EBTIDA'
JURNAL PENDIDIKAN DASAR ISLAM

E-ISSN 2798-7531
P-ISSN 2798-8309

EBTIDA': Jurnal Pendidikan Dasar Islam
Volume 5, No. 2, December 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS V MI

Nova Amirotul Husniyah[1], Sri Enggar Kencana Dewi[2], Nor Kholidin[3]
[123]Universitas Nurul Huda, Palembang, Indonesia
Email penulis pertama: novaamirotulhusniyah@email.com
Email penulis kedua: srienggarkencanadewi@unuha.ac.id
Email penulis kedua: norkholidin@unuha.ac.id

Abstract

The rapid advancement of technology has significantly affected education, yet the lack of students' interest and motivation still becomes a challenge for teachers in carrying out effective learning. To overcome this, the development of interactive learning media using Articulate Storyline 3 is considered necessary to enhance students' interest, enjoyment, engagement, and acceptance. This study aims to develop interactive learning media based on Articulate Storyline 3 by employing the Research and Development (R&D) method with the ADDIE odel, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research results indicated that validation by material experts obtained an average score of 92%, while media experts achieved 85%. Both results were categorized as "very feasible." Furthermore, small group trials produced an average of 92.5%, large group trials reached 93.5%, and teacher response questionnaires obtained 95%. The implementation stage was therefore categorized as "very practical." These outcomes confirm that the developed product meets both feasibility and practicality standards. In conclusion, interactive learning media based on Articulate Storyline 3 is highly feasible and practical to be applied in IPAS subject matter, especially in Chapter 8 Topic A, and can serve as an effective alternative to improve learning quality and increase student engagement.

Keywords: *Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, Science*

Abstrak

Perkembangan teknologi yang telah mempengaruhi dunia pendidikan, serta kurangnya minat dan motivasi siswa menjadi tantangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* diperlukan untuk meningkatkan ketertarikan, perasaan senang, keterlibatan siswa dan penerimaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3.* Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Hasil penelitian ini yaitu berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase skor rata-rata 92% sedangkan ahli media mendapatkan persentase skor rata-rata 85%. Rekapitulasi angket pada tahap validasi memiliki kriteria "sangat layak". Kesimpulannya produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran IPAS BAB 8 Topik A. 3) berdasarkan angket uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase skor 92,5% sedangkan uji coba kelompok besar mendapatkan persentase skor rata-rata 93,5%, dan berdasarkan angket respon guru mendapatkan persentase skor rata-rata 95%. Rekapitulasi angket pada tahap implementasi memiliki kriteria "sangat praktis". Kesimpulannya produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline 3,* IPAS

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang mendunia di era sekarang ini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan, bahkan dibidang pendidikan (Heryani et al., 2022; Wulandari, 2024). Dunia pendidikan saat ini telah banyak dipengaruhi dengan adanya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang begitu pesat (Azmi, 2024). Adanya kelebihan-kelebihan yang dimiliki teknologi saat ini, dapat memberikan akses informasi yang cepat dan tidak terbatas, bahkan menyediakan materi-materi pembelajaran bagi siswa. Sehingga menimbulkan tantangan bagi guru untuk memastikan bahwa guru tetap harus menjadi sumber belajar yang paling utama bagi siswa mereka. Oleh karena itu, semua pihak yang ada di dunia pendidikan harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang ada (Nurillahwaty, 2021; Resti et al., 2024).

Penggunaan alat-alat bantu mengajar di setiap sekolah atau lembaga pendidikan telah dipengaruhi oleh adanya perkembangan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah mulai menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era modern ini (Maritsa et al., 2021; Miftahul Jannah et al., 2023). Perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar pembelajaran tidak terkesan monoton, membosankan, dan kurang menarik sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan (Dede et al., 2020; Sulistiyawati et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar siswa (Hasan et al., 2021; Nurfadilah, 2021). Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologis siswa (Magdalena et al., 2021). Media menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran karena dapat memacu semangat belajar siswa (Arsyad dalam Solikah, 2020). Media interaktif adalah salah satu media yang dapat membangkitkan keaktifan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Kelebihan media interaktif adalah adanya gabungan unsur-unsur multimedia seperti teks, audio, gambar animasi, navigasi tombol dan video yang tentunya akan lebih menarik (Munawir et al., 2024; Wati & Nugraha, 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan penulis bersama Ibu Dina Umamah, S.Pd.I selaku wali kelas V di MI Miftahul Ulum Trimoharjo V pada tanggal 14

September 2024, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa masih terlihat kurang semangat dalam belajar atau bisa dikatakan sebagian siswa memiliki minat belajar rendah. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa, bahwa berdasarkan hasil ulangan harian dengan KKM 70 masih terdapat 9 dari 34 siswa yang belum tuntas. Wali kelas sudah berupaya mengatasi hal tersebut dengan memberikan pembelajaran yang melibatkan siswa seperti metode diskusi dan tanya jawab. Namun sebagian siswa masih terlihat mudah bosan dan tidak fokus saat belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk: 1. mengetahui pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam mengatasi masalah pembelajaran IPAS kelas V, 2. mengetahui kelayakan dan uji validasi dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mata pelajaran IPAS kelas V yang berhasil dikembangkan, 3. mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mata pelajaran IPAS kelas V yang berhasil dikembangkan.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anisa Aulia dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD". Dalam penelitian ini memperoleh hasil bahwa produk multimedia interaktif yang diproduksi layak digunakan dan terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa (Aulia Anisa, 2021). Pada penelitian yang dilakukan oleh Anisa Aulia mengembangkan multimedia interaktif pada materi kurikulum K-13 dengan background polos, kemudian pada penelitian ini penulis menginovasi kembali media interaktif pada Kurikulum Merdeka materi Bumi Berubah dengan background animasi bergerak dan menambahkan beberapa tombol seperti tombol music, tombol suara, tombol lagu, dan video.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D).* Metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* merupakan pendekatan yang sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan inovasi produk baru (Okpatrioka, 2023; Waruwu, 2024). Dalam bidang pendidikan metode R&D merupakan landasan atau dasar untuk mengembangkan media pembelajaran, bahan ajar, dan teknologi pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman. Prosedur penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang mempunyai lima tahap penelitian yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Alasan peneliti memilih model ini karena tahapan-tahapan pengembangan ADDIE cukup mudah dipelajari, sederhana dan mudah untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran (Rahayu, 2025; Sugiono, 2022)

Subjek ahli dalam penelitian ini merupakan pihak yang melakukan validasi terhadap produk. Subjek ahli adalah dosen atau orang yang ahli dalam materi dan media yang kemudian memberi masukan-masukan terhadap produk awal penelitian. Subjek dalam penelitian ini yaitu subjek ahli yang terdiri dari dua orang ahli materi dan dua orang ahli media, subjek coba dalam penelitian ini terdiri dari guru dan seluruh siswa kelas V MI Miftahul Ulum Trimoharjo sejumlah 32 siswa. Dengan melibatkan lebih dari satu ahli, peneliti dapat membandingkan dan mengkaji berbagai sudut pandang sehingga kelemahan dan kelebihan produk dapat teridentifikasi secara lebih menyeluruh.

Intsrumen pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kualitas berbagai aspek yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran (Siti, 2019). Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu terdiri dari wawancara yang dilakukan bersama wali kelas V, dokumentasi, dan angket validasi para ahli serta angket respon siswa dan guru. Intsrumen pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kualitas berbagai aspek yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini.

Penelitian ini menggunakan dua jenis analisis data yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif didapatkan dari tanggapan, masukan, maupun kritikan yang disampaikan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa kelas V MI Miftahul Ulum Trimoharjo terhadap kualitas media dan materi pembelajaran melalui angket uji validasi para ahli dan angket respon siswa. Sedangkan analisis data kuantitatif didapatkan dari hasil lembar validasi para ahli dan angket siswa yang berupa angka-angka yang diperoleh dari jumlah uji coba siswa.

Data yang diperoleh dari hasil validasi media dan uji coba produk akan dianalisis menggunakan skala pengukuran tipe *Rating Likert* untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk. Skala pengukuran tipe *Ratting Scale* ini terdiri dari jawaban berupa sangat baik, baik, cukup, kurang.

Tabel 1. Kategori *rating scale* pada angket validasi dan angket respon

Skala Nilai	Penilaian
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sumber:(Sugiono, 2022)

Skor validasi yang diperoleh dari ketiga validator kemudian dihitung rata-rata menggunakan rumus berikut (Rhiyanto & Rachmadiarti, 2023):

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\sum skor\ seluruh\ validtor}{\sum validator}$$

Skor rata-rata yang didapatkan, kemudian dihitung besaran persentase berdasarkan rumus berikut:

$$\text{Skor validasi (\%)} = \frac{\sum skor\ rata{-}rata}{\sum skor\ maksimal} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria kevalidan angket para ahli

Kategori	Skala
Sangat Valid	81% - 100%
Valid	61% - 80%
Cukup Valid	41% - 60%
Tidak Valid	21% - 41%
Sangat Tidak Valid	0% – 20%

Sumber:(Riduwan dalam Rhiyanto & Rachmadiarti, 2023)

Tabel 3. Kriteria kepraktisan angket respon siswa dan respon guru

Kategori	Skala
Sangat Praktis	88% - 100%
Praktis	68% - 84%
Cukup Praktis	52% - 68%
Tidak Praktis	36% - 52%
Sangat Tidak Praktis	20% – 36%

Sumber:(Anggraini, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis *website* yang dapat dioperasikan menggunakan komputer, laptop, hp baik yang bisa digunakan secara *online* dan juga *offline*. Pada produk penelitian pengembangan ini mencakup materi pembelajaran IPAS tentang Bencana Alam yang terdapat pada BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A Bumi Berubah yang diambil dari Buku Siswa dan Buku Guru IPAS edisi tahun 2021 dan berbagai sumber lainnya.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilan yang menarik, penggunaan animasi, serta adanya umpan balik langsung. Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 mendorong keterlibatan siswa secara aktif karena siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku dalam proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi, seperti mengklik menu, memilih jawaban, mengeksplorasi materi, dan merespons pertanyaan, membuat siswa terlibat secara kognitif, afektif, dan behavioral.

1. *Analysis* (Tahap Analisis)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru wali kelas V

MI Miftahul Ulum Trimoharjo yaitu Ibu Dina Umamah, S.Pd.I guna memperoleh informasi mengenai media interaktif yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis bahwa sebagian besar siswa terlihat kurang antusias dalam belajar dan siswa mudah merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini karena guru terkendala waktu dan juga tenaga sehingga guru menggunakan media buku cetak, papan tulis, PPT disertai video dari youtube yang dibuat oleh guru. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS, BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang, Topik A Bumi Berubah.

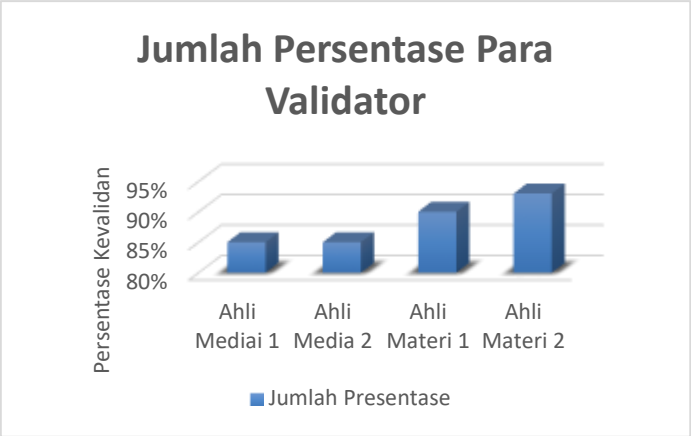
2. *Design* (Tahap Desain)

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal dari media yang akan dikembangkan seperti membuat *flowchart* yang digunakan untuk menggambarkan urutan atau alur kerja dari media pembelajaran. Langkah kedua peneliti merancang tampilan slide media interaktif, Slide media dirancang dengan ukuran *custom* 1920:1080. Aset yang digunakan dalam media peneliti mengambil referensi dari *freepik.com*, *pngtree.com, pinterest.com* yang disesuaikan dengan kebutuhan produk.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Tahap *Development* merupakan tahap memproduksi/mewujudkan produk secara nyata dan mengacu pada desain-desain yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan yang telah dirumuskan. Produk yang dihasilkan ialah media interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* berbentuk *link website* dan juga *barcode* yang dapat dioperasikan menggunakan computer, laptop, dan juga *smartphone* secara *offline* maupun *online*. Media interaktif ini memuat materi pembelajaran IPAS, BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang, Topik A Bumi Berubah untuk Kelas V Sekolah Dasar.

Produk media interaktif yang telah selesai diproduksi atau dikembangkan, selanjutnya perlu dilakukan uji validitas untuk menilai kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba pada subjek uji coba (Aulia et al., 2022). Ada dua komponen yang dinilai dari kelayakan produk yang telah dikembangkan, yaitu dinilai dari kevalidan media dan materi. Berdasarkan berdasarkan validasi dua orang ahli materi mendapatkan presentase skor sebesar 92% dengan kriteria "sangat valid", sedangkan berdasarkan hasil validasi dua orang ahli media mendapatkan persentase skor sebesar 85% dengan kriteria "sangat valid". Berdasarkan hasil validasi para ahli maka produk media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat diujicobakan pada siswa.



Gambar 1. Diagram batang hasil penilaian keempat validator

4. *Implementation* (Penerapan)

Setelah produk melewati beberapa tahap validasi dan telah dinyatakan layak untuk diujicobakan, maka produk yang telah diproduksi diujicobakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk tersebut. Pada penelitian ini menggunakan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan respon guru.

Uji coba kelompok kecil dengan melibatkan sepuluh siswa kelas V MI Miftahul Ulum Trimoharjo mendapatkan persentase sebesar 92,5% dengan kriteria "sangat praktis". Sedangkan uji coba kelompok besar yang dilakukan bersama 32 siswa kelas V MI Miftahul Ulum Trimoharjo mendapatkan persentase sebesar 93,5% dengan kriteria "sangat praktis". Berdasarkan angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 95% dengan kriteria "sangat praktis".

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Aldina Apriliansyah, 2024 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sangat layak dan praktis untuk digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti sama-sama menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah jika peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran interaktif yang bisa diakses secara *offline*, sedangkan pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif yang bisa dijalankan online maupun offline diberbagai perangkat (Aldina, 2024).

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi terkait penggunaan media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Produk yang telah diujicobakan kemudian dievaluasi oleh guru kelas dan siswa kelas V. Pengisian angket respon siswa

kelompok kecil digunakan untuk mengetahui seberapa pengaruhnya produk untuk digunakan pada 10 anak. Pengisian angket respon siswa pada kelompok kecil memperoleh persentase skor rata-rata 92,5%. Pada uji coba kelompok kecil dapat dikatakan media dapat digunakan dengan praktis, namun beberapa siswa berpendapat bahwa tulisan di beberapa slide pada media *Articulate Storyline 3* masih terlihat kecil sehingga beberapa siswa merasa masih kurang jelas. Solusi yang penulis lakukan yaitu memperbaiki kembali media dengan cara menambah ukuran teks pada slide yang tertera pada media interaktif tersebut.

Pengisian angket respon siswa kelompok besar digunakan untuk mengetahui seberapa pengaruhnya produk untuk digunakan pada 32 anak. Pengisian angket respon siswa pada kelompok besar memperoleh persentase skor rata-rata 93,5%. Pada uji coba kelompok besar dapat dikatakan media dapat digunakan dengan praktis, namun beberapa siswa berpendapat bahwa volume suara pada media *Articulate Storyline 3* masih kecil sehingga tidak terdengar dengan jelas. Solusi yang penulis lakukan yaitu memperbaiki kembali media dengan cara menambah volume pada media interaktif berbasis *Articulate Storyliine 3*.

Evaluasi selanjutnya dilakukan oleh ibu Dina Umamah, S.Pd.I yaitu selaku wali kelas V MI Mifftahul Ulum Trimoharjo. Evaluasi ini dilakukan dengan cara mengisi angket respon guru terhadap media pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 15 Juli 2025. Hasil angket dari respon guru memperoleh persentase rata-rata sebesar 95%, dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh guru kelas, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Articulate Storyline 3* sangat membantu mengurangi permasalahan yang mendasar pada siswa kelas V MI Miftahul Ulum Trimoharjo.

KESIMPULAN

Produk pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang peneliti hasilkan ini dapat digunakan secara *offline*/tanpa jaringan internet dengan menggunakan laptop, komputer, *Chrome book*, tab, dan *smartphone* melalui folder yang tersedia didalam *flashdisk.* Selain dapat digunakan secara *offline,* media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini dapat digunakan secara *online*/memerlukan jaringan internet dengan menggunakan laptop, komputer, *Chrome book*, *tab*, dan *smartphone* melalui link *website* berikut: *https://novaaa123.itch.io/bumber.*

Berdasarkan hasil validasi oleh 4 orang ahli, yakni 2 ahli media dan 2 ahli materi. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor persentase 85%, sedangkan validasi ahli materi mendapatkan skor persentase 92%. Seluruh hasil rekapitulasi angket pada tahap validasi produk memiliki kriteria "sangat valid". Kesimpulannya produk media interaktif berbasis *Articulate*

Storyline 3 yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran IPAS BAB 8 Topik A Bumi Berubah.

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang dilakukan pada uji coba kelompok kecilmemperoleh persentase skor rata-rata sebesar 92,5%. Sedangkan berdasarkan hasil angket uji coba kelompok besar mendapatkan persentase skor rata-rata sebesar 93,5%. Berdasarkan hasil angket respon guru mendapatkan persentase skor rata-rata sebesar 95%. Seluruh hasil rekapitulasi pada tahap implementasi atau uji coba memiliki kriteria "sangat praktis". Kesimpulannya, produk media *Articulate Storyline 3* berbasis *Articulate Storyline 3* sangat baik dan praktis untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran IPAS BAB 8 Topik A Bumi Berubah di kelas V.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini sangat praktis dan layak digunakan karena media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terlihat dari kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa. Guru dapat dengan mudah mengoperasikan dan mengintegrasikan media ini ke dalam kegiatan pembelajaran dan media ini juga dapat digunakan secara fleksibel sesuai dengan waktu dan kebutuhan pembelajaran. Bagi siswa, media ini mudah diakses dan digunakan karena memiliki petunjuk yang jelas serta navigasi yang sederhana. Interaktivitas yang disediakan membantu siswa belajar secara mandiri dan aktif. Respon positif dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan, mampu menghemat waktu pembelajaran, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik

DAFTAR RUJUKAN

Aldina, A. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar* (Vol. 15, Issue 1) [Universitas Jambi]. https://repository.unja.ac.id/62432/

Anggraini, D. (2024). Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan Realistik. In *Jurnal Riset Pembelajaran Sekolah*. https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jrpms.081.10

Aulia Anisa, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*, 6. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/991

Aulia, S., Yuniasti Retno Wulandari, A., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan ArticulateStoryline 3. *Jurnal Natural Science Educational Research*, *5*(2), 50–59.

Azmi, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Classpoint pada Materi Matematika SMP. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, *6*, 384. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267

Dede, N., Salim Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2), 76–81. https://doi.org/10.31949/jb.v1i2.234

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran* (ke-1). Tahta Media Group. http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, *31*(1), 17. https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977

Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, *3*(2), 312–325. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, *18*(2), 91–100. https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303

Miftahul Jannah, Lalu Muhammad Arifrabbani, & Abdul Aziz. (2023). Pengembangan Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran. *BLAZE : Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, *1*(4), 156–168. https://doi.org/10.59841/blaze.v1i4.683

Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, *9*(1), 63–71. http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828

Nurfadilah, S. (2021). *Media Pembelajaran : Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Pengggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.); Edisi Pert). CV Jejak, Anggota IKAI. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pengertian,+jenis+media+pembelajaran&ots=LSZMca4yL7&sig=WOg9-t2enm6TZKyrie8Xx9tGUp4&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian%2C jenis media pembelajaran&f=false

Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, *3*(1), 123–133. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100.

Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 4, Issue 3). https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092

Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, *8*(3), 1145. https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563

Rhiyanto, D. F. P., & Rachmadiarti, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik Kelas XII SMA/MA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, *12*(2), 452–465. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu

Siti, N. A. (2019). Memenuhii Tugas Mata Kuliah Metode Penelitian Kualitatif. *Instrumen Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data*.

Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, *7*(3), 1–8. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508

Sugiono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, ALFABETA.

Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, *15*(1), 46–57. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Wati, L. I., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *9*(1), 65–76. https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p65-76

Wulandari, R. (2024). Dampak Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum Dan Ilmu Sosial*, *2*(3), 275–280. https://doi.org/10.70292/pchukumsosial.v2i3.76