

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 TERHADAP PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS V DI SDN KAPUK 08 PETANG

Fiki Nurani¹, Aslam Aslam²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Dikirim 06/07/2022

Diterima 02/04/2023

Dipublikasi 30/04/2023

Kata Kunci:

Articulate Storyline

Ekosistem

Media Pembelajaran

Media Pembelajaran IPA

Pembelajaran Tematik

ABSTRAK

Tema 5 “Ekosistem” sebagai materi pengembangan media pembelajaran tematik, penelitian ini bertujuan untuk membuat produk media pembelajaran *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran tematik. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X X SDN Kapuk 08 Petang. Pendekatan model pengembangan ADDIE digunakan dalam metode penelitian ini, yang berisi lima langkah dalam proses penelitian: 1) Analisis (*Analysis*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), dan 4) Implementasi (*Implementation*), dan 5) Evaluasi (*Evaluation*). Untuk mengetahui kelayakan dari media ini, dilakukan uji validitas oleh beberapa validator yaitu ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan. Reaksi siswa terhadap materi pembelajaran *Articulate Storyline 3* menunjukkan kegunaan media ini. Media ini terbukti valid karena, terbukti melalui beberapa validator yang menghasilkan rata-rata angka persentase mencapai 88,77%. Kemudian media terbukti valid, berdasarkan hasil lembar instrument respon peserta didik dengan hasil rata-rata angka persentase mencapai 86,60%.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

Fiki Nurani

¹Jurusan Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia. Email: vikynurani1301@gmail.com

1. PENDAHULUAN

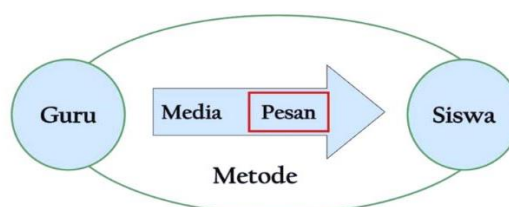
Pendidikan merupakan aspek penting dalam berlangsungnya kehidupan manusia, dimanapun manusia itu berada. Pendidikan bersifat universal (gejala semesta) yang di latar belakang oleh sosial dan budaya (Anggraeny et al., 2020:151). Pendidikan akan selalu berkembang dari tahun ke tahun yang lebih modern, oleh karena itu kegiatan manusia tidak pernah lepas dari pendidikan. Salah satu kemajuan pendidikan yang tidak dapat dihindari dari kegiatan manusia adalah kemajuan teknologi pendidikan (Mulyani & Haliza, 2021:1). Menurut *Association For Educational Communication and Technology* (AECT) dalam buku (Widyastusi et al., 2020:2) mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai fasilitas pembelajaran dalam meningkatkan kinerja studi dengan cara mengembangkan, memanfaatkan dan mengelola proses dari sumber teknologi yang relevan. Tujuan utama terciptanya teknologi pendidikan guna memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan efisien dalam ruang lingkup pendidikan.

Dalam proses pembelajaran abad-21, tenaga pendidikan harus dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik. Pendidik yang berkualitas di abad-21 ini selalu mengedepankan teknologi untuk melakukan pengajarannya kepada peserta didik

(Setyaningsih et al., 2020:145). Disamping itu, proses KBM sangat berpengaruh bagi peserta didik apabila pendidik kurang memandu usaha pembelajaran sehingga dapat melenceng dari tujuan pembelajaran yang di harapkan (Rohman, 2020:2). Faktor utama KBM berjalan tidak sesuai dikarenakan pendidik belum terampil dalam mengelola dan menyediakan media pembelajaran yang menarik, tentu keadaan ini akan menjadi masalah serius jika dibiasakan terus menerus dan tujuan pembelajaran tidak terlaksana dengan baik. Faktor lainnya KBM berjalan tidak sesuai dikarenakan kurikulum yang terus berubah dari tahun ke tahunnya, karena pemerintah Indonesia sejak dahulu sudah beberapa kali mengganti kurikulum pendidikan dengan menyesuaikan perkembangan jaman yang bertujuan demi menyempurnakan kurikulum yang lebih baik dari kurikulum sebelumnya.

Menurut Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013, kurikulum ini bertujuan untuk mempersiapkan insan hidup sebagai pribadi warga Negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai Pancasila, warga yang kreatif, inovatif dan efektif. Sehingga, warga mampu berkontribusi dengan negaranya dan berperan sebagai masyarakat yang berbangsa, bernegara dan bermanfaat bagi peradaban dunia. Munculnya kurikulum 2013, merombak mata pelajaran menjadi satuan pembelajaran tematik terpadu. Tematik ini merupakan salah satu pendekatan yang mengelola kompetensi berbagai mata pelajaran menjadi kesatuan (Novianto & Mustadi, 2015: 2). Menurut Permendikbud No. 57 Tahun 2014 dalam buku (Malawi & Kadarwati, 2017:1), telah mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran berbasis mata pelajaran menekankan pada pemilihan topik tertentu sesuai dengan mata pelajaran, untuk mengajarkan satu atau lebih konsep yang menggabungkan beberapa informasi yang berbeda.

Peran utama pembelajaran tematik dalam terbentuknya suatu tema atau topik yang menghubungkan konsep-konsep mata pelajaran untuk melatih cara berpikir peserta didik dalam mengembangkan potensi pada dirinya dengan berbagai kreatifitas dan efektifitas, sehingga menghasilkan siswa yang aktif dalam melakukan proses pembelajarannya (Prastowo, 2019:2). Oleh karena itu, pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan pembelajaran tematik yang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik juga melatih perkembangan kognitifnya. Berdasarkan hal tersebut, fokus pada penelitian ini adalah peserta didik di SDN Kapuk 08 Petang dalam proses belajar menganggap KBM membosankan dan kurang menarik. Sehingga beberapa siswa kurang fokus dalam proses KBM berjalan. Kemudian, ada beberapa pembelajaran berlangsung yang masih menggunakan metode konvensional/ceramah. Media yang digunakan pendidik di SDN Kapuk 08 Petang kurang bervariasi karena masih menggunakan media cetak sebagai pendukung KBM pembelajaran tematik. Selain itu, dilihat dari pendidiknya belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran tematik.



Gambar 1. Interaksi Media Pembelajaran
(Sumber : (Hamid et al., 2020:16))

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dalam menyampaikan informasi yang lebih bermakna demi mencapai pembelajaran yang lebih baik dan superior (Kustandi & Darmawan, 2020:1). Media pembelajaran juga menghubungkan antara pendidik media dan peserta didik dalam berinteraksi (Hamid et al., 2020:16).

Articulate Storyline adalah aplikasi yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam memaparkan materi pelajaran. Aplikasi ini akan menampilkan paparan slide sejenis dengan *Software Power Point* sehingga cukup mudah untuk dioperasikan (Hadza et al., 2020:80). *Articulate Storyline 3* akan menjadi media interaktif pada pembelajaran tematik yang sangat menarik bagi peserta didik dikarenakan software tersebut sejenis dengan *software Power Point*. Penelitian terdahulu dilakukan oleh (Utami & Wahyudi, 2021:70) bahwa telah menghasilkan pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* terbukti valid, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif yang di gunakan, ini terbukti dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Selain itu, (Kumalasari, 2018:3) telah mengemukakan bahwa salah satu media alternatif pembelajaran untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih berkualitas adalah dengan memanfaatkan multimedia interaktif.

Terkait hal yang sudah dipaparkan, solusi yang bisa dilakukan pada penelitian ini ialah dalam proses KBM harus melibatkan teknologi sebagai media pembelajaran tematik yang menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan oleh siswa pada saat ini, hanya mengandalkan bantuan papan tulis sehingga kegiatan siswa dalam proses KBM didominasi dengan cara mencatat, menyalin, serta memperhatikan saja (Haqiqi et al., 2020:126). Proses KBM pada pembelajaran tematik akan menarik dan bermakna apabila melibatkan teknologi digital untuk melengkapi bahan pembelajaran berlangsung seperti media yang akan peneliti kembangkan, yaitu media *Software Articulate Storyline 3*. Dengan demikian, untuk dapat menumbuhkan minat belajar siswa diperoleh dengan adanya penggunaan media pembelajaran (Sunami, M. & Aslam, 2021:44).

2. METODE

Metode penelitian pada umumnya merupakan prosedur ilmiah untuk mengumpulkan data untuk tujuan tertentu (Sugiyono, 2017). Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan menghasilkan produk tertentu yang akan digunakan oleh peneliti yang melakukan analisis kebutuhan dan mengevaluasi kelayakannya untuk memberi manfaat bagi masyarakat luas (Sugiyono, 2013:297). Model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) digunakan sebagai model pengembangan untuk penelitian ini. Proses pembelajaran tematik, serta uji validasi materi dan media dengan kritik dan saran dari validator ahli media, ahli materi, dan ahli pendidikan. Proses penelitian dilakukan dengan cara observasi, wawancara, analisis kebutuhan kepada guru dan siswa kelas V SDN Kapuk 08 Petang.

Skala Likert digunakan sebagai alat evaluasi dalam penelitian ini untuk mengukur pendapat ahli media, ahli konten, dan ahli pendidikan. *Skala likert* merupakan alat untuk mengukur sikap, keyakinan, dan kesan seseorang terhadap suatu kelompok (Widagdo et al., 2020:65). *Skala Likert* digunakan sehingga peneliti dapat menilai kelayakan produk yang dibuat pada skala 1 sampai 5. Selain itu, persentase deskriptif dan metodologi kategori digunakan dalam analisis data untuk menilai kelayakan bahan dan media. Langkah selanjutnya adalah menerapkan rumus persentase berikut pada hasil *skala likert*:

$$AP = \frac{\text{Jumlah Skor Aktual}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Dari hasil skor yang diperoleh dapat dikategorikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas Skor Kelayakan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	SB -Sangat Baik
61% - 80%	B – Baik
41% - 60%	C – Cukup
21% - 40%	K – Kurang
0% - 20%	SK - Sangat Kurang

(Sumber : (Utami & Wahyudi, 2021:66)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui berbagai tahapan penelitian, penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* yang digunakan di kelas SD. Media yang dikembangkan ini diperuntukan bagi peserta didik kelas V, yang mempelajari materi Tema 5 Ekosistem dengan sub tema Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Model ADDIE yang memiliki lima tahapan inilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan. Dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap awal pada penelitian pengembangan ini, peneliti membutuhkan data mengenai proses pembelajaran tematik yang mendominasi pembelajaran IPA seperti, minat siswa, media yang digunakan, dan tingkat kesulitan dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan dengan salah satu Guru kelas V di SDN Kapuk 08 Petang, memperoleh data yang bahwasannya peserta didik memiliki kesulitan terhadap materi Tema 5 Ekosistem dan Subtema Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hal tersebut disebabkan karena bahasa yang terdapat pada buku siswa tersebut terdengar sulit untuk memahami dan di ingat oleh peserta didik. Selain itu, peserta didiknya lebih menyukai dan tertarik dengan pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif.

Sehingga, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik dan pendidik membutuhkan inovasi media yang bersifat kreatif dan menarik agar proses pembelajaran tidak membosankan dan muncul minat untuk belajar. Temuan analitis ini karena akan menjadi dasar untuk pembuatan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*, yang berupaya untuk menarik perhatian siswa, membangkitkan minat mereka untuk belajar, dan membantu mereka mempertahankan informasi yang disajikan dari waktu ke waktu, serta memiliki suasana belajar yang baru dan lebih menyenangkan bagi peserta didik (Utami & Wahyudi, 2021:64).

3.2. Tahap Desain (Design)

Setelah menganalisis kebutuhan, tahap selanjutnya dengan menyelesaikan permasalahan yang ada. Program *Articulate Storyline 3* digunakan untuk membuat produk media pembelajaran tematik pada tahap perancangan ini.

Tabel 2. Isi Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

Tampilan Awal “Let’s to learn”	
Tampilan Menu 1 & 2	
Kompetensi Dasar dan KI	
Quiz	

Materi pembelajaran tematik dibuat sesuai dengan persyaratan kecakapan siswa kelas V dalam bidang pengetahuan ekosistem. Dalam proses pembuatan media, dengan cara mengumpulkan beberapa element pembuatan media untuk melengkapi fitur-fitur di dalamnya.

Penyusunan pembuatan media interaktif berdasarkan Articulate Storyline, yakni, "1) Menentukan tema dan materi berdasarkan Kompetensi Dasar dan Indikator. 2) Menyiapkan referensi buku-buku relevan yang berkaitan dengan tema, yaitu Ekosistem dan beberapa referensi lainnya dari internet. 3) Menentukan informasi apa saja yang akan di masukkan kedalam media

pembelajaran *Articulate Storyline 3* seperti, menu tampilan awal *Let's to learn*, Tampilan menu berupa tombol KD dan KI, tujuan pembelajaran, materi, tombol quiz, daftar pustaka, dan profil penyusun." Tabel 2 menunjukkan menu dan tombol.

3.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, dimana item media yang dibuat sebelumnya divalidasi sebelum dievaluasi dalam setting pendidikan. Beberapa validator, termasuk spesialis materi, profesional media, dan pakar pendidikan, secara teratur memvalidasi media. Validator kemudian akan menawarkan penilaian produk media yang dibuat, menawarkan ide dan komentar yang dapat digunakan untuk menginformasikan revisi yang akan memastikan produk media yang dibuat berkinerja terbaik dalam aturan pendidikan. Berikut tabel 3 hasil uji ahli media, ahli materi, dan ahli pendidikan.

Tabel 3. Hasil Nilai Keseluruhan Validator

Validator	Skor Aktual	Skor Ideal	Rata-Rata Persentase
Validator Ahli Media	53	75	70,66%
Validator Ahli Materi	74	75	98,66%
Pakar Pendidikan	97	100	97,00%
Total Rata-rata Persentase			88,77%

Didasarkan dari data yang telah dijabarkan serta telah tercantum sebelum ini di tabel 3, memperlihatkan adanya uji validasi terhadap beberapa validator yaitu ahli media dan ahli materi serta ahli pakar pendidikan hasil yang didapati secara keseluruhan memperoleh rata-rata persentase 88,77%. Kriteria kelayakan yang diperoleh dari uji coba media pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap tematik tercatat ke dalam kualifikasi "Sangat Baik" (>81%) sehingga praktis untuk menggunakan media di dalam kelas sekolah.

3.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat, tahap penerapan produk yang telah dikembangkan. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* akan di uji coba kepada kelompok kecil dan kelompok besar di SDN Kapuk 08 Petang. Di SDN Kapuk 08 Petang, uji coba kelompok kecil diikuti 10 siswa dari kelas VA, dan uji coba kelompok besar melibatkan 20 siswa dari kelas VB. Siswa diberikan lembar instrumen reaksi siswa setelah menggunakan media. kelayakan dan minat media pembelajaran *Articulate Storyline 3* akan dinilai berdasarkan hasil jawaban siswa. Tabel 4. di bawah ini menunjukkan hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Didasarkan dari data yang telah dijabarkan bahwasannya respon dari peserta didik dengan dilakukan uji coba terhadap kelompok kecil dan kelompok besar memperoleh hasil yang positif terhadap pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* tersebut. Secara keseluruhan dengan hasil yang didapati ialah mencapai angka persentase sebesar 86,60% yang tercatat ke dalam interval 81%-100% kriteria "Sangat Baik". Hal ini, media pembelajaran tersebut dapat dikatakan layak untuk menarik minat siswa dalam belajar.

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik

Uji Coba	Skor Aktual	Skor Ideal	Rata-rata Persentase
Kelompok Kecil	433	500	86,6%
Kelompok Besar	866	1000	86,60%
Total Keseluruhan Persentase	1299	1500	86,60%

3.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir ialah tahap evaluasi, setelah di implementasikan media di sekolah dan mengetahui kelayakannya. Selanjutnya, terdapat saran dan komentar dari validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, akan digunakan peneliti untuk memperbaiki segala kekurangan pada media pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap pembelajaran tematik. Kemudian, apabila media pembelajaran sudah di revisi secara maksimal maka dapat digunakan pada cakupan yang lebih luas.

Dari hasil yang ditemukan bahwa media interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran tematik layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa yang di dasari dari beberapa faktor yang *Pertama*, karakteristik pembelajaran tematik menekankan metode pembelajaran modern yang menempatkan peserta didik sebagai objek pembelajaran, dan guru menjadi fasilitator dalam membimbing siswanya untuk mempelajari suatu kegiatan belajar yang akan di hadapkan oleh pengalaman nyata, sehingga peneliti memunculkan ide untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ke dalam pembelajaran tematik karena dalam mengembangkan media ini di tinjau dari beberapa permasalahan yang diperoleh dari SDN Kapuk 08 Petang.

Kedua, kelayakan media dapat ditinjau dari keberhasilan media yang dikembangkan dalam menyampaikan materi dapat membantu guru dalam menumbuhkan minat dan ketertarikan belajar siswa dikelas karena media yang disiapkan secara matang dengan memasukan beberapa konten yang lengkap dan menarik, selain itu konten yang dikembangkan di desain secara pribadi oleh pendidik sehingga tidak terdeteksi plagiasi saat media di unggah ke dalam beberapa media sosial (Sari & Harjono, 2021:17). *Ketiga*, media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing berupa aplikasi yang dikembangkan dapat melakukan aktivitas dan berinteraksi secara langsung terhadap siswa dalam menyajikan informasi yang relevan dengan mengeklik beberapa fitur didalamnya seperti menekan tombol navigasi *home*, *next*, *back* dan *exit* sehingga dapat merangsang lebih dari satu indera dengan mengarahkan perhatian, minat, ketertarikan, dan motivasi belajar siswa karena aplikasi yang disajikan memunculkan paduan suara, gerak, penglihatan yang dapat meningkatkan wawasan informasi yang siswa peroleh (Sam, 2021:146).

Kelemahan yang terdapat pada aplikasi *articulate storyline* ini, penyajiannya menggunakan akses internet, walaupun media yang disajikan terdapat akses offline tetapi media yang disajikan tidak berjalan secara maksimal. Selain itu, dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi tersebut berbayar dan hanya mendapatkan trial akses selama sebulan dan harus menggunakan alat perangkat komputer yang layak misalnya seperti komputer windows 10 dengan kecepatan *operating system* 64-bit dan minimum memory 4 GB karena aplikasi yang di akses lumayan berat.

Dengan demikian, dilihat dari hasil penelitian membuktikan bahwa media tersebut dalam uji validitas dan ahli media terhadap pembelajaran tematik terbukti layak dan valid untuk diterapkan terhadap siswa Sekolah Dasar dengan memperoleh hasil positif sebesar 88,77 % dan 86,60% yang dikategorikan “Sangat Baik”. Dalam hal ini media yang dikembangkan membantu guru dalam memperkenalkan dan memanfaatkan teknologi pendidikan serta melengkapi dan membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

4. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran tematik kelas V SDN Kapuk 08 Petang diputuskan sah berdasarkan data yang dikumpulkan selama penelitian dan kesimpulan dari pembicaraan yang diadakan. Pasalnya, hasil uji validitas dari ahli media, ahli materi, dan ahli pendidikan menghasilkan persentase keseluruhan sebesar 88,77 persen yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Baik guru maupun siswa dapat menggunakan materi pembelajaran *Articulate Storyline 3* untuk membantu proses belajar mengajar. Berdasarkan tanggapan siswa, kategori “Sangat Baik” memperoleh persentase keseluruhan sebesar 86,60 persen. Dalam hal ini, sumber belajar *Articulate Storyline 3* telah terbukti berguna dan valid dalam membantu guru dalam mengomunikasikan materi pelajaran.

Menurut temuan penelitian yang telah dilakukan, masukan untuk pendidik ialah pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik bagi peserta didik, seperti dengan membuat media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Karena, jika pendidik berkontribusi dengan teknologi pendidikan dalam meningkatkan pembuatan media pembelajaran maka akan menarik minat belajar peserta didik sesuai dengan kebutuhannya yang ingin di capain sesuai dengan Kompetensi Dasar. Selain itu, video instruksional/pembelajaran dapat digunakan bersama dengan penyimpanan materi. Maka dari itu, peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat menarik pendidik untuk berinovasi sehingga peserta didik memiliki minat untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150–157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Haqiqi, L. N., Akhdinirwanto, R. W., & Maftukhin, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Fisika Berbasis Software Sigil Berekstensi Epub Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(2), 125. <https://doi.org/10.32699/spektra.v6i2.146>
- Kumalasari, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Maharani Putri Kumalasani PGSD Universitas Muhammadiyah Malang Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Bergerak Secara

- Dinamis Seiring dengan Perkembangan Zam. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). KENCAN A.
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)* (E. Riyanto (ed.); 2nd ed.). CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Novianto, A., & Mustadi, A. (2015). Analisis Buku Teks Muatan Tematik Integratif, Scientific Approach, Dan Authentic Assessment Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 45(1), 109685. <https://doi.org/10.21831/jk.v45i1.7181>
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (I. Fahmi & Jferyandi (eds.); 1st ed.). KENCAN A.
- Rohman, S. N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sam, N. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 46 Makassar. *Educational Technology, Curriculum, Learning, and Comunication*, 1(3), 138–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jetcl.v1i3.21215>
- 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>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. bandung alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian* (Alfabeta.cv (ed.); 28th ed.). Alfabeta.cv.
- Sunami, M., A., & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Utami, Y. S., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(1), 62–71. <https://doi.org/10.26618/JRPD.V4I1.5056>
- Widagdo, B. W., Handayani, M., & Suharto, D. A. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Peserta Didik pada Proses Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Pengukuran Skala Likert (Studi Kasus di Kabupaten Tangerang Selatan). *Jurnal Teknologi Informasi ESIT*, 15(2), 63–70. <http://jurnal-eresha.ac.id/index.php/esit/article/view/188>
- Widyastusi, A., Mawati, A. T., Yuniwati, I., Simarmata, J., Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Gandasari, D., & Inayah, A. N. (2020). *Pengantar Teknologi Pendidikan* (T. Limbong (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.