

Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis *Problem-Based Learning* di Kelas V Sekolah Dasar

Firdha Okta Viola ^{1*)}, Atri Waldi ²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: firdhaoktaviola4@gmail.com ^{1*)}, atriwaldi@fis.unp.ac.id ²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 19-03-2023

Revised : 29-03-2023

Accepted : 05-04-2023

Published : 13-04-2023

ABSTRACT

The background to this research is the lack of varied and interesting learning media that has an impact on students' interest in being active in the learning process. The aim of the research is to develop and create interactive media Articulate Storyline 3 based on Problem Based Learning in class V of Elementary School. The type of research used was development research (R&D) with the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data were obtained from the validity sheet and the media practicality questionnaire. The results showed that the value of the media validity test from the material aspect was 92.7%, the language aspect was 93.7%, and the media aspect was 91.4%, the criteria were very valid. The practicality test showed that the practicality of the media in terms of teacher and student responses was 95.8%. and 93.1% criteria are very practical. Based on these results, the interactive media developed using Articulate Storyline 3 based on Problem Based Learning is valid and practical to use in elementary schools.

Keywords:

Interactive Media

Articulate Storyline 3

Elementary School

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi dengan kurang terdapatnya media pembelajaran yang bervariasi dan menarik sehingga berdampak terhadap ketertarikan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian untuk mengembangkan dan menciptakan media interaktif Articulate Storyline 3 berbasis *Problem Based Learning* di kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh dari lembar validitas dan angket kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan nilai uji validitas media dari aspek materi 92,7%, aspek bahasa 93,7%, dan aspek media 91,4% kriteria sangat valid, uji praktikalitas menunjukkan kepraktisan media dari segi respon guru dan peserta didik adalah 95,8% dan 93,1% kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media interaktif yang dikembangkan dengan Articulate Storyline 3 berbasis *Problem Based Learning* telah valid dan praktis untuk digunakan di Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pada abad 21 ditandai oleh adanya kemajuan IPTEK di segala aspek kehidupan. Adanya kemajuan IPTEK banyak membawa pembaharuan yang dilakukan untuk tercapainya kualitas pendidikan yang baik (Afrianda & Reinita, 2022). Revolusi industri 4.0 dan keterampilan abad 21 menyisakan permasalahan mendasar pada pengimplementasian kurikulum. Sangat penting bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Desyandri et al., 2021). Teknologi dalam dunia pendidikan dimanfaatkan sebagai alat bantu bagi pendidik dalam penyampaian informasi dengan mudah kepada peserta didik yang disebut sebagai media pembelajaran (Haqih et al., 2022). Media pembelajaran dijadikan sebagai salah satu alat untuk meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Suryani, 2018). *The development of information technology has influenced the use of various types of media as a learning tool. One of them is the use of interactive multimedia. Interactive multimedia is a technology that combines various media sources such as text, graphics, sound, video, and so forth that is conveyed and controlled by an interactive computer system* (Miaz et al., 2018).

Berhubungan dengan perkembangan IPTEK pada zaman sekarang ini, pendidik dapat mencoba mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan IPTEK untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (Reinita et al., 2018). Sebagaimana dalam kurikulum 2013 di Sekolah Dasar menerapkan pembelajaran tematik terpadu (Desyandri & Maulani, 2019). Pada pembelajaran tematik ini lebih menfokuskan keaktifan peserta didik dalam belajar, sehingga memperoleh pengalaman langsung dalam belajar, menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan mengesankan bagi peserta didik (Syaifuddin, 2017). Oleh sebab itu, seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangann zaman yaitu media pembelajaran interaktif, salah satunya media pembelajaran berbasis digital menggunakan *software Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 merupakan *software* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mendesain media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sebagaimana dijelaskan Amiroh (Putri et al., 2022) *Articulate Storyline 3* ialah multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran yang interaktif dengan dilengkapi fitur audio, gambar/animasi, video, grafik, teks, dan sebagainya. Hasil publikasi dari media dapat berubah *link* atau HTML5, media yang dibuat dengan *software Articulate Storyline 3* dapat berbentuk media yang menarik, menyenangkan, dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik, sehingga dapat memudahkan dalam memahami materi yang terdapat dalam media dan dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran (Arwanda et al., 2020).

Berdasarkan data yang diperoleh di kelas V Sekolah Dasar melalui tahap studi pendahuluan di beberapa sekolah dalam satu gugus, dalam studi pendahuluan dilakukan observasi, wawancara dan penyebaran angket ke peserta didik untuk mengetahui permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran.

Peneliti melakukan tahap analisis kurikulum, dalam implementasi kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 namun, dalam penerapannya belum terlaksana secara maksimal, dapat dilihat dalam penggunaan model pembelajaran kurang berpusat kepada peserta didik (*teacher center*), sehingga memicu rendahnya ketertarikan peserta didik dalam belajar seperti ditemukan peserta didik yang pasif dan kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan yaitu menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik yang berkaitan dengan media pembelajaran, hasil analisis diperoleh bahwa dalam penggunaan media pembelajaran belum terlaksana secara maksimal, karena guru masih kurang dalam penggunaan media yang bervariasi terkhususnya media menggunakan teknologi,. Selain itu, melalui wawancara bersama wali kelas V, diperoleh data bahwa sekolah mempunyai sarana dan prasarana yang lengkap. Tetapi, guru masih kurang memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai media dalam pembelajaran. Kemudian, melalui pengisian angket kegemaran peserta didik, diperoleh data bahwa rata-rata peserta didik sangat menyukai belajar menggunakan media, sangat menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan audio, video, dan gambar serta dalam penggunaan laptop/hp rata-rata peserta didik sudah pandai dalam pengaplikasiannya apabila proses pembelajaran menggunakan teknologi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan inovasi baru dalam media pembelajaran, memerlukan media pembelajaran dengan sajian yang menarik, interaktif, dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, alternatif solusinya dengan mengembangkan media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* berbasis *Problem Based Learning*.

Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian terdahulu yaitu penelitian (Af'idati et al., 2022) kelebihan dari *Articulate Storyline 3* yaitu suatu aplikasi yang dapat membuat media pembelajaran menarik dengan dilengkapi fitur-fitur seperti audio, video, gambar, karakter, kuis, dan hasil publikasi dapat disesuaikan oleh pengguna misalnya dalam bentuk *link*, aplikasi yang dapat diakses secara *online* atau *offline*. Keterbaruan dalam penelitian ini adalah dalam penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* peneliti menggunakan versi terbaru dengan rilis ke-3 yaitu *Articulate Storyline 3*, dalam merancang produk penelitian terdahulu membutuhkan seorang programmer sedangkan pada penelitian ini peneliti merancang produk sendiri. Selain itu, pengembangan suatu media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* juga dijelaskan dalam penelitian terdahulu yaitu penelitian (Nurmarwaa et al., 2022) bahwa penggunaan *Articulate Storyline 3* menghasilkan media interaktif yang dapat menolong guru dalam penyampaian materi ke peserta didik, dapat membantu siswa untuk memahami materi karena dengan tampilan menarik dan peserta didik mudah mengaplikasikannya. Perbedaan pengembangan yang dilakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada materi yang disajikan, penelitian terdahulu memuat materi Fisika untuk siswa SMA, sedangkan pada penelitian ini memuat materi tematik terpadu tema 6 di kelas V, media interaktif tidak hanya dilengkapi gambar, audio, video, tapi juga dilengkapi dengan

games edukasi, soal latihan dan kuis serta hasil publikasi dalam bentuk *link* yang bisa digunakan dimana saja.

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk menciptakan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Problem Based Learning* yang valid dan praktis digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Penelitian pengembangan ialah suatu jenis penelitian yang digunakan dalam menciptakan suatu produk kemudian diuji keefektifan produk yang diciptakan (Sugiyono, 2019)

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian pada semester genap di kelas V SD Negeri 04 Sitiung hari Selasa dan Rabu, tanggal 10 – 11 Januari 2023.

2.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 20 peserta didik (8 perempuan dan 12 laki-laki) dari kelas VA di SD Negeri 04 Sitiung.

2.4. Prosedur

Prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE digunakan karena cukup spesifik untuk membuat produk yang dapat diterapkan dalam pembelajaran serta setiap tahapannya sistematis (Legina & Sari, 2022). Tahap pengembangan sebagai berikut: 1) Analisis, dilakukan untuk mendukung pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* melalui kegiatan studi pendahuluan ke lapangan dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik, 2) Perancangan, dilakukan perancangan media sesuai dengan tahap analisis yaitu merancang media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang di desain dengan memasukan fitur audio, video, gambar/animasi, games, soal latihan dan kuis, 3) Pengembangan, dilakukan penilaian media yang sudah dirancang oleh para ahli/validator dari segi ketetapan materi, bahasa, dan media. Setelah divalidasi dilakukan perbaikan terhadap media sehingga nantinya menghasilkan media yang valid untuk diuji cobakan di lapangan, 4) Penerapan, setelah produk dinyatakan valid oleh validator, maka produk dapat diterapkan di lapangan, pada tahap ini dilakukan persiapan hal-hal yang berkaitan dengan media, selanjutnya media interaktif *Articulate Storyline 3* dapat diterapkan dalam pembelajaran, dan 5) Evaluasi, dilakukan tahap perbaikan untuk media yang telah dikembangkan melalui angket

praktikalitas yang diisi oleh guru dan peserta didik, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kemudahan media interaktif *Articulate Storyline 3* digunakan dalam proses pembelajaran.

2.5. Data dan Instrumen Data

Diperoleh data pada penelitian yaitu data uji validitas dan uji praktikalitas media interaktif *Articulate Storyline 3*. Instrument yang digunakan instrument observasi, pedoman wawancara dan angket kegemeran peserta didik untuk mengetahui kebutuhan awal, kemudian lembar angket validasi media interaktif yang terdiri dari angket validasi untuk materi, media dan bahasa, dan instrument praktikalitas yaitu angket respon pendidik dan peserta didik.

2.6. Teknik Analisis Data

Data diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis statistic, selanjutnya hasil persentase dimasukkan ke dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert. Teknik analisis data: (1) analisis data kebutuhan awal dianalisis secara deskriptif, (2) analisis data validitas media, setiap validator mengisi lembar validasi media interaktif yang telah disediakan oleh peneliti menggunakan kategori penilaian dengan skala *likert* rentang 1 – 4 dari kriteria kurang baik – sangat baik, dan (3) analisis data praktikalitas media, masing-masing peserta didik dan guru mengisi angket respon praktikalitas yang diberikan peneliti dengan kategori penilaian skala likert rentang 1 – 4 dari kriteria tidak setuju – setuju.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian adalah menghasilkan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Problem Based Learning* yang dirancang dengan desain yang menarik dilengkapi audio, gambar/animasi, video, soal latihan, games edukasi dan kuis serta memuat materi kelas V yaitu:

3.1. Tahap Analisis

Tahap pengumpulan informasi terhadap permasalahan dalam pembelajaran dengan melakukan studi pendahuluan ke sekolah, selain itu dilakukan analisis kebutuhan awal, dari hasil analisis kebutuhan diperoleh bahwa perlunya penggunaan media pembelajaran berbasis digital (interaktif) untuk mempermudah proses pembelajaran, kemudian analisis kurikulum, dilakukan analisis kurikulum di kelas V pada pembelajaran tematik terpadu tema 6, sehingga materi yang tersaji dalam media interaktif nantinya muatan pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, dan PPKn Pembelajaran 3 dan 4, terakhir dilakukan analisis karakteristik peserta didik menggunakan angket kegemeran, diperoleh bahwa kebanyakan peserta didik sangat menyukai pembelajaran menggunakan media audio, gambar, video, dan kuis daripada belajar hanya menggunakan media gambar yang dijelaskan guru di depan kelas. Dari proses analisis tersebut ditarik kesimpulan tentang bahwa perlunya melakukan pengembangan media interaktif

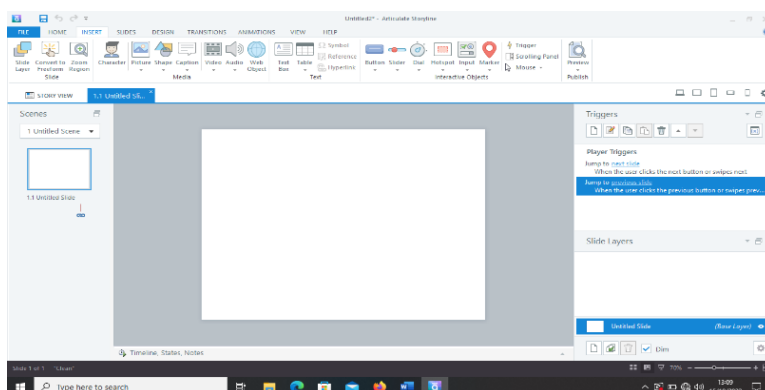
Articulate Storyline 3 berbasis *Problem Based Learning* di kelas V SD sesuai dengan analisis kebutuhan di atas.

3.2. Tahap Perancangan

Hasil publikasi dapat berbentuk link, Link media bisa di akses pada: <https://bit.ly/3XYpAXb>. Peneliti merancang media interaktif sesuai dengan tahap 1 analisis, media interaktif dirancang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*, berikut tahap perancangan media:



Gambar 1. Tampilan Software *Articulate Storyline 3*



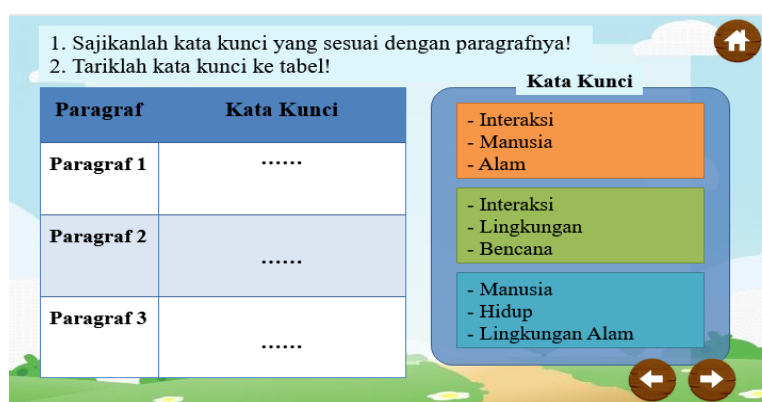
Gambar 2. Menu Awal untuk Mendesain Media



Gambar 3. Tampilan Awal Media Interaktif



Gambar 4. Video dalam media interaktif



Gambar 5. Soal latihan dalam media interaktif



Gambar 6. Kuis dalam media interaktif

3.3. Tahap Pengembangan

Dilakukan tahap penilaian media interaktif yang telah dirancang oleh para validator, selanjutnya dilakukan revisi terhadap media sesuai dengan saran perbaikan setiap validator. Hasil uji validitas media pembelajaran setelah direvisi memperoleh hasil validitas materi 92,7%, bahasa 93,7% dan media 91,4%

dengan kategori sangat valid. Berdasarkan tingkat kevalidan menurut (Purwanto, 2017) yang terdapat dalam rentang pertama yaitu 86% - 100% untuk hasil uji validitas.

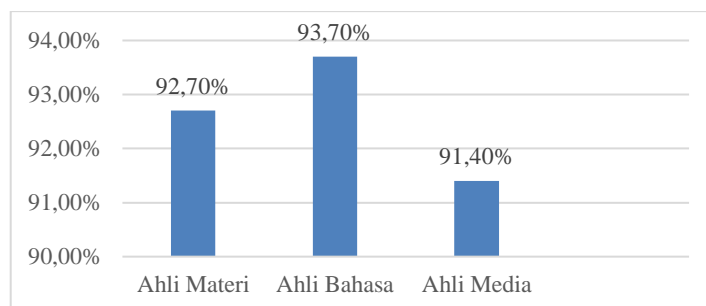


Diagram 1. Hasil Validasi Media Interaktif

Dari hasil uji validitas tersebut, setelah media di revisi dan sudah dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, maka produk diuji cobakan dalam pembelajaran. Diperkuat dengan hasil penelitian (Legina & Sari, 2022) yang memperoleh nilai rata-rata validitas 91% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

3.4. Tahap Penerapan

Dilakukan penerapan produk di lapangan yaitu di SDN 04 Sitiung dengan 20 peserta didik dan guru wali kelas. Tujuan dilakukan penerapan untuk memperoleh data kepraktisan media interaktif yaitu untuk melihat kepraktisan atau kemudahn media interaktif yang dikembangkan.

3.5. Tahap Evaluasi

Evaluasi yaitu tahap perbaikan dari penerapan media interaktif yang sudah dikembangkan melalui pengisian angket praktikalitas. Hasil uji kepraktisan media interaktif *Articulate Storyline 3* didapatkan dari hasil angket praktikalitas yang dijawab oleh peserta didik dan wali kelas setelah media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis PBL diterapkan dalam pembelajaran. Penilaian yang diberikan peserta didik dan wali kelas berkisar antara kategori 3 dan 4 sesuai dengan pendapat (Irawan & Hakim, 2021) jika peserta didik dan guru dominan memberikan nilai 3 dan 4 maka dapat dikatakan bahwa guru dan peserta didik menilai baik media yang dikembangkan. Hasil uji kepraktisan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Persentase Kepraktisan Media Interaktif

Angket	Persentase	Kategori
Respon peserta didik	93,1%	Sangat praktis
Respon guru	95,8%	Sangat praktis

Dari hasil uji praktikalitas, dapat diketahui media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model PBL sudah dikatakan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran, hal ini dipertegas dengan tingkat kepraktisan media interaktif menurut (Purwanto, 2017) yang terdapat dalam rentang pertama yaitu 86% - 100% dengan kategori sangat praktis.

Pada saat penerapan media interaktif *Articulate Storyline 3* ditemukan peserta didik yang antusias dan aktif dalam menggunakan media interaktif dalam belajar, peserta didik terlihat senang dan bersemangat dalam pengerjaan soal latihan, serta kuis, dan mudah memahami materi pembelajaran, ketika mengerjakan LKPD peserta didik antusias bekerja sama dan bermain games edukasi yang terdapat dalam media interaktif secara berkelompok. Peserta didik juga cenderung tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung, karena media interaktif di desain dengan tampilan yang menarik. Diperkuat oleh penelitian sebelumnya bahwa peserta didik sangat gembira belajar dengan media interaktif *Articulate Storyline 3*, hal tersebut dikarenakan desain media menarik, materi mudah dipahami peserta didik, tidak jenuh, menjadikan peserta didik antusias dalam belajar ((Nurmala et al., 2021). Berdasarkan hasil keseluruhan uji validitas dan uji praktikalitas, maka ditarik kesimpulan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model PBL yang dikembangkan telah dikatakan valid dan praktis untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Didukung dengan penelitian terdahulu dalam mengembangkan sebuah media menggunakan *Articulate Storyline 3* menghasilkan media yang baik dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran ((Af'idati et al., 2022)

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Problem Based Learning* dari validitas media interaktif setelah revisi diperoleh hasil dengan kriteria sangat valid dan angket kepraktisan dari peserta didik dan guru diperoleh hasil dengan kriteria sangat praktis, sehingga bisa dinyatakan bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Problem based learning* yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk Bapak Atri Waldi, M.Pd yang menjadi dosen pembimbing, telah banyak memberikan bimbingan dan saran kepada peneliti dalam proses penelitian, Bapak Drs. Arwin, S.Pd., M.Pd., Bapak Dedi Supendra, S.Pd., MA., dan Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd., yang sudah memberikan masukan dan saran perbaikan terhadap media yang dirancang peneliti sehingga menciptakan produk yang layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Terima kasih untuk bapak Guzaiman, S.Pd sebagai kepala sekolah SDN 04 Sitiung, dan Ibu Meri Andiani, S.Pd, sebagai wali kelas VA yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian ini

DAFTAR RUJUKAN

- Af'idati, N., Suntari, Y., & Putra, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Muatan IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *EJT (Educational Technology Journal)*, 2(1), 22–33.
- Afrianda, G., & Reinita. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Pendekatan (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 11(1), 201–212.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Desyandri, D., & Maulani, P. (2019). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 3(2), 58–67. <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd58>
- Desyandri, D., Yeni, I., Mansurdin, M., & Dilfa, A. H. (2021). Digital Student Songbook as Supporting Thematic Teaching Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342–350. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36952>
- Haqih, M. K., Hakim, Z. R., Adya, R., & Pribadi. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Softwarearticulate Storyline Pada Kegiatan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 33–44.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>
- Miaz, Y., Helsa, Y., Desyandri, & Febrianto, R. (2018). Cartography in designing digital map using Adobe Flash CS6. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012069>
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI Siti Nurmala 1 * , Retno Triwoelandari 2 , Muhammad Fahri 3. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034.
- Nurmarwaa, S., Raningrum, 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 A Feasibility Test: Interactive Learning Media based Articulate Storyline 3*. 10(1), 35–42.
-

Purwanto, M. N. (2017). *Prinsi-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.

Putri, T. J. E., Dewi, C., & Prasasti, P. A. T. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Untuk Kelas 4 Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1515–1525.

Reinita, Waldi, A., Putri, M. E., & Setyaningsih, T. (2018). Pelatihan Media Berbasis ADOBE FLASH CS6 Dengan Pendekatan Value Clarification Technique. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 61–68.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. ALFABETA.

Suryani, N. (2018). Utilization of digital media to improve the quality and attractiveness of the teaching of history. *The 2nd International Conference on Teacher Training and Education*, 2(1), 131–144.

Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>

Available online at:

