

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE 3 PADA MATERI MANFAAT KEBERAGAMAN DAN
MELESTARIKAN KEBERAGAMAN BUDAYA**

Ridha Maulidah¹, Wawan Syahiril Anwar², Nur Hikmah³

¹PGSD FKIP Universitas Pakuan

²PGSD FKIP Universitas Pakuan

³PGSD FKIP Universitas Pakuan

Alamat e-mail: ¹ridhamaulidah519@gmail.com, Alamat e-mail:

²wawan.syahiril.anwar@unpak.ac.id, Alamat e-mail: ³nur.hikmah@unpak.ac.id

ABSTRACT

Ridha Maulidah. 037121090. Development of Articulate Storyline 3-Based Learning Media on the Benefits of Diversity and Preserving Cultural Diversity. This research aims to develop learning media based on Articulate Storyline 3 on the material Benefits and Preservation of Cultural Diversity, with an Research and Development (R&D) method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The research was conducted at SDN Baranangsiang grade IV with 1 teacher and 18 students as respondents. The validation results showed that the developed media was very feasible, with an assessment of 97% media experts, 91% linguists, 84% lecturer material experts, 95% teacher material experts, 98% teacher responses, and 95% student responses. This learning media is very suitable to be used as a tool in the learning process.

Keywords: Articulate Storyline 3, Benefits of Diversity, Learning Media, Preserving Diversity.

ABSTRAK

Ridha Maulidah. 037121090. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Manfaat dan Pelestarian Keberagaman Budaya, dengan metode *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).. Penelitian dilakukan di SDN Baranangsiang kelas IV dengan 1 guru dan 18 peserta didik sebagai responden. Hasil validasi menunjukkan media yang dikembangkan sangat layak, dengan penilaian ahli media 97%, ahli bahasa 91%, ahli materi dosen 84%, ahli materi guru 95%, respon guru 98%, dan respon peserta didik 95%. Media pembelajaran ini sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Articulate Storyline 3*, Manfaat Keberagaman, Media Pembelajaran, Melestarikan Keberagaman.

A. Pendahuluan

Kurikulum merdeka adalah suatu pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada pengembangan pengetahuan peserta didik, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan peserta didik. Dalam kurikulum ini, fokus utama adalah pada peserta didik, yang diharapkan untuk terlibat lebih aktif, termasuk dalam partisipasi langsung. Proses pembelajaran dapat meliputi penyampaian konsep-konsep praktis secara langsung dan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk membantu peserta didik memahami materi dengan baik serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah yang peserta didik hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Kurikulum merdeka menawarkan variasi dalam pembelajaran di sekolah yang lebih relevan dan memberikan waktu yang cukup untuk mendalami konsep serta memperkuat keterampilan. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki kebebasan untuk memilih berbagai alat pembelajaran, sehingga

memungkinkan peserta didik untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik. Pengenalan kurikulum merdeka ini memberikan peluang bagi guru untuk merancang pembelajaran secara inovatif dengan memanfaatkan kreativitas lokal sekolah untuk mendorong pembelajaran peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang sesuai dalam kurikulum merdeka dapat mendukung keberhasilan implementasi kurikulum ini di sekolah.

Dalam pengembangan kurikulum merdeka, peran guru sebagai fasilitator sangat penting. Guru diharapkan mampu menyampaikan pengajaran yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan berbagai ide dan inovasi saat menyampaikan materi. Upaya ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi dengan baik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan dalam kurikulum merdeka. Oleh karena itu, guru perlu bersikap inovatif dan kreatif dalam pendekatannya serta terus

berkembang dalam menciptakan media pembelajaran dengan memanfaatkan sumber, teknologi, dan metode pengajaran yang efektif.

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan dalam kurikulum merdeka, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi sangat krusial. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Dengan memanfaatkan berbagai sumber dan teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran ini dapat disesuaikan dalam bentuk fisik maupun digital, sehingga memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam proses pengajaran. Salah satu contohnya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital, yang sangat mudah diakses dan digunakan.

Pada Kamis, 12 Desember 2024 berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri Baranangsiang menunjukkan bahwa adanya kekurangan penggunaan media pembelajaran digital. Analisis

kebutuhan menunjukkan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menyebabkan pembelajaran cenderung monoton, guru cenderung menggunakan metode ceramah yang mendominasi hingga 60% waktu pembelajaran, sehingga membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagian besar terbatas pada buku paket, yang bersifat lugas dan kurang variatif. Keterbatasan fasilitas, seperti minimnya ketersediaan Infocus, menjadi salah satu penyebab guru tidak menggunakan media pembelajaran yang lebih beragam, yang berakibat pada kurangnya minat belajar peserta didik serta munculnya perilaku kebosanan dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik kurang mendapatkan variasi penggunaan media pembelajaran, yang menyebabkan mereka merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara awal pada tanggal 12 Desember 2024, terungkap bahwa guru belum sepenuhnya menguasai teknologi untuk mengembangkan media

pembelajaran digital yang kreatif. Selain itu, guru juga menghadapi tantangan dalam menyesuaikan media pembelajaran dengan berbagai gaya belajar peserta didik, seperti *visual*, auditori, dan kinestetik. Peserta didik kurang mendapatkan penyesuaian media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka, sehingga media yang digunakan tidak mampu mengakomodasi kebutuhan belajar setiap peserta didik. Akibatnya, media pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu secara optimal memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Media seperti *Infocus* hanya digunakan untuk menampilkan gambar atau video dari *YouTube*, tetapi kurang bervariasi dan kurang menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran digital, seperti *PowerPoint*, hanya digunakan sesekali dalam bentuk yang sederhana, sementara buku paket masih menjadi media utama dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang variatif di SD Negeri Baranangsiang salah satunya

dengan menerapkan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline 3*. Diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* akan mampu mengatasi kekurangan pembelajaran di kelas yang sering kali kurang melibatkan peserta didik dan kurang mampu menarik minat peserta didik.

Selain itu, media *Articulate Storyline 3* juga bisa digunakan sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan belajar dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik, mudah diakses, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru. Menurut (Fitrawan et al., 2024) Salah satu keunggulan *Articulate Storyline 3* adalah kemampuannya sebagai media multimedia yang menggabungkan teks, gambar, suara, serta animasi dan simulasi. Hasil dari publikasi menggunakan platform ini adalah media berbasis *web* yang dapat diakses di berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, dan *smartphone*. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel. Selain itu, pembelajaran berbasis *web* ini memiliki tingkat

pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Diharapkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini akan menghasilkan berbagai inovasi yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* tidak hanya mempermudah peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga memberikan dukungan kepada guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bervariasi dan bermakna. Hal ini telah dikaji dalam penelitian-penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan Nasution, M. Friantona., dan Darwis, Umar. (2022). berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Tema 1 Subtema 1 peserta didik Kelas IV-A di SD Negeri 068074 Medan Denai". Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Articulate Storyline 3* materi Keberagaman Budaya dan Bangsa yang dikembangkan peneliti

dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Peserta didik sekolah dasar umumnya mempelajari IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang merupakan penggabungan antara IPA dan IPS, namun pada semester genap ditekankan pada aspek IPS. Tujuan dari penekanan ini adalah agar peserta didik dapat memahami berbagai aspek sosial, budaya, ekonomi, dan geografis secara lebih mendalam, serta membekali peserta didik dengan wawasan yang relevan tentang kehidupan bermasyarakat. Meski demikian, aspek alam tetap dihubungkan agar pemahaman peserta didik menjadi lebih utuh dan kontekstual. Penekanan materi IPS ini selaras dengan pemilihan topik penelitian yaitu pada materi "Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya", karena peserta didik diajak mengenal dan menghargai kekayaan budaya Indonesia. Dengan demikian, pembelajaran ini turut membentuk karakter peserta didik yang toleran, gotong royong, dan bangga terhadap keberagaman serta identitas budaya bangsanya.

Berdasarkan permasalahan di atas, syarat untuk penelitian ini yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya yang membahas tentang keberagaman budaya bangsa dengan manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada peserta didik mengenai materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berniat untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya" di kelas IV SD Negeri Baranangsiang.

B. Metode Penelitian

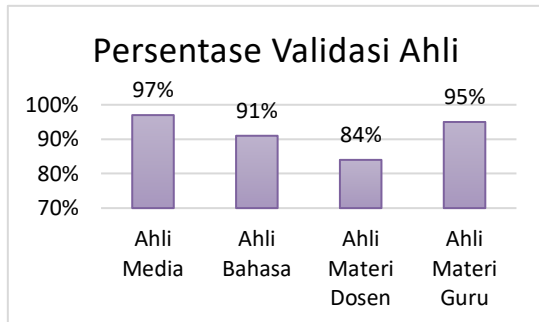
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Menurut Sugiono, (2022:297) Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dibuktikan melalui hasil validasi dari para ahli. Validasi ahli media yang dilakukan oleh dosen Universitas Pakuan menunjukkan rata-rata total skor 97% kategori "Sangat Layak". Validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata total skor 91% kategori "Sangat Layak". Validasi ahli materi dari dosen dan guru kelas menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata total skor 84% oleh dosen, dan rata-rata total skor 95% oleh guru kelas, kedua validasi ahli materi dikategorikan "Sangat Layak". Seluruh validator menyatakan media sangat layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran yang diberikan.

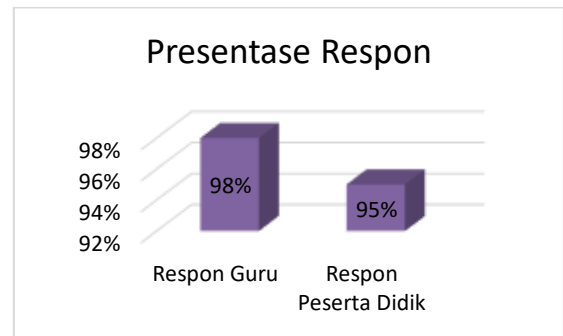
Berikut ini diagram pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya, dapat dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik pada saat pembelajaran di sekolah

berdasarkan penilaian kelayakan produk oleh para ahli.



Gambar 1. Persentase Validasi Ahli

Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap implementasi, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Manfaat Keberagaman dan melestarikan Keberagaman Budaya, sudah sangat layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil angket respon guru kelas menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 98% dan angket respon peserta didik menunjukkan skor sebesar 95% yang berarti media dinilai sangat layak sebagai sarana pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, bagi peserta didik kelas IV-A di SDN Baranangsiang.



Gambar 2. Respon Guru dan Peserta Didik.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima tahap, yaitu: Pertama tahap *Analyze* (analisis), dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV-A untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, seperti dominasi metode ceramah, kurangnya variasi media, dan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kedua tahap *Design* (perancangan), dirancang tampilan dan struktur isi media yang menarik sesuai dengan materi Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya, serta disusun instrumen validasi untuk para ahli, serta angket respon untuk guru kelas dan peserta didik. ketiga tahap *Development* (pengembangan), media dikembangkan dan diuji kelayakan oleh empat validator (ahli media, ahli bahasa, ahli materi dosen

dan guru kelas), yang memberikan masukan untuk penyempurnaan media. Keempat tahap *Implementation* (penerapan) dilakukan dengan uji coba langsung di kelas IV-A SDN Baranangsiang bersama 18 peserta didik dan didampingi oleh guru kelas untuk mengukur efektivitas media dan mendapatkan respon pengguna. Terakhir, tahap *Evaluation* (evaluasi) dilakukan analisis hasil kelayakan media dengan memberikan angket respon kepada guru kelas dan peserta didik untuk menilai kelayakan media secara menyeluruh.

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Manfaat Keberagaman dan melestarikan Keberagaman Budaya, memperoleh rata-rata total hasil validasi dari ahli media 97%, ahli Bahasa 91%, ahli materi dosen 84%, ahli materi guru 95%, respon guru 98%, dan respon peserta didik 95% sehingga dapat dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan pada saat pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Afnisah, N., Ananda, L. J., Siregar, A., Simanjuntak, E. B., & Gandamana, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Pendekatan Saintifik pada materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3(3), 211–219.

Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.

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>

Ayudianti, Y. N., Andriana, E., Setiawan, S., & Yuliana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual Di Kelas Iv Sd. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1), 131–141. <https://doi.org/10.31932/ve.v14i1.2007>

Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital* (N. Asri (ed.); 1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.

Deliana, A., Romalinca, Omerlin, Krisbet, & Meldawati. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Luring. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 2(2), 298–303. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2>

i2.1258

Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo* (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

Fitrawan, D. D., Rahayu, S. T. P., Anisa`Raoyani, L. N., Setyowati, R. R. N., & Prihatin, A. A. (2024). Penerapan Media Interaktif Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Wawasan Nusantara Kelas VIII di SMP Negeri 12 Surabaya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10473–10486. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11760>

Hakim, N., & Pebrina, R. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA 2 Padang Panjang. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 83. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v4i2.10706>

Husna, K., & Supriyadi. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>

Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.119>

2

Idris, H., Adawiyah, R., Wardhana, K. E., & Ainii, Q. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran PAI di SMA. *TARSIUS: Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif & Humanis*, 5(2), 62–68. <https://doi.org/10.30984/tarsius.v5i2.708>

Junpahira, S. V., & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(2), 149–171. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i2.7220>

Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. Merdeka Mengajar. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran (Ria (ed.); 1st ed.). Kencana.

Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

Maivi, C., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran

IPAS Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3, 1188–1198. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9755>

Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>

Murniati, M. E., Harijanto, A., & Maryani. (2023). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan STEM Pada Materi Gerak Parabola. *Compton: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 9(2), 152–160. <https://doi.org/10.30738/cjipf.v9i2.14440>

Nasril, U., & Desyandri. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 77–88. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.97>

Nasution, M. F., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *Edu Global: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 45–54.

Norsidi, & Suwarno, A. (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>

Nurwanti, T., & Bahtiar, R. S. (2024). Kajian Literatur Tentang Manfaat Media Pembelajaran Poster Pada Tema “Benda Disekitar Ku” Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas III Di SDN Dukuh Kupang 5 Surabaya. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 96–104. <https://doi.org/10.25078/aw.v9i1.2803>

Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>

Ratumanan, & Rosmiati, I. (2019). *Perencanaan Pembelajaran* (1st ed.). PT Rajagrafindo Persada.

Retnowati, R., Laihad, G. H., & Janwar. (2018). *Kreativitas dalam Mengembangkan Model Pembelajaran* (M. Sinatrya (ed.); 1st ed.). Penerbit Langit Arbuter.

Sari, D. R., Fuadiah, N. F., & Surmilasari, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 74–83. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.4404>

Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan

Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>

Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). *Media Pengajaran* (15th ed.). SBAIgensindo.

Sugiono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.

Syafei, I., & Laely, N. H. (2020). Implementasi Media Bahasa Dalam Pembelajaran Mahārat Al-Kalām Berdasarkan Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp Dan Dayton. 2507(February), 1–9.

Syafitri, N. F., Sekaringtyas, T., & Sari, Y. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Materi Tata Surya Kelas 6 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(3), 227–236. <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/7102>

Utari, D. R., & Ramadan, Z. H. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1810–1817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.

Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452–461.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i>

1.4433

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>