

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS

IV

Jihan Pahira Hidayah¹, Lina Novita², Ade Wijaya³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

Alamat e-mail : jjhanpahirahidayah@gmail.com

ABSTRACT

The development of this product uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research began with a needs analysis, teacher analysis, student analysis, and product design. The next step was developing the interactive learning media, conducting expert validation, and testing the interactive learning media using Articulate Storyline on the cultural diversity material with the predetermined respondents. The validation results from subject matter experts, language experts, and media experts show that the interactive learning media using Articulate Storyline is highly valid and very feasible for use, achieving an average percentage of 95.5%. In the trial phase, 28 students responded very positively, finding the media highly engaging, with an average score of 84%. Based on these results, it can be concluded that the interactive learning media using Articulate Storyline on the topic of cultural diversity for Grade IV developed in this study is proven to be valid, easy to use, engaging for students, and appropriate for learning.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Articulate Storyline

ABSTRAK

Penelitian dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis guru, analisis peserta didik dan desain produk. Kemudian mengembangkan produk media pembelajaran interaktif, melakukan validasi ahli lalu melakukan uji coba media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline pada materi keberagaman budaya pada responden yang telah ditentukan. Hasil penelitian validasi dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline ini sangat valid dan sangat layak digunakan dengan memperoleh persentase rata-rata sebesar 95,5%. Pada tahap uji coba sebanyak 28 peserta didik memberikan responden dengan sangat baik dan sangat menarik digunakan dengan memperoleh persentase rata-rata sebesar 84%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline pada materi

keberagaman budaya kelas IV yang dikembangkan pada penelitian ini terbukti valid, mudah dan menarik untuk digunakan peserta didik serta layak untuk dipelajari.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline

A. Pendahuluan

Pada era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi semakin penting untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Media interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang mudah dipahami.

Pembelajaran interaktif telah menjadi pendekatan yang semakin diakui dalam dunia pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, siswa kini memiliki akses yang lebih luas terhadap informasi dan sumber belajar. Pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, mendorong mereka untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mengembangkan

keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang sangat penting di era digital ini.

Dalam hal pembelajaran interaktif, media media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Media yang tepat dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan menggunakan teknologi, seperti perangkat lunak e-learning, guru dapat menciptakan konten yang interaktif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Panaragan 1 Kota Bogor Bersama Ibu Sumayanti, S.Pd. selaku wali kelas IV/A diperoleh informasi bahwa media pembelajaran belum sepenuhnya diterapkan oleh guru. Siswa belum mendapatkan media pembelajaran yang inovatif, dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran, yang digunakan di dalam kelas sehingga siswa mengalami kendala dalam memahami materi ketika proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan

oleh guru belum optimal, selama proses pembelajaran guru akan menjelaskan materi dengan menggunakan buku paket dan tugas siswa akan mencatatnya kembali. Guru belum mengoptimalkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, selain itu guru belum mengembangkan media berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mendukung pembelajaran maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan Articulate Storyline.

Berdasarkan uraian di atas maka aplikasi online yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif adalah Articulate Storyline yang dimana aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Serta konten yang ada di dalam aplikasinya seperti kuis, prentasi, video, picture dan lainnya. Pemanfaatan aplikasi Articulate Storyline ini dapat menjadi sebuah inovasi untuk SDN Panaragan 1 agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tujuan dari pengembangan media pembelajaran

interaktif menggunakan Articulate Storyline ini agar siswa belajar secara aktif dan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline sudah banyak dilakukan. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, N., Mulyono, H., & Mary, T (2023) tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline tersebut mengatakan bahwa menggunakan Articulate Storyline dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar dan meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang sama dilakukan oleh Maivi, C., & Erita, Y. (2023) menyebutkan bahwa media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline sangat efektif digunakan sebagai sumber belajar karena dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan peneliti yaitu metode Penelitian dan Pengembangan atau Reseach and Development (R&D).

Tempat Penelitian

Tempat penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan peneliti yaitu di SDN Panaragan 1 Kota Bogor yang berlokasi di Jalan Veteran No.37 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor tahun ajaran 2024/2025.

Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 – Juni 2025, waktu penelitian diawali dengan kegiatan penyusunan proposal hingga penyusunan skripsi

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Berdasarkan penilaian yang telah diperoleh dari ahli validator media, bahasa, materi dosen, dan materi guru, maka penilaian tersebut tersajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1 Penilaian Validator Mengenai Apek Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif

Menggunakan *Articulate Storyline* secara keseluruhan

Validator	Persentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	69%	Layak
Ahli Bahasa	94%	Sangat Layak
Ahli Materi	94%	Sangat Layak

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validator Setelah Revisi Mengenai Aspek Kelayakan

No	Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
1	Ahli Media	19	95	83	87%
2	Ahli Bahasa	18	90	89	98%
3	Ahli Materi Dosen	20	100	97	97%
4	Ahli Materi Guru	20	100	100	100%
Rata-rata Persentase Penilaian					95,5%

tabel 4.3 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline*

Validator	Persentase Penilaian	Aspek Kelayakan
-----------	----------------------	-----------------

Ahli Media	87%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	97%	Sangat Layak
Ahli Materi Dosen	98%	Sangat Layak
Ahli Materi Guru	100%	Sangat Layak

Tabel 4.19 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata

No	Persentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak
3	41% - 60%	Kurang Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa perolehan validasi hasil validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi mendapatkan persentase rata-rata sebanyak 95,5% dengan kriteria “sangat layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi keberagaman budaya sangat layak diujicobakan di sekolah dasar.

Pembahasan

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut saling memberikan reaksi satu sama lain dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tujuan utamanya yaitu untuk mengetahui sejauh mana

pemahaman peserta didik memahami materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran. Adapun pendapat (Adolph, 2025) , media pembelajaran interaktif memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap proses pembelajaran. Serta pengembangan media ini tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara langsung dengan guru kelas IV-A SDN Panaragan 1, diperoleh informasi tentang penggunaan media pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran dan masalah terkait yang dihadapi. Saat ini, guru masih menggunakan buku paket kurikulum merdeka dan gambar cetak selama proses pembelajaran dikelas. Adapun pendapat (R. K. Sari & Harjono, 2021) media yang dikembangkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik karena dengan penyajian media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*, peserta didik antusias mengikuti pembelajaran sampai selesai, peserta didik merasa

senang dan tertarik. Pengembangan media pembelajaran interaktif, termasuk pemanfaatan teknologi seperti Articulate Storyline menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan media pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian (Research and Development). Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Model ini merupakan salah satu model yang memiliki tahap kegiatan yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun model ADDIE ini memiliki 5 langkah yaitu Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.

Tahap pertama, menganalisis informasi yang dikumpulkan untuk menganalisis kebutuhan. Dengan melakukan observasi dan wawancara, langkah ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan dan kebutuhan peserta didik serta masalah yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas IV SDN Panaragan 1. Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV, ditemukan bahwa guru masih menggunakan buku paket dan

gambar cetak dalam mempelajari materi yang diajarkan. Tentu ini kurang efektif, bervariasi dan membosankan bagi peserta didik.

Tahap kedua adalah merancang desain tampilan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline, diawali dengan pemilihan konsep dan mencari sumber materi sebagai bahan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran. Rancangan ini mencakup template, menambahkan materi, video pembelajarran, gambar, pemilihan tulisan dan soal penguatan. Setelah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk menilai kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran. Validator akan mengevaluasi setiap aspek dan memberikan saran serta komentar untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Produk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline divalidasi oleh empat ahli, termasuk ahli media, ahli bahasa dan materi. Ahli media terlibat

satu dosen dari Universitas Pakuan, ahli bahasa melibatkan satu dosen dari Universitas Pakuan, dan ahli materi terdiri dari satu dosen dari Universitas Pakuan dan satu guru dari SDN Panaragan 1 dengan empat validator. Setelah proses uji validasi produk selesai, validator ini diminta untuk mengevaluasi setiap elemen dan memberikan masukan pada lembar media pembelajaran yang disediakan. Revisi dilakukan berdasarkan saan dan komentar yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa sebagai validator.

Berdasarkan hasil validasi uji media desain pada media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline pada materi keberagaman budaya. Pada ahli media menilai bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline pada materi keberagaman budaya layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian angket, total perolehan 87%.

Hasil validasi uji bahasan yang dilaksanakan oleh ahli bahasa, mengindikasikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate

Storyline telah memenuhi kriteria sangat layak, dengan perolehan skor angket uji kelayakan sebesar 98%. Sementara itu, hasil uji validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi, menunjukkan bahwa materi tersebut layak, dengan skor angket uji kelayakan sebesar 97%. Sedangkan itu, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi guru menunjukan bahwa materi tersebut sangat layak dengan skor angket uji kelayakan sebesar 100%. Dengan begitu, Articulate Storyline yang akan dihasilkan menjadi lebih baik.

Setelah melalui proses validasi oleh para ahli, produk dinayakan siap untuk diuji coba. Tahap selanjutnya alah implementasi. Pada tahap ini, uji coba dilakukan terbatas kepada 28 peserta didik kelas IV-A di SDN Panaragan 1. Peserta didik tersebut diminta untuk mencoba pembelajaran menggunakan media pembelajaran melalui Articulate Storyline pada materi keberagaman budaya. Setelah itu, mereka diminta untuk mengisi angket yang terdiri dari 10 pernyataan . tujuan angket ini merupakan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang telah

dikembangkan dengan Articulate Storyline. Berdasarkan angket yang diisi oleh peserta didik, didapatkan hasil bahwa respon peserta didik dengan persentase rata-rata sebesar 84% yang tergolong dalam kategori "Sangat Menarik".

Dari hasil penilaian yang diperoleh, pengembangan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline mendapai hasil 95,5% termasuk kriteria "Sangat Layak" dari rata-rata penilaian validasi ahli, dan memperoleh rata-rata hasil sebesar 84% dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline dinilai sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021) mengatakan bahwa dalam penelitiannya, Articulate Storyline sangat layak digunakan untuk peserta didik selama pembelajaran dikelas. Adapun produk Articulate Storyline ini dapat digunakan peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan membantu

memperjelas materi pada saat pembelajaran. Produk Articulate Storyline ini melibatkan peserta didik menjadi pengguna dengan smartphone, dan dapat memanfaatkan teknologi smartphone kearah yang lebih baik.

Kemudian, penelitian sebelumnya dilakukan oleh Legina, N., & Sari, P. M. (2022)., dalam penelitiannya mengatakan kegiatan belajar dengan menggunakan Articulate Storyline layak diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik dalam memahami materi dan menumbuhkan minat serta ketertarikan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dan menggunakan Articulate Storyline untuk media pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022)., mengembangkan Articulate Storyline untuk media pembelajaran dalam materi IPS, layak digunakan dalam

kegiatan pembelajaran. Kemudian mempermudah dalam menyampaikan materi dan peserta didik mudah dalam memahami materi pembelajaran, serta menarik perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran karena dalam penyajian yang ada pada media peserta didik mengikuti sampai selesai, peserta didik merasa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

E. Kesimpulan

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline dilakukan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap pertama, dilakukan analisis kebutuhan di SDN Panaragan 1 untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi selama proses pembelajaran melalui observasi dan wawancara. Pada tahap kedua, membuat desain produk media pembelajaran interaktif yang mencakup tampilan, isi materi, soal penguatan dan gambar. Setelahnya, pada tahap ketiga, pengembangan desain oleh peneliti yang telah dibuat sebelumnya menjadi produk media

pembelajaran interaktif dengan menggunakan Articulate Storyline, yang disesuaikan dengan materi serta dilengkapi dengan template dan gambar yang menarik untuk peserta didik. Kemudian, ketika produk sudah siap, peneliti melakukan validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk mengetahui kekurangan dan melakukan perbaikan pada produk yang dibuat untuk menghasilkan produk yang optimal. Pada tahap keempat, yaitu implementasi, produk diuji coba pada 28 peserta didik kelas IV-A untuk mengetahui tanggapan mereka setelah menggunakan produk tersebut. Tahap kelima evaluasi, pada tahap ini peneliti mendapatkan saran dan komentar dari para ahli melalui angket penelitian yang diberikan pada saat validasi.

2. Hasil validasi menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline sangat layak untuk digunakan. Data dari angket ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 87%, sementara ahli Bahasa

memberikan persentase kelayakan sebesar 98%. Setelahnya, validasi oleh ahli materi baik dosen maupun guru, menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan guru memberikan hasil yang sangat positif, dengan dosen memberikan persentase 97% dan guru memberikan 100%. Selain itu, tanggapan dari 28 peserta didik kelas IV-A sangat positif, dengan persentase respon sebesar 84%. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline pada materi keberagaman budaya sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyatma, J., & Diyana, T. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Articulate Storyline Dengan Topik Gerak Lurus. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 67–74.
<https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss1.953>
- Adolph, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa. 5(1), 1–23.
- Asyhari, A., & Sa'adah, Q. F. (2022). Pengaruh Multimedia Articulate Storyline 3 terhadap Kemandirian Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X di MAN 1 Kudus. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 1–14.
<https://doi.org/10.55868/jeid.v2i1.113>
- Aulia, S., Yuniasti, A., Wulandari, R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 S. 5(2), 50–59.
- Azmi Alwi, N., Parma Dewi, I., Fimala, Y., Negeri Padang, U., & Bukittinggi, I. (2022). Peningkatan Pemanfaatan Internet dan Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pembelajaran Tematik Terpadu pada Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16477–16483.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5104>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fuziani, I., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Radec dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Keberagaman Budaya di SD Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8319–8326.

- Hamdan Husein Batubara, K. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dan Ispring Di Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ipa Di Kelas 3 Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4804>
- Adiyatma, J., & Diyana, T. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Articulate Storyline Dengan Topik Gerak Lurus. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 67–74. <https://doi.org/10.57218/Jupeis.Vol3.Iss1.953>
- Adolph, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa. 5(1), 1–23.
- Afrianda, G., & Reinita. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Pendekatan (Ctl) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sd. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 11(1), 201–212. <https://ojs.unars.ac.id/index.php/pgsdunars/article/view/1820%0Ahttps://ojs.unars.ac.id/index.php/pgsdunars/article/download/1820/1094>
- Articulate, A., Di, S., & Bandung, K. (2024). Pkm Pendampingan Guru Penggerak Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi. 09(September).
- Asyhari, A., & Sa'adah, Q. F. (2022). Pengaruh Multimedia Articulate Storyline 3 Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X Di MAN 1 Kudus. *JEID: Journal Of Educational Integration And Development*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.55868/Jeid.V2i1.113>
- Aulia, S., Yuniasti, A., Wulandari, R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 S. 5(2), 50–59.
- Azmi Alwi, N., Parma Dewi, I., Fimala, Y., Negeri Padang, U., & Bukittinggi, I. (2022). Peningkatan Pemanfaatan Internet Dan Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16477–16483. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5104>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fuziani, I., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Radec Dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Keberagaman Budaya Di SD Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8319–8326.

- Hamdan Husein Batubara, K. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dan Ispring Di Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ipa Di Kelas 3 Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4804>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Jafnihirida, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/2734>
- Juhaeni, Safaruddin, & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159.
- Lutfiana, R. F., Budiono, B., & Putra, C. R. W. (2023). Penyegaran Kompetensi Guru Dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 581–591. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i2.5464>
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatal Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Mauliddiyah, N. L. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V Sd. 8, 6.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Norsidi, N. (2024). Efektivitas Dan Kelemahan Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 8(1), 32–40. <https://doi.org/10.29408/geodika.v8i1.25728>
- Pokhrel, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas S SDN 02 Kartoharjo Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Materi Keberagaman Budaya Melalui Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT). *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide Pada Materi Pecahan Sederhana Di Sekolah Dasar.

- Jurnal Basicedu, 5(4), 2440–2448.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Risma Agustina, Yudha Irhasyuarna, & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 81–89.
<https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.119>
- Sabani, M. N., & Eka, K. I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaraninteraktifberbasis Webmenggunakan Articulate Storyline3 Terhadap Prestasi Dan Motivasi belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 4632–4641.
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfianti, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Sari, P. K., & Hanif, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas Iv Sdn Tambakrejo Magetan. *Journal Of Scientech Research And Development*, 5(2), 153–161.
<https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i2.175>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Sati, A. T., Tri Aditya, D., Azzahra, N. L., & Djutalov, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Keuangan Peninggaran Raya (OPERA) Berbasis Dekstop Dengan Java SE & Mysql Menggunakan Metode Research And Development (RND). *JORAPI : Journal Of Research And Publication Innovation*, 1(2), 196–200.
<https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/Index>
- Shalma, D., Alifia, H. N., Arifin, M. H., & Istianti, T. (2021). Internalisasi Keberagaman Budaya Dengan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *JDGP: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(2), 100–111.
<http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala>
- Stit, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- Veronika, P., Abadi, M. J., Palada, A., Teknik, P., Makassar, U. N., Teknik,

- P., Makassar, U. N., Kristen, P. A., & Makassar, S. J. (2024). Kajian Kebutuhan Media Interaktif Berbasis Multimedia Guru Sekolah Dasar Daerah Terpencil Kabupaten Sorong Selatan Provinsi Papua Barat Daya. 5(4), 5700–5710.
- Widodo, B. J., & Hanifah, B. (2020). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(02), 19–28.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.V19i1.409>
- Zahara, J., Gandamana, A., Sitohang, R., & Aulia, S. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas II SD Panca Budi T . A 2023 / 2024. 4, 5394–5411.
- Zaim, R. A., Annisa, S., Purnomo, E., Widarsa, A. H., & Kharisma, M. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Augmented Reality. *JSR : Jaringan Sistem Informasi Robotik*, 7(1), 99–104. <https://doi.org/10.58486/jsr.V7i1.223>