

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE  
STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA MATERI  
RAGAM HIAS DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Fa'izah Rahmadhani<sup>1</sup>, Yunisrul<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Padang

[1faizahrahmadhani8219@gmail.com](mailto:faizahrahmadhani8219@gmail.com), [2Yunisrul46@gmail.com](mailto:Yunisrul46@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the observation that there is a lack of innovation in learning media that uses technology. This research aims to develop interactive multimedia based on Articulate Storyline 3 in fine arts learning with decorative material in class V elementary schools that is valid, practical and effective for use in the learning process. This type of research is development research (Research and Development) with the ADDIE development model. The ADDIE model consists of 5 stages, namely, including analysis, design, development, implementation and evaluation. The research trial subjects were carried out at SDN 15 Ulu Gadut, then continued with research at SDN 03 Bandar Buat. The results of research on the development of interactive multimedia based on Articulate Storyline 3 in fine arts learning with decorative materials in class V elementary schools are valid with an average of 90.99% in the "Very Valid" category. For practicality results in the trial school, the percentage was 94.86% in the "Very Practical" category. The research school obtained a percentage of 97.09% in the "Very Practical" category. The effectiveness test carried out in the form of an evaluation test at the trial school was obtained at 91.5%. Meanwhile, at the research school, the effectiveness percentage was 96.46%. Thus, it can be concluded that interactive multimedia based on Articulate Storyline 3 in fine arts learning with decorative material in class V of elementary schools is declared valid, practical and effective to use.*

*Keywords: Interactive Mutimedia, Articulate Storyline 3, ADDIE Model*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi bahwa kurangnya inovasi terhadap media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran seni rupa materi ragam hias di kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu, meliputi analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Subjek uji coba penelitian dilakukan di SDN 15 Ulu Gadut, kemudian dilanjutkan dengan penelitian di SDN 03 Bandar Buat. Hasil dari penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran seni rupa materi ragam hias di kelas V Sekolah Dasar adalah valid dengan rata-rata sebesar 90,99% dengan kategori "Sangat Valid". Untuk hasil praktikalitas di sekolah uji coba

memperoleh presentase 94,86% dengan kategori “Sangat Praktis”. Pada sekolah penelitian memperoleh presentase 97,09% dengan kategori “Sangat Praktis”. Uji efektifitas dilakukan berupa tes evaluasi pada sekolah uji coba diperoleh sebesar 91,5%. Sedangkan pada sekolah penelitian diperoleh persentase efektifitas sebesar 96,46%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran seni rupa materi ragam hias di kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Model ADDIE

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi di abad ke-21 secara signifikan memengaruhi kehidupan manusia pada masa kini. Penggunaan teknologi pada era saat ini terus berkembang pesat. Hal ini merupakan pengaruh dari revolusi industri 4.0. Era revolusi industri 4.0 dikenal sebagai periode di mana teknologi informasi komunikasi berkembang secara signifikan dalam setiap aspek kehidupan manusia (Kenedi et al., 2019).

Perkembangan ini dapat dilihat dari maraknya penggunaan teknologi dalam setiap elemen masyarakat diberbagai bidang. Perubahan era ini berdampak kepada seluruh aspek kehidupan masyarakat seperti aspek budaya, sosial, pemerintahan, ekonomi dan bahkan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rianto (2020) yang menegaskan bahwa revolusi industri 4.0 memengaruhi salah satunya dalam bidang pendidikan.

Pendidikan menjadi salah satu faktor penentu dalam keberhasilan pembangunan sumber daya manusia. Menurut Desyandri & Yunisrul (2018) inti dari pendidikan ialah kurikulum, mencakup perumusan tujuan dan menentukan arah kemana peserta didik akan dibimbing dan diarahkan, untuk itu sangat diperlukan bahan dan kegiatan belajar yang memberikan peserta didik informasi dan sikap agar berhasil. Program pendidikan untuk tingkat sekolah dasar diatur dalam kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah, dimana SD/MI mengacu pada Kurikulum Merdeka yang terdiri dari pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan pelajar Pancasila (Zahir, dkk 2022).

Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar terdapat pembelajaran seni dan budaya, dimana pembelajaran ini memiliki empat aspek yang salah satunya yaitu seni rupa. Seni rupa adalah salah satu bentuk seni yang berkaitan dengan penciptaan karya-karya visual, baik

dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi (Yunisrul, 2020). Pembelajaran Seni Rupa bertujuan menjadi wahana yang menyenangkan bagi siswa untuk mengalami bagaimana kreativitasnya dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Pembelajaran seni rupa pada Kurikulum Merdeka memberikan peserta didik kesempatan untuk mengembangkan dan mengekspresikan kreativitas mereka. Sehingga, guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang memenuhi standar. Menurut Angga, dkk (2022) pemahaman guru dalam pembelajaran pada Kurikulum Merdeka masih dalam kategori cukup dan perlu adanya pengembangan. Oleh karena itu, guru dibina untuk lebih efektif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang membantu siswa memahami pembelajaran. Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam pengajaran, guru harus lebih berjuang untuk mengikuti perkembangan teknologi (Kurnia, dkk., 2019). Oleh karena itu, pembelajaran konvensional tentunya harus diubah menjadi sistem pembelajaran yang menggunakan teknologi.

Salah satu kompetensi guru yang perlu dikembangkan dalam melaksanakan pembelajaran adalah mengembangkan perangkat belajar. Perangkat pembelajaran merupakan prasyarat terjadinya interaksi belajar mengajar yang optimal. Salah satu komponen perangkat pembelajaran yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah media pembelajaran (Aulya & Hamimah, 2023).

Menurut Salwani & Ariani (2021) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar, karena dengan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi dengan efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang ideal dalam proses pembelajaran adalah yang dapat merangsang pikiran serta kemampuan peserta didik, mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, serta yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Syafira & Ahmad, 2023).

Media pembelajaran telah mengalami perkembangan dari yang awalnya terbatas pada audio, visual, dan audio-visual menjadi bentuk yang lebih canggih, yaitu multimedia interaktif (Aulia & Masniladevi, 2021).

Multimedia adalah gabungan dari teks, grafik, video dan animasi yang dapat menghasilkan suatu media interaktif (Pratomo, 2019). Multimedia interaktif hadir sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu penyajian materi pembelajaran agar lebih efektif dan menarik, serta peserta didik ikut berinteraksi dalam media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SDN 01 Bandar Buat, SDN 03 Bandar, dan SDN 15 Ulu Gadut adalah ketiga SD tersebut sudah menggunakan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran di kelas. Guru telah menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran, tetapi jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan memperoleh informasi dari hasil pengamatan dan wawancara terhadap proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran masih menggunakan media gambar yang di print, benda konkret, dan video pembelajaran yang hanya sesekali digunakan apabila ada praktek untuk melihat langkah-

langkah membuat sebuah produk melalui video di *youtube*. Selain itu, peserta didik hanya bersemangat pada pembelajaran seni rupa apabila hanya membuat produk/*project* saja, tidak pada pembelajaran berupa materi. Hal ini dikarenakan kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi terhadap proses belajar mengajar. Motivasi dan minat belajar peserta didik, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pada pembelajaran seni rupa juga masih kurang, sebab masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan dan mengbrol dengan teman sebangkunya. Hal tersebut salah satunya karena belum adanya inovasi dalam media pembelajaran untuk menarik minat belajar peserta didik.

Diketiga sekolah tersebut selain wawancara, peneliti melakukan kegiatan observasi dengan memberikan angket kebutuhan kepada peserta didik. Kemudian terdapat permasalahan, yaitu ada beberapa peserta didik yang cukup aktif tetapi sebagian besar mereka kurang tertarik dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran jika media yang digunakan pada pembelajaran berupa gambar atau

teks saja. Peserta didik menginginkan media yang menarik, yang menampilkan video, animasi, serta media yang interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membawa perubahan terhadap setiap kemampuan peserta didik, hal ini dikarenakan akan membuat peserta didik mempunyai rasa ingin tau yang lebih tentang materi pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut, perlu dicarikan solusi alternatifnya agar kendala yang dialami peserta didik maupun guru dapat diatasi. Maka diperlukan media pembaharuan yang menarik dan memudahkan dalam penyampaian materi sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena, itu peneliti tertarik untuk mengembangkan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi yaitu media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*.

Menurut Darnawati, dkk (2019) menyampaikan bahwa aplikasi *Articulate Storyline 3* adalah sebuah alat *e-learning* yang berfungsi untuk membangun pembelajaran interaktif. *Articulate Storyline 3* menyajikan materi dengan fitur-fitur teks, animasi,

video, audio, dan latihan soal. Aplikasi ini sebanding dengan *Microsoft PowerPoint*, namun dilengkapi dengan fungsi tambahan yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik. Rancangan *slide* yang menarik juga dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa (Rianto, 2020). Dengan demikian, aplikasi ini menjadi solusi yang efektif dan ramah pengguna untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Ragam Hias di Kelas V Sekolah Dasar”.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut Hamzah (2019) penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang lebih mudah hingga teruji

keefektifitasannya ditinjau dari manfaat produk yang dihasilkan.

Penelitian pengembangan (R&D) memiliki berbagai model. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Aulia & Masniladevi, 2021).

Media pembelajaran yang telah dirancang diujicobakan pada peserta didik kelas V SD Negeri 15 Ulu Gadut dengan jumlah peserta didik 16 orang dan penelitian dilakukan di kelas V SDN 03 Bandar Buat dengan jumlah peserta didik 28 orang.

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer. Data primer merupakan data yang langsung didapatkan dari subjek penelitian. Data ini didapatkan dari hasil pengisian lembaran angket validitas, praktikalitas, dan efektifitas dari lembar soal. Data pertama, yaitu data yang diperoleh melalui data validasi yang mana dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Data kedua, merupakan

data hasil uji coba praktikalitas melalui angket respon guru dan peserta didik yang diperoleh pada pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Data ketiga, data hasil uji efektifitas membandingkan hasil karya yang dibuat peserta didik .

Perhitungan nilai akhir hasil validitas dapat dilakukan dengan mengumpulkan skor dari setiap indikator pada instrumen validitas dan memasukkannya ke dalam rumus Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

Selanjutnya, untuk mencari rata-rata presentase validitas dari ketiga validator ahli dengan menggunakan rumus Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021), yaitu sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : Rerata

$\sum x_i$  : Jumlah nilai setiap validator

n : Jumlah validator

**Tabel 1 Kategori validitas**

Interval	Keterangan
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

Uji praktikalitas dianalisis dengan menggunakan rumus Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil praktikalitas menggunakan rumus Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021), yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : Rerata

$\sum x_i$  : Jumlah nilai praktikalitas

n : Jumlah praktikalitas

**Tabel 2 Kategori praktikalitas**

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

Uji efektifitas pembelajaran di dalam seni rupa didapatkan dari hasil proyek yang dikerjakan peserta didik

dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Project Based Learning*. Cara menguji efektifitas yaitu dengan cara membandingkan hasil karya yang dibuat peserta didik.

Efektifitas dianalisis dengan menggunakan rumus Purwanto (dalam Fitria & Nining, 2023), yaitu:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S : Nilai yang dicari

R : Jumlah skor

N : Skor maksimum

**Tabel 3 Kategori Efektifitas**

Interval	Kategori
85-100%	Sangat Tinggi
75-84%	Tinggi
60-74%	Sedang
40-59%	Rendah
0-39%	Sangat Rendah

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang peneliti lakukan, proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran seni rupa materi ragam hias di kelas V Sekolah Dasar diterapkan dalam penelitian ini sesuai dengan model ADDIE.

#### **Analysis (Analisis)**

Analisis diperlukan untuk membantu proses perancangan dan menganalisis berbagai kebutuhan dan

keterbatasan di lapangan. Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kurikulum melalui pengamatan proses pembelajaran dan wawancara. Peneliti mengkaji permasalahan untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan produk media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas belum terlaksana dengan baik, pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi secara interaktif.

### **Design (Perencanaan)**

Proses yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah merancang multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran seni rupa materi ragam hias di kelas V Sekolah Dasar. Perancangan media pembelajaran tersebut meliputi: (1) penyusunan modul pembelajaran, (2) menyusun kerangka produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, (3) mengumpulkan materi, gambar-gambar, serta video yang sesuai dengan materi, (4) persiapan aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk membuat media pembelajaran, (5) membuat desain awal dan perancangan media pembelajaran dengan tampilan yang

jelas, menarik, dan sesuai dengan materi pembelajaran.

### **Development Pengembangan**

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* berdasarkan komentar dan saran yang diperoleh dari hasil validasi oleh 3 dosen validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah mendapatkan hasil validasi, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan penilaian dan komentar dari ketiga validator ahli. Validator ahli yang menilai kevalidan multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4 Hasil Uji Validasi Keseluruhan**

<b>Validator</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
Materi	95,38%	Sangat valid
Bahasa	90%	Sangat valid
Media	87,61%	Sangat valid
<b>Rata-Rata</b>	<b>90.99%</b>	<b>Sangat valid</b>

### **Implementation (Penerapan)**

Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif yang telah dirancang, divalidasi dan dinyatakan layak digunakan oleh ketiga validator ahli. Pada tahap penerapan, peneliti menerapkan multimedia interaktif pada pembelajaran seni rupa kelas V di SD Negeri 15 Ulu Gadut sebagai subjek uji coba dan SD 03 Bandar Buat sebagai subjek penelitian.



**Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifitasan media pembelajaran yang dikembangkan. Praktikalitas berupa pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran. Efektifitas didapatkan dari hasil belajar peserta didik dengan melakukan tes evaluasi. Cara menguji efektifitas menggunakan pretest dan posttest.

Uji praktikalitas multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada sekolah uji coba dan penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Uji Praktikalitas Sekolah Uji Coba**

Uji Praktikalitas	Aspek	Nilai
Sekolah Uji Coba	Respon Guru	97,14%
	Peserta Didik	92,58%
<b>Rata-rata</b>		<b>94,86%</b>

**Tabel 6 Hasil Uji Praktikalitas Sekolah Penelitian**

Uji Praktikalitas	Aspek	Nilai
Sekolah Penelitian	Respon Guru	98,57%
	Peserta Didik	95,61%
<b>Rata-rata</b>		<b>97,09%</b>

Hasil uji efektifitas multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada sekolah uji coba dan penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 7 Hasil Uji Efektifitas Keseluruhan**

Uji Efektifitas	Nilai	Keterangan
-----------------	-------	------------

Sekolah Uji Coba	91,5%	Sangat Tinggi
Sekolah Penelitian	96,46%	Sangat Tinggi
<b>Rata-Rata</b>	<b>93,98%</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran seni rupa materi ragam hias di kelas V Sekolah Dasar menghasilkan media pembelajaran yang terujis validitas, praktikalitas, dan efektifitasnya. Dari perhitungan rata-rata nilai dari ketiga validator, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 90,99% dengan kategori "Sangat Valid". Penilaian akhir praktikalitas sekolah uji coba sebesar 94,86% dan praktikalitas sekolah penelitian sebesar 97,09%. Uji efektifitas pada sekolah uji coba diperoleh persentase 87,5% dengan kategori "Sangat Tinggi". Pada sekolah penelitian diperoleh persentase 89,25% dengan kategori "Sangat Tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angga, dkk. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(4), 5877–5889.
- Aulia, A., & Masniladevi. (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*. Volume 5 Nomor 1.
- Aulya, E, E, & Hamimah. (2023). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* (TCL) pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan kearifan Lokal*. Vol 3 No 2.
- Darnawati, D., dkk. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Hamzah, P., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Kenedi, A. K., Eliyasni, R., & Fransyaigu, R. (2019, December). Jigsaw using animation media for elementary school. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1424, No. 1, p. 012027). IOP Publishing.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525
- Pratomo, A. (2019). *Media Interaktif Berbasis Android*. Banjarmasin. Polipan Press.
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1). <https://doi.org/10.24235/ileal>.
- Salwani, R & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline 3* di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 5 Nomor 1.
- Syafira, S., & Ahmad, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SAC (Smart Application Creator) dengan Model Discovery Learning di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 7 Nomor 2.
- Yunisrul, Desyandri dan Purnamasari, Juita. 2018. Peningkatan Pembelajaran Tematik Dengan Pendekatan Scientific Di Kelas I Sdn 15 Ulu Gadut Kota Padang.

*e-Jurnal Inovasi Pembelajaran  
SD: Volume 6. Nomor 1.*

Yunisrul. (2020). *Pembelajaran Seni  
Rupa di SD*. Yogyakarta: Cv.  
Budi Utama.

Zahir, A., dkk. (2022). Implementasi  
Kurikulum Merdeka di SD  
Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal  
IPMAS*, 2 (2), 1-8.