

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE
STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD**

Patilah Rizki Bintang¹, Muhammad Hayun²

^{1,2} PGSD FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta

fatilahbintang3006@gmail.com, 2mhayyun@umj.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of interactive learning media in fourth-grade elementary school IPAS learning, which caused students to be less active and experience difficulties in understanding the topic of energy transformation. The study aimed to develop interactive learning media using Articulate Storyline 3 that is valid and practical for fourth-grade IPAS learning. The study employed Research and Development (R&D) with the ADDIE model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects were a material expert, a media expert, a language expert, and fourth-grade students of SD Muhammadiyah Sawangan. Data were collected through interviews, validation questionnaires, student response questionnaires, and documentation. Data were analyzed descriptively using percentages. The validation results showed 99% from the material expert, 89% from the language expert, and 100% from the media expert, all categorized as very valid. The practicality test obtained 86% in the small-group trial and 84% in the large-group trial, both categorized as very practical. Therefore, the interactive learning media developed using Articulate Storyline 3 is very valid, very practical, and feasible for use in fourth-grade IPAS learning on energy transformation.

Keywords: interactive learning media, Articulate Storyline 3, IPAS, energy transformation, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar, sehingga peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi Perubahan Bentuk Energi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 yang valid dan praktis untuk pembelajaran IPAS kelas IV SD. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Sawangan. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket validasi, angket respons peserta didik, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 99% dari ahli materi, 89% dari ahli bahasa, dan 100% dari ahli media, seluruhnya termasuk kategori sangat valid.

Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 86% pada kelompok kecil dan 84% pada kelompok besar, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan layak digunakan pada pembelajaran IPAS materi Perubahan Bentuk Energi kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, Articulate Storyline 3, IPAS, perubahan bentuk energi, ADDIE

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada abad ke-21 memberikan perubahan terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara dalam penyampaian materi sehingga informasi yang diberikan guru dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Aghni, 2018).

Pembelajaran di sekolah dasar perlu memperhatikan karakteristik peserta didik yang masih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, suara, video, animasi, dan aktivitas interaktif dapat menjadi

alternatif dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan dukungan media pembelajaran adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga diharapkan mampu menghubungkan materi dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran dan materi ajar yang sesuai dengan karakteristik materi menjadi salah satu unsur penting dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS.

Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS juga telah dikembangkan oleh Sabila dan Hayun (2024). Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon pada mata pelajaran IPAS kelas IV

memperoleh penilaian yang baik dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta peserta didik sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Muhammadiyah Sawangan, pembelajaran IPAS kelas IV masih banyak menggunakan buku teks, papan tulis, dan penjelasan guru. Media yang digunakan masih terbatas pada gambar dan video sehingga belum tersedia media pembelajaran interaktif yang dapat menggabungkan berbagai unsur multimedia dalam satu media. Kondisi tersebut menjadi salah satu pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara lebih interaktif.

Salah satu materi IPAS yang membutuhkan penyajian secara konkret adalah Perubahan Bentuk Energi. Materi tersebut membahas berbagai perubahan energi yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti energi listrik menjadi energi cahaya pada lampu, energi listrik menjadi energi gerak pada kipas, serta energi listrik menjadi energi panas pada alat tertentu. Materi tersebut akan lebih mudah

dipahami apabila peserta didik memperoleh visualisasi dan contoh yang dekat dengan kehidupan mereka.

Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dapat digunakan untuk menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, video, dan kuis. Penggunaan berbagai unsur tersebut memungkinkan peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga melakukan aktivitas melalui tombol navigasi, melihat video, mengerjakan latihan, dan memperoleh hasil kuis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPAS materi Perubahan Bentuk Energi kelas IV SD serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel, yaitu Analysis, Design,

Development, Implementation, dan Evaluation. Tahapan tersebut memungkinkan produk dikembangkan berdasarkan kebutuhan lapangan, dirancang sesuai tujuan pembelajaran, divalidasi, diujicobakan, dan dievaluasi secara berkelanjutan.

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Sawangan pada pembelajaran IPAS kelas IV. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli bahasa, satu ahli media, serta 30 peserta didik kelas IV. Uji coba peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil sebanyak 10 peserta didik dan kelompok besar sebanyak 20 peserta didik.

Pada tahap Analysis dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan terhadap media. Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji materi Perubahan Bentuk Energi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kesesuaiannya dengan Kurikulum Merdeka. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk

mengetahui kebutuhan belajar dan kecenderungan peserta didik terhadap penggunaan media visual dan interaktif.

Pada tahap Design, peneliti menyusun rancangan media pembelajaran. Rancangan mencakup penyusunan materi, tujuan pembelajaran, flowchart, storyboard, tampilan halaman pembuka, halaman login, menu home, materi, video, quiz, dan halaman hasil. Media dirancang berukuran 720 px × 450 px dengan orientasi landscape. Flowchart menjadi pedoman hubungan antarhalaman, sedangkan storyboard menjadi acuan visual dalam proses pengembangan.

Pada tahap Development, rancangan yang telah dibuat diwujudkan menggunakan Articulate Storyline 3. Media dilengkapi teks, gambar, animasi, audio, video pembelajaran, latihan soal, dan kuis interaktif. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Masukan dari validator digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Pada tahap Implementation, media yang telah direvisi dan dinyatakan layak diujicobakan kepada

peserta didik kelas IV. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu kelompok kecil dengan 10 peserta didik dan kelompok besar dengan 20 peserta didik. Setelah menggunakan media, peserta didik mengisi angket respons untuk memperoleh data kepraktisan.

Pada tahap Evaluation, evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan. Evaluasi meliputi perbaikan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, penyempurnaan rancangan, tindak lanjut terhadap saran validator, dan analisis respons peserta didik. Evaluasi akhir digunakan untuk menentukan kelayakan produk berdasarkan hasil validasi dan uji kepraktisan.

Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan angket respons peserta didik. Penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5.

Data kualitatif berupa komentar dan saran digunakan sebagai bahan revisi, sedangkan data kuantitatif berupa skor dianalisis dengan persentase.

Persentase kevalidan dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum

kemudian dikalikan 100%. Kriteria kevalidan terdiri atas 81–100% sangat valid, 61–80% valid, 41–60% cukup valid, 21–40% tidak valid, dan kurang dari 20% sangat tidak valid. Kepraktisan dihitung dengan cara yang sama, dengan kriteria 81–100% sangat praktis, 61–80% praktis, 41–60% cukup praktis, 21–40% tidak praktis, dan kurang dari 20% tidak praktis.

Tabel 1. Tahapan Pengembangan Media Model ADDIE

Tahap	Kegiatan Utama
Analysis	Analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik.
Design	Penyusunan materi, flowchart, storyboard, dan rancangan tampilan media.
Development	Pembuatan media, integrasi multimedia, validasi ahli, dan revisi.
Implementation	Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.
Evaluation	Evaluasi dan penyempurnaan produk pada setiap tahap.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian berupa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk mata pelajaran IPAS materi Perubahan Bentuk Energi kelas IV SD. Media dikembangkan melalui lima tahap ADDIE. Produk akhir dapat diakses melalui tautan website menggunakan komputer maupun handphone yang terhubung dengan jaringan internet. Media memuat halaman pembuka, login, home, materi, video, quiz, dan about.

Pada tahap Analysis, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab, sedangkan media interaktif belum tersedia. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan memahami perubahan bentuk energi karena konsep yang dipelajari bersifat abstrak. Guru menyatakan bahwa media yang memuat gambar, animasi, video, dan latihan soal interaktif diperlukan untuk membantu peserta didik memahami materi.

Analisis kurikulum menghasilkan fokus materi Perubahan Bentuk Energi. Tujuan pembelajaran dalam pengembangan media meliputi kemampuan menjelaskan pengertian energi dan perubahan bentuk energi, mengidentifikasi berbagai perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari, memberikan contoh perubahan bentuk energi di lingkungan sekitar, dan menyimpulkan perubahan bentuk energi berdasarkan contoh yang ditemukan.

Pada tahap Design, media dirancang melalui flowchart dan storyboard. Alur media dimulai dari halaman Cover, dilanjutkan Login, Home, Materi, Video Pembelajaran, Quiz, Petunjuk Penggunaan, dan Profil. Setelah kuis selesai, media menampilkan Hasil Quiz. Rancangan tersebut digunakan sebagai pedoman agar setiap halaman dan fitur terhubung secara sistematis.

Pada tahap Development, media dibuat sesuai storyboard. Halaman pembuka memuat identitas pengembang, judul Belajar IPAS, ilustrasi lampu sebagai simbol energi, dan tombol Start. Halaman login digunakan untuk memasukkan nama dan kelas. Menu home menjadi pusat navigasi yang menyediakan menu

Materi, Video, Quiz, dan About. Materi disajikan secara sistematis dan didukung visualisasi. Menu video menyediakan video pembelajaran yang terintegrasi dari YouTube. Quiz berisi soal pilihan ganda dan halaman hasil menampilkan jawaban benar, jawaban salah, serta skor.

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga validator. Validasi bertujuan mengetahui kelayakan isi, bahasa, dan media sekaligus memperoleh saran untuk penyempurnaan produk.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Validator	Skor	Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Materi	99	100	99%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	40	45	89%	Sangat Valid
Ahli Media	135	135	100%	Sangat Valid

Validasi ahli materi dilakukan oleh Rian Nugroho Putra, S.Pd. pada 5 Mei 2026. Media memperoleh skor 99 dari skor maksimum 100 atau 99% dan termasuk kategori sangat valid. Penilaian mencakup kesesuaian dengan capaian pembelajaran, keakuratan materi, kemutakhiran materi, kemampuan mendorong keingintahuan, teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, serta koherensi dan

keruntutan alur pikir. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan setelah dilakukan penyempurnaan.

Ahli materi memberikan saran agar ditambahkan pertanyaan pemantik pada awal materi. Revisi dilakukan dengan menambahkan pertanyaan pemantik untuk mengaktifkan pengetahuan awal dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik. Revisi ini menjadi bagian penting karena media tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mengarahkan peserta didik untuk terlibat sejak awal pembelajaran.

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Lutfi, M.Pd. pada 6 Mei 2026. Media memperoleh skor 40 dari maksimum 45 atau 89% dengan kategori sangat valid. Aspek yang dinilai meliputi kelugasan, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, serta kesesuaian dengan kaidah bahasa. Validator memberikan saran untuk memperhatikan penulisan kata dan bahasa. Peneliti kemudian memperbaiki ejaan, tata bahasa, dan susunan kalimat yang belum sesuai.

Validasi ahli media dilakukan oleh Mahbubul Wathoni, M.Kom. pada 6

Mei 2026. Media memperoleh skor 135 dari maksimum 135 atau 100% dengan kategori sangat valid. Penilaian meliputi ukuran konten, desain sampul konten, dan desain isi konten. Validator memberikan dua masukan, yaitu menambahkan tautan sumber video dan mengecilkan volume backsound agar suara voice over terdengar lebih jelas. Kedua saran tersebut telah ditindaklanjuti dalam revisi produk.

Setelah validasi dan revisi, media diimplementasikan kepada peserta didik. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 peserta didik kelas IV. Hasil angket respons memperoleh total skor 639 dari skor maksimum 750, sehingga persentase kepraktisan sebesar 86% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, navigasi jelas, dan membantu peserta didik memahami materi.

Uji coba kelompok besar melibatkan 20 peserta didik. Berdasarkan hasil angket respons, diperoleh total skor 1.260 dari skor maksimum 1.500, sehingga persentase kepraktisan sebesar 84% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa

media tetap memperoleh respons positif ketika digunakan pada kelompok yang lebih besar.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan

Uji Coba	Jumlah Siswa	Skor	Skor Maks.	Persentase	Kategori
Kelompok kecil	10	639	750	86%	Sangat Praktis
Kelompok besar	20	1.260	1.500	84%	Sangat Praktis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Kevalidan produk terlihat dari hasil penilaian ahli materi sebesar 99%, ahli bahasa sebesar 89%, dan ahli media sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek isi, kebahasaan, tampilan, dan penyajian yang diperlukan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan media ditunjukkan oleh hasil respons peserta didik pada kelompok kecil sebesar 86% dan kelompok besar sebesar 84%. Kedua hasil tersebut berada pada rentang 81–100% sehingga termasuk kategori sangat praktis. Peserta didik memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan, tampilan,

navigasi, dan penyajian materi. Dengan demikian, media dapat digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran IPAS.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Kurniawati, Mulbasari, dan Nurlela (2024) yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Articulate Storyline memiliki validitas dan kepraktisan yang tinggi. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Chandramani dan Handoyo (2024) yang memperoleh kepraktisan 84% pada media Articulate Storyline 3. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Articulate Storyline 3 memiliki potensi yang baik untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar.

Kelebihan produk terletak pada integrasi berbagai unsur multimedia dalam satu media. Materi dapat disajikan melalui teks, gambar, animasi, audio, video, latihan soal, dan kuis interaktif. Media juga dapat diakses melalui handphone maupun komputer sehingga memberikan fleksibilitas penggunaan. Kuis menyediakan umpan balik berupa jumlah jawaban benar, jumlah jawaban salah, dan skor yang diperoleh peserta didik.

Media yang dikembangkan juga memiliki keterbatasan. Produk hanya memuat materi Perubahan Bentuk Energi untuk kelas IV sehingga belum dapat digunakan untuk materi lainnya. Penggunaan media bergantung pada jaringan internet karena media diakses melalui tautan website. Media juga belum memiliki fitur penyimpanan hasil belajar peserta didik dan umpan balik kuis yang lebih rinci. Uji coba terbatas pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Sawangan sehingga penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji penggunaan produk pada subjek dan kondisi pembelajaran yang lebih luas.

Secara keseluruhan, proses pengembangan menunjukkan bahwa model ADDIE dapat digunakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif. Tahap analisis memberikan dasar kebutuhan, tahap desain menerjemahkan kebutuhan menjadi rancangan, tahap pengembangan menghasilkan produk yang divalidasi, tahap implementasi memberikan data kepraktisan, dan tahap evaluasi memastikan adanya penyempurnaan produk. Rangkaian tersebut menghasilkan media yang memenuhi kriteria valid dan praktis untuk

pembelajaran IPAS materi Perubahan Bentuk Energi.

Kajian Produk Akhir

Produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 yang dirancang untuk peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Sawangan. Media dapat diakses melalui tautan website menggunakan handphone maupun komputer yang terhubung internet. Halaman pembuka memuat logo, judul Belajar IPAS, ilustrasi lampu, dan tombol Start. Setelah itu, peserta didik mengisi nama dan kelas sebelum masuk ke menu utama.

Menu utama menyediakan Materi, Video, Quiz, dan About. Materi menyajikan Perubahan Bentuk Energi secara sistematis dengan dukungan unsur visual dan audio. Video pembelajaran digunakan sebagai sumber pendukung untuk memberikan visualisasi yang lebih konkret. Quiz menyediakan soal pilihan ganda dan hasil akhir yang menampilkan jumlah benar, jumlah salah, serta skor. Susunan tersebut membuat media tidak hanya berfungsi sebagai penyaji materi, tetapi juga sebagai sarana aktivitas dan evaluasi pembelajaran.

Produk telah diperbaiki berdasarkan hasil validasi. Revisi mencakup penambahan pertanyaan pemantik, perbaikan ejaan dan bahasa, penambahan sumber video, serta penyesuaian volume background. Setelah revisi, hasil validasi dan respons peserta didik menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan, sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS materi Perubahan Bentuk Energi kelas IV SD.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Aspek	Hasil	Interpretasi
Ahli materi	99%	Sangat Valid
Ahli bahasa	89%	Sangat Valid
Ahli media	100%	Sangat Valid
Kelompok kecil	86%	Sangat Praktis
Kelompok besar	84%	Sangat Praktis

D. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media memuat halaman pembuka, login, menu utama, materi, video

pembelajaran, latihan/quiz, hasil quiz, dan informasi pengembang. Produk dirancang sesuai karakteristik peserta didik kelas IV dan materi Perubahan Bentuk Energi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 99% dari ahli materi, 89% dari ahli bahasa, dan 100% dari ahli media. Seluruh hasil termasuk kategori sangat valid. Sementara itu, hasil uji kepraktisan memperoleh 86% pada kelompok kecil dan 84% pada kelompok besar, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS materi Perubahan Bentuk Energi kelas IV sekolah dasar.

Guru disarankan memanfaatkan media sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS dan menyesuaikannya dengan kebutuhan peserta didik. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media berbasis teknologi melalui ketersediaan perangkat dan jaringan internet. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media untuk materi atau jenjang yang berbeda, menambahkan fitur yang lebih

inovatif, serta melakukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Agus Rustamana, K. H. S., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dalam pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Anggraini, T. S., & Reinita. (2022). Pengembangan media Articulate Storyline 3 berbasis saintifik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III sekolah dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 149–158.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
- Sabila, S. A., & Hayun, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Sudimara 11 Ciledug. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 11–20.
- Ayuningtyas, V. P., & Satria, A. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis mobile berbantuan Articulate Storyline 3 mata pelajaran IPAS kelas V SD. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(3), 729–735.
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.