Berbasis Pesantren. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 12–17.
- Sanjaya, W. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470–477.
- Sarah, S., & Latifaturrahmah. (2015). Penggunaan Media Tangram dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Kesebangunan di Kelas IX MTs Siti Mariam Banjarmasin. *JPM IAIN Antasari*. 3(1): 81–102.
- Sari, A. K., & Janattaka, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif *Articulate storyline* 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo. *Journal on Education*, 7(1), 2032–2038.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983.

- Satriani, S. (2016). Inovasi Pendidikan: Metode Pembelajaran Monoton ke Pembelajaran Variatif (Metode Ceramah Plus). *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(1), 47–54.
- Setyani, N. A., Sumaji, & Suhendar, U. (2022). Analisis Keterkaitan Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Dalam Proses Pemahaman Konsep Matematika. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 4(1), 11–22.
- Sofyan, D. M., & Suhartiningsih. (2023). Penerapan Media Video Tutorial Pada Kompetensi Membuat Produk Kreatif *Soft Case Laptop* Pada Siswa. *Jurnal Online Tata Busana*, 12(1), 1–8.
- Sugiyono, D. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyawati, W., Wahyudi, & Trinuryono, S. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* saat Pandemi COVID-19 (Deskriptif Kuantitatif) di SMAN 1 Babadan Ponorogo). *Kadikma*, 13(1), 68–73.
- Syafaatussalamah, A., & Salsabilla, D.E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., & Sembel, A. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- Triandini, B., Saragih, S., & Siregar, S. 2024. Analisis Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash untuk Memfasilitasi Motivasi Belajar Siswa pada Materi Garis dan Sudut. *Journal for Research in Mathematics Learning*. 7(4).
- Uno, H. B. 2021. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222.
- Widiyanti, L. I., Huda, C., & Reffiane, F. (2024). Pengembangan Media *Articulate storyline 3* Berbasis STEM pada Materi IPA Sifat dan Perubahan Wujud

Benda pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pundenrejo. *Literasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 387–400.

Wijaya, I. G. N. S. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Di STMIK STIKOM Bali. *Jurnal Bakti Saraswati*, 7(2), 192–198.

Yurike, Y., & Wahyudi, W. (2020). Analisis Deskriptif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 398–408.

