

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Fuji Delima¹, Arwin²
^{1,2} Universitas Negeri Padang
¹fujidelima8@gmail.com ²arwinrasyid62@gmail.com

ABSTRACT

The current state of technology-integrated learning media is not optimal, thus this study sets out to improve it by developing valid, practical, and effective Articulate Storyline 3 learning materials for fourth graders in primary schools. The type of research used is development research (R&D) with the ADDIE model consisting of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The overall validation results obtained a percentage of 91.8%, where material validity was 87%, language validity was 94%, and media validation was 94.6%. The practical results at the trial school SDN 04 Bakir obtained a percentage of 94.3%. At the research school at SDN 05 Alang Rambah, the percentage was 95.5%. The effectiveness of learning media is very successful, as can be seen from 87.5% of students in the trial school achieving learning mastery. Achieve 90% learning completion at research school Thus, it can be concluded that the Articulate Storyline 3 learning media in class IV primary school is declared valid, practical and effective for use.

Keywords: Learning Media, Articulate Storyline 3, ADDIE Model, Primary school

ABSTRAK

Kondisi media pembelajaran terintegrasi teknologi saat ini masih belum optimal, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk memperbaikinya dengan mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi secara keseluruhan memperoleh persentase 91,8%, dimana validitas materi sebesar 87%, validitas bahasa 94%, dan validasi media 94,6%. Hasil kepraktisan di sekolah uji coba SDN 04 Bakir memperoleh persentase 94,3%. Pada sekolah penelitian di SDN 05 Alang Rambah memperoleh persentase 95,5%. Keefektifan media pembelajaran sangat berhasil, terlihat dari 87,5% peserta didik di sekolah uji coba yang mencapai ketuntasan belajar. Mencapai ketuntasan belajar 90% di sekolah penelitian. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* di kelas IV Sekolah Dasar ini dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Articulate Storyline 3*, Model ADDIE, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Belum lama ini, kita semua mengenal konsep *industry 4.0*

menggambarkan berbagai aspek baru dalam teknologi. Tak lama kemudian, muncul "Masyarakat 5.0" atau

“masyarakat super cerdas” mulai digunakan, yang menunjukkan periode baru di mana teknologi telah tertanam kuat dalam kehidupan manusia melalui berbagai penerapannya. Pendidikan salah satu bidang yang terkena dampak munculnya era Society 5.0 yang merupakan reaksi terhadap tuntutan manusia yang terus berkembang (Marisa, 2022). Era 5.0 di bidang pendidikan, khususnya muncul sebagai akibat dari kebutuhan masyarakat untuk bekerja sama dengan teknologi untuk menghasilkan kemungkinan-kemungkinan baru dan inventif. Mengembangkan sumber daya manusia adalah salah satu tujuannya. Konsekuensinya, pelaksanaan pendidikan harus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi agar dapat menciptakan lulusan yang mampu beradaptasi dan bersaing (Fahrezi & Susanti, 2021). Dengan memasukkan teknologi ke dalam proses belajar mengajar, sektor pendidikan telah dipengaruhi oleh era Society 5.0 (Keshav et al., 2022). Berbagai aplikasi teknologi telah dikembangkan dan dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi bisa mengembangkan keterampilan 4C (*creativity, communication, collaborative, critical thinking, and problem solving*) kepada peserta didik (Edray & Hamimah,

2023). Media pembelajaran memasukkan unsur teknologi memotivasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut dapat memanfaatkan teknologi, menguasai teknologi dan menerapkan teknologi (Julianti & Arwin 2021).

Teknologi digunakan untuk merangsang minat belajar peserta didik sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Lestari, 2018) dan tidak membosankan sehingga peserta didik tertarik dan tetap semangat dalam mengikuti proses pembelajaran disebabkan penjelasan materi yang menarik (Salsabila & Agustian, 2021).

Media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok, dan dapat merangsang berpikir, emosi, dan minat sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.” (Reinita et al., 2020). Penggunaan media ini di kelas berpotensi untuk meningkatkan stimulus dan respon guru dengan peserta didik (Okta Viola & Walidi, 2023).

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk memberikan pesan-pesan

positif kepada siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman (Indarti & Erita, 2021). Untuk membuat materi pendidikan berbasis teknologi yang menarik dan mudah digunakan, berbagai aplikasi dan perangkat lunak kini sedang dikembangkan. Konsekuensinya, guru harus memasukkan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Desyandri et al., 2021).

Namun kenyataannya ditemukan dilapangan, berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan di beberapa sekolah pada tanggal 3- 5 Januari 2024. Dalam proses pembelajaran di kelas guru sering memanfaatkan media konvensional seperti gambar yang terdapat pada buku peserta didik. Oleh karena itu, ditemukan peserta didik merasa bosan, kurang berpartisipasi dalam belajar, kurang termotivas, dan asyik dengan kegiatannya sendiri selama proses belajar mengajar. Dan wawancara antara peneliti dan guru ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masih kurang optimal. Guru hanya sesekali menggunakan media berbasis teknologi seperti powerpoint dan video bersumber dari youtube. Penyajian materi yang ditampilkan *powerpoint* dan video dari youtube mungkin kurang menarik, penyajiannya dapat ditampilkan lebih menarik ke yang disajikan menggunakan media pembelajaran yang

menggabungkan materi, video, gambar, kuis, dan evaluasi dapat dijalankan peserta didik dan dapat berinteraksi secara langsung. Hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi serta guru belum mampu merancang media yang mengintegrasikan teknologi kemampuan guru yang masih kurang dalam membuat media yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Sehingga membuat peserta kurang antusias dan pembelajaran menjadi monoton.

Articulate Storyline 3 ialah *software* pembuatan media pendidikan yang dirilis pada tahun 2014 oleh Global Incorporation. Perangkat ini menyediakan kemampuan untuk menggabungkan video, slide, teks dan *flash (swf)* menjadi satu. Perangkat lunak ini tersedia sebagai *.exe*. jadi dapat dijalankan langsung di PC/Laptop (Firdawela & Reinita, 2021). *Software* ini dapat digunakan untuk membuat presentasi dan memiliki fungsi yang hampir mirip dengan *Microsoft Power Point*. *Articulate Storyline 3* tidak hanya mudah digunakan saat belajar, tetapi juga memiliki kelebihan yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga dilengkapi fitur seperti *movie, picture, character, timeline*, dan lain-lain yang mudah digunakan (Firstiananta et al., 2023)

Articulate Storyline 3 dapat diakses secara *online* maupun *offline* karena hasil output dapat berbentuk web

(html5), word, *articulate online*, LMS, dan CD interaktif sehingga dapat dioperasikan di berbagai perangkat seperti laptop, komputer dan android (Ardiansah & Nurjanah, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat digunakan pada semua tingkat pendidikan term asuk ditingkat Sekolah Dasar (SD). Penggunaan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* ini dapat mendukung peserta didik untuk menerima penyampaian materi yang disampaikan oleh guru (Safira et al., 2021; Jubaerudin et al., 2021; Wijayanti et al., 2022).

Articulate Storyline 3 pernah diterapkan pada pembelajaran IPAS oleh Comala Maivi & Yeni Erita (2023) dengan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan *Articulate Storyline 3* Berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil validitas dari pengembangan media memperoleh hasil 92,36% dengan kategori sangat valid, melalui uji coba diperoleh tingkat kepraktisan respon guru sebesar 95,31% dan respon peserta didik sebesar 91,95% pada kategori sangat praktis. Kemudian hasil efektifitas dilihat dari presentase nilai integritas siswa diperoleh 88, 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* efektif digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Adapun perbedaan antara penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh Comala Maivi & Yeni Erita (2023) dengan

penelitian ialah terletak pada materi yang dibahas yaitu materi “Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?”, tempat penelitian dan fitur yang ada dalam produk, pada media pembelajaran ini dilengkapi dengan LKPD serta ada fitur upload sertifikat yang apabila ditekan akan menuju google drive sehingga peserta didik dapat mengunggah hasil kerjanya berupa sertifikat dan guru dapat melihat rekaman evaluasi digoogle drive.

Berdasarkan penjabaran di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* di Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan, atau yang dikenal sebagai (*R&D*) yaitu sebagai serangkaian langkah atau proses yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan yang sudah ada (Aprillia & Zainil, 2020). Model pengembangan yang dipilih ialah model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Kelebihan model ini yaitu memiliki prosedur pengembangan yang jelas, terstruktur dan memiliki urutan tahap yang logis. Sehingga model ini sangat sesuai dan sering digunakan untuk melakukan

penelitian dan pengembangan (Rachma et al., 2023).

Pelaksanaan uji coba dilakukan dikelas IV SDN 04 Bakir dan untuk penelitian dilakukan dikelas IV SDN 05 Alang Rambah, pada semester II Januari-Juni 2023/2024. SDN 04 Bakir subjek uji coba penelitian ini adalah 16 orang peserta didik terdiri 3 orang peserta didik laki-laki dan 13 orang peserta didik perempuan, subjek penelitian di SDN 05 Alang Rambah adalah 20 orang peserta didik dimana 6 orang peserta didik laki-laki dan 14 orang peserta didik perempuan.

Diperoleh data pada penelitian ini berupa data primer, ialah data secara langsung diambil peneliti di lapangan. Data primer tersebut ada 3, yaitu (1) data hasil validasi dari ketiga validator untuk mengukur kevalidan media, (2) data hasil kepraktisan media berupa praktikalitas respon guru dan peserta didik untuk mengukur praktikalitas media, dan (3) data hasil efektivitas media berupa tes *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektif atau tidaknya media yang telah dikembangkan.

Instrumen penelitian ini terbagi atas instrumen validasi, instrumen praktikalitas dan instrumen keefektifan media. Instrumen validasi, merupakan lembaran validasi yang digunakan untuk memperoleh data valid atau tidaknya media ialah lembar validasi materi, bahasa, dan media. Instrumen praktikalitas media berupa angket respon

guru dan peserta didik. Instrumen untuk efektif atau tidaknya media berupa tes menggunakan *pretest* dan *posttest*.

Karena hasil uji validitas dan praktikalitas bersifat numerik, maka pengujiannya dapat dilakukan dengan metode statistik. Selanjutnya akan ditabulasikan berdasarkan skala Likert setelah diolah. Untuk memastikan validitas media, ahli bahasa, media, dan materi mengisi kuesioner validitas. Dengan skala 1 sampai 5, setiap item penilaian mempunyai kriteria sebagai berikut: Sangat Baik = 5, Baik = 4, Cukup Baik = 3, Kurang Baik = 2, dan Sangat Buruk = 1 (Maulita & Erita, 2021).

Angket guru dan peserta didik mengumpulkan data tentang kepraktisan media yang dikembangkan. Kriteria setiap butir penilaian menggunakan skala 5 yang dimodifikasi oleh Arikunto (Maulita & Erita, 2021). Skalanya adalah sebagai berikut: 5 untuk Sangat Setuju, 4 untuk Setuju, 3 untuk Cukup Setuju, 2 untuk Tidak Setuju, dan 1 untuk Sangat Tidak Setuju. Dengan rumus yang sama dengan persentase validitas (Putra & Zainil, 2023).

Teknik analisis efektivitas media berguna untuk mengukur efektif atau tidaknya media yang dikembangkan. Peserta didik melakukan *pretest* sebelum penggunaan media dalam pembelajaran, dan kemudian melakukan *posttest* dengan soal yang sama setelahnya.

Setidaknya 80% peserta didik dalam suatu kelas harus mencapai nilai

KKTP agar media pembelajaran dianggap efektif (Maulita & Erita, 2021).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada penelitian ini telah dilakukan sesuai tahapan model ADDIE, dijabarkan sebagai berikut: Tahap pertama analisis (*Analysis*), peneliti mengumpulkan data terkait masalah melalui observasi dan wawancara di sekolah. Ada tiga jenis analisis yang dilakukan: kebutuhan, kurikulum, dan materi. Hasil analisis kebutuhan ini bahwasannya guru dan peserta didik perlu media pembelajaran yang menarik untuk menunjang pembelajaran, sesuai dengan kurikulum yang berlaku sehingga bisa menentukan materi yang difokuskan untuk media ini. Selanjutnya tahap perancangan (*Design*), tahap ini terdiri atas, (1) Pembuatan *flowchart* berisi alur dalam mengembangkan media, (2) Membuat *Storyboard* berisi gambaran pembuatan media pembelajaran yang dibuat untuk memudahkan proses pembuatan sebuah produk. Selanjutnya pembuatan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yaitu (1) menggabungkan seluruh komponen termasuk teks materi, gambar, kuis, LKPD, evaluasi, video, dan audio dari *storyboard* dan *flowchart* yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti telah menghasilkan link media pembelajaran : <https://bit.ly/3JYuhvJ>.

Berikut tampilan media pembelajaran



Gambar 1 Cover Media



Gambar 2 Menu Utama

Setelah media selesai, selanjutnya validasi media oleh validator yang memiliki keahlian di bidang yang relevan (materi, bahasa, dan media).

Tabel 1. Validator Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media

No	Nama Dosen	Keterangan
1.	Drs. Zuardi, M.Si	Ahli Materi
2.	Ari Suriani, S.Pd., M.Pd	Ahli Bahasa
3.	Drs. Yunisrul, M.Pd	Ahli Media

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ketiga ahli (validator), *Articulate Storyline 3* dinyatakan valid sebagai media pembelajaran. Hasil akhir sebesar 91,8% menempatkannya pada

kategori “Sangat Valid” yaitu rentang 81-100% menurut kategori penilaian dari Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021). Jadi media ini sudah layak untuk digunakan.

Tabel 2. Rata-Rata Hasil Validitas

Uji Validitas	Persentase
Aspek Materi	87%
Aspek Bahasa	94%
Aspek Media	94,6%
Jumlah	275,6%
Rata-rata	91,8%
Kategori	Sangat Valid

Media yang telah dinyatakan layak melalui tahap validasi dan direvisi selanjutnya diujicobakan pada kondisi kelas yang nyata. Pertama ujicoba di kelas IV SDN 04 Bakir dimana peserta didik berjumlah 16 orang dilakukan pada tanggal 22 dan 23 April 2024, selanjutnya dilaksanakan penelitian di kelas IV SDN 05 Alang Rambah dimana peserta didik berjumlah 20 orang dilakukan pada tanggal 24 dan 25 April 2024. Tujuan tahap ini untuk mengetahui kepraktisan produk dan keefektifan media tersebut. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas

Praktikalitas	SDN 04 Bakir	SDN 05 Alang Rambah	Kategori
Respon Guru	94%	96%	Sangat Praktis

Respon Peserta didik	94,7 %	95%	Sangat Praktis
Rata-rata	94,3 %	95,5%	Sangat Praktis

Data analisis tabel 1 skor praktikalitas guru dan peserta didik di SDN 04 Bakir adalah sebesar 94,35% sehingga masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan SDN 05 Alang Rambah memperoleh nilai 95,5% dengan kategori “Sangat Praktis”, yaitu rentang 87-100% menurut kategori penilaian dari Purwanto (dalam Maulita & Erita, 2021). Jadi, media ini sudah praktis untuk digunakan.

Ketuntasan dan penguasaan pembelajaran yaitu jika 80% peserta didik dapat mencapai skor 75 dan skor maksimum 100. Di sekolah uji coba, SDN 04 Bakir, penggunaan *Articulate Storyline 3* sebagai alat pembelajaran menghasilkan hasil presentase ketuntasan belajar siswa mencapai presentase sebesar 87,5%. Dari 16 siswa, 13 orang tuntas, sedangkan 3 lainnya tidak tuntas. Ini berarti $\geq 80\%$ siswa mencapai skor 75 atau lebih tinggi. Sebagai perbandingan, sebelum media digunakan, hasil pretest menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa hanya sebesar 18,75%. Selain itu, di SDN 05 Alang Rambah sekolah penelitian persentase siswa yang tuntas kegiatan pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*

mencapai 90%. Dari, 20 dari 18 siswa yang tuntas, sedangkan 2 lainnya tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa $\geq 80\%$ siswa dari 20 siswa memperoleh nilai 75. Sebaliknya, tingkat ketuntasan sebelum menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* jauh lebih rendah, yaitu hanya 20%. Temuan uji efektivitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* menurut peneliti efektif.

Tahap evaluasi dilaksanakan setelah empat tahap sebelumnya selesai dilaksanakan. Tahap ini dilakukan evaluasi atas penerapan media pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik. Kemudian baru dihitung dan dianalisis hasil tersebut. Dari tahap ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan terlihat kelayakannya.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* di Kelas IV Sekolah Dasar" memperoleh persentase 91,8% dari ketiga validator dengan dengan kategori "Sangat Valid" dan dapat diujicobakan di lapangan. Penilaian akhir praktikalitas respon guru dan peserta didik di sekolah ujicoba SDN 04 Bakir sebesar 94,3% sedangkan disekolah penelitian di SDN 05 Alang Ramabh memperoleh 95,5%. Hasil uji efektivitas di sekolah uji coba maupun sekolah penelitian media Pembelajaran

Articulate Storyline 3 sudah efektif dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik yang meningkat. Dengan demikian pengembangan media *Articulate Storyline* di Kelas IV Sekolah Dasar menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, D., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis GeoGebra untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(8), 1–12. <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i2.10390>
- Ardiansah, F., & Nurjanah. (2023). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Story Line 3 Bagi Guru SD 14 Pangkalpinang. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 168–173.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rikena Cipta.
- Desyandri, Yeni, I., & Hairil Dilfa, A. (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>
- Edray, A., & Hamimah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)

- Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 3(2), 80–91. <http://www.jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/44>
- Fahrezi, G., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. *EDUCATIO: JURNAL ILMU KEPENDIDIKAN*, 16(1), 58–70.
- Firdawela, I., & Reinita. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99–112. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>
- Firstanianta, H., Faradita, M. N., & Naila, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 9366–9380. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Indarti, D. M., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantuan Aplikasi Kine Master Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education e*, 4(1), 3150–3159.
- Jubaerudin, J. M., Supratman, & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 178–189.
- Julianti, M., & Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4, 888–896.
- Keshav, M., Julien, L., & Miezal, J. (2022). The Role Of Technology In Era 5.0 In The Development Of Arabic Language In The World Of Education. *Journal International of Lingua and Technology*, 1(2), 79–98. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v1i2.85>
- Lestari, S. (2018). PERAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Marisa, M. (2022). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 5(1), 66–78. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.695>
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3650–3665.
- Okta Viola, F., & Waldi, A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis

- Problem-Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 78–88. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1>
- Putra, D. F., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Menggunakan Model problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(3), 784–796. <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i3.14726>
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Sri Handoyo, S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(08), 506–516.
- Reinita, Waldi, A., Farida.S, Ersya Putri, M., & Setyaningsih, T. (2020). Pelatihan Media Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Value Clarificationtechnique Reportase di Sekolah Dasar. *Jurnal Penerapan IPTEKS*, 2(1), 61–68.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Sari, R. G., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 26–36.
- Wijayanti, F. A., Utami, S., & Sumaji. (2022). Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based on Realistic Mathematical Education (RME) to Improve Critical Thinking Ability of Elementary School Students. *ICCCM-JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES AND HUMANITIES*, 1(5), 13–22. <https://doi.org/10.53797/icccmjs.sh.v1i5.3.2022>