

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3
BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA TOPIK GOTONG
ROYONG KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Selvi¹, Reinita², Yesi Anita³, Desyandri⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Padang

¹selviselvi2204@gmail.com, ²reinitarei04@gmail.com, ³yesianita@fip.unp.ac.id,
⁴desyandri@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

A preliminary study at three elementary schools in District 1 of Lubuk Kilangan revealed that Pancasila education lessons remain insufficiently interactive, and teachers rarely utilize digital media in the learning process. This situation has the potential to dampen students' enthusiasm and engagement in learning. Therefore, this study aims to develop Articulate Storyline 3-based learning media using the Problem-Based Learning model for the fourth-grade elementary school curriculum on the topic of gotong royong that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. This study employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which comprises five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects include subject matter experts, fourth-grade teachers, and fourth-grade students from three elementary schools in District 1 of Lubuk Kilangan. Research instruments include a validation sheet, a practicality questionnaire, and learning outcome evaluation questions. The results of the study indicate that the developed learning media falls into the "highly valid" category with an average of 95.3%, comprising subject matter expert validation at 94%, language expert validation at 98%, and media expert validation at 94%. The practicality test yielded an average score of 85.33%, falling into the "highly practical" category, which included teacher ratings of 85.33% and student ratings of 91.23%. In addition, this medium has proven effective in improving student learning outcomes on the topic of reciprocal cooperation. Based on these findings, it can be concluded that Articulate Storyline 3-based learning media is suitable for use as an innovative alternative in teaching Civic Education to fourth-grade elementary school students.

Keywords: ADDIE, Articulate Storyline 3, Civic Education

ABSTRAK

Studi pendahuluan di tiga sekolah dasar wilayah 1 Lubuk Kilangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang interaktif, serta guru jarang memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berpotensi menurunkan semangat dan keaktifan belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 dengan model Problem Based Learning pada materi gotong royong kelas IV sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development

(R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV dari tiga sekolah dasar wilayah 1 Lubuk Kilangan. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket kepraktisan, dan soal evaluasi hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata 95,3%, yang terdiri dari validasi ahli materi sebesar 94%, ahli kebahasaan 98%, dan ahli media 94%. Uji kepraktisan memperoleh skor rata-rata 85,33% dengan kategori sangat praktis, yang mencakup penilaian guru sebesar 85,33% dan peserta didik sebesar 91,23%. Selain itu, media pembelajaran ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi gotong royong. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: ADDIE, Articulate Storyline 3, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memperkenalkan Kurikulum Merdeka yang diluncurkan pada tahun 2022. Kurikulum ini dihadirkan sebagai inovasi pendidikan dengan memberikan keleluasaan bagi guru dan sekolah dalam mengelola proses pembelajaran, menekankan materi-materi pokok, serta mendorong pengembangan karakter dan kompetensi abad ke-21 melalui proyek-proyek berdasarkan Profil Pelajar Pancasila (Kurniati *et al.*, 2022). Kurikulum merdeka memberikan kebebasan dan menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, di mana guru dan sekolah bebas menentukan pembelajaran yang sesuai (Desyandri

et al., 2024). Bertujuan untuk menjamin pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar peserta didik, sehingga mendukung upaya dalam meningkatkan perkembangan intelektual bangsa. (Friska *et al.*, 2023).

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang memfasilitasi interaksi antar pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam pembelajaran. Pemilihannya mesti disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan mengikuti perkembangan teknologi serta tuntutan kurikulum yang selalu berubah.. Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting karena harus

mendukung terwujudnya prinsip merdeka belajar. Oleh karena itu, aspek kemandirian, kreativitas, dan inovasi menjadi pertimbangan utama dalam menentukan media yang tepat, dengan berbagai jenis media yang dapat dipilih untuk mendukung keberhasilan penerapan kebijakan tersebut. (Liana Komalasari *et al.*, 2024).

Articulate Storyline 3 ialah aplikasi yang digunakan untuk menciptakan konten belajar interaktif. Perangkat ini memungkinkan pengguna untuk mengembangkan kursus *e-learning* dengan beragam elemen seperti teks, gambar, audio, dan video (Rezkie *et al.*, 2024). Oleh karena itu, siswa lebih menyukai materi pembelajaran yang mencakup teks yang disertai gambar yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami, yang juga dapat membantu menumbuhkan sifat-sifat karakter positif. Guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan materi pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan aktif (Reinita *et al.*, 2023). *Articulate Storyline 3* memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif terlibat dalam menjelajahi informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan

dapat digunakan untuk melaksanakan kuis. Selain itu, alat ini mudah diakses karena dapat dikonversi menjadi tautan, sehingga fleksibel untuk digunakan (Legina & Sari, 2022).

Agar pemakaian media pembelajaran *Articulate Storyline 3* maksimal, penerapan model pembelajaran yang tepat memiliki peran besar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang peneliti integrasikan ke dalam media pembelajaran ini adalah dengan model *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* adalah pendekatan yang menggunakan masalah sebagai titik awal pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Dalam praktiknya, peserta didik didorong untuk mencari informasi dari berbagai sumber, sehingga secara aktif terlibat dalam proses eksplorasi dan pemecahan masalah (Reinita & Hanifah, 2025). Proses pembelajaran ini membantu siswa mengolah informasi yang sudah mereka miliki dan membangun pengetahuan mereka sendiri tentang lingkungan dan dunia sosial. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya menguasai

pengetahuan dasar tetapi juga mengembangkan pemahaman yang lebih kompleks (Erviana Yuli *et al.*, 2022). Oleh karena itu, model *Problem Based Learning* dinilai relevan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sebab berperan dalam membentuk karakter dan moralitas peserta didik (Wibowo *et al.*, 2024).

Melalui integrasi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik dapat belajar secara dinamis, visual, dan partisipatif. Penggunaan media ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu membuat pembelajaran mengajar menjadi lebih menarik, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menyajikan materi dalam bentuk yang visual, interaktif, dan mudah dipahami (Adetia *et al.*, 2025). Model ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah di lingkungan sekitar mereka dan

menemukan solusi yang tepat untuk masalah tersebut (Reinita, 2020).

Dapat disimpulkan bahwasannya guru maupun peserta didik membutuhkan materi pembelajaran yang menarik, efektif, dan inovatif untuk memenuhi tuntutan era modern. Salah satu solusinya adalah penggunaan materi pembelajaran digital, seperti *Articulate Storyline 3*.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan fitur *game* yang masih jarang ditemukan pada penelitian-penelitian terdahulu, yang umumnya hanya berfokus pada penggunaan perangkat tersebut tanpa integrasi fitur *game*. Dalam penelitian ini, fitur *game* dikembangkan menggunakan *Educaplay* yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik, sehingga tercipta proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan efektif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis model *Problem Based Learning* untuk topik gotong royong

kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran Articulate Storyline 3 berbasis model Problem Based Learning untuk topik gotong royong kelas IV Sekolah Dasar

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan, yaitu menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2018). Tahapan dalam model pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*, (Hidayat, 2021).

Subjek uji coba yang digunakan oleh peneliti adalah peserta didik kelas IV SDN 20 Indarung. Setelah dilaksanakan uji coba produk di sekolah tersebut, peneliti melakukan implementasi ke sekolah SDN 12 Padang Besi dan SDN 11 Indarung bertujuan untuk melihat keefektifan media tersebut.

Data yang digunakan pada penelitian meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui kegiatan observasi, analisis modul ajar, dan wawancara yang berkaitan dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3*. Adapun data sekunder diperoleh dari hasil pengisian angket oleh guru dan peserta didik, yang berfungsi untuk menilai tingkat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Instrumen yang digunakan yaitu (1) Instrumen validasi berupa lembaran penilaian yang dipakai untuk mengumpulkan data mengenai tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan, (2) Instrumen praktikalitas media pembelajaran berupa lembar penilaian yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tingkat kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran yang diisi oleh guru dan peserta didik, (3) Instrumen efektivitas media pembelajaran peneliti menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* untuk menilai peningkatan hasil belajar peserta didik. Tes diberikan untuk mengumpulkan data tentang penguasaan materi pembelajaran

oleh siswa. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat tentang kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran, yang kemudian digunakan untuk menilai efektivitas media yang telah dikembangkan (Reinita & Afnela Fitria, 2022).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Tahap *analysis* peneliti melakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Analisis yang peneliti temukan yaitu ketiga sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka dengan pendekatan *Deep Learning*, namun dalam kegiatan pembelajaran guru masih kurang menggunakan media pembelajaran digital yang inovatif. Ketiga sekolah menunjukkan permasalahan yang sama, yaitu keterbatasan efektivitas media digital yang digunakan saat ini. Walaupun kurikulum, sarana dan prasarana telah mendukung, pembelajaran masih membutuhkan pengembangan media digital yang mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik. Sedangkan, berdasarkan hasil analisis terhadap kebutuhan, hasil temuan peneliti adalah (1) Guru membutuhkan media pembelajaran

digital untuk mempermudah pemahaman materi bagi peserta didik, (2) Guru membutuhkan media pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi, suara, dan kuis agar lebih menarik bagi siswa, (3) Guru menyadari potensi media digital untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi para guru perlu pelatihan lanjutan untuk memanfaatkan media ini secara maksimal di kelas, (4) Berdasarkan hasil angket, peserta didik menunjukkan minat yang lebih besar pada media pembelajaran berbasis digital, seperti animasi dan permainan. Oleh karena itu, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis model *Problem Based Learning* yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.

Tahap *design* adalah tahap di mana para peneliti merancang media pembelajaran; desain tersebut bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Untuk itu, elemen-elemen seperti animasi, video, dan permainan diintegrasikan untuk mendukung pemahaman dan motivasi siswa terhadap topik kerja sama timbal balik. Desain ini juga memastikan keselarasan dengan prinsip-prinsip

Kurikulum Merdeka, sehingga memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

Tahap **development** dilakukan validasi terhadap media oleh para ahli sesuai dengan bidangnya, yakni ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase rata-rata 95,3%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Secara rinci, validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 94%, Validasi oleh ahli kebahasaan memperoleh skor sebesar 98%. Sementara itu, validasi oleh ahli media memperoleh skor 94%.

No	Validator	Presentase	Keterangan
1	Ahli Materi	94%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	98%	Sangat Valid
3	Ahli Media	94%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		95,3 %	Sangat Valid

Sumber: Data Primer 2026

Tahap **implementation** adalah tahap penerapan media yang sudah dinilai layak digunakan untuk penelitian di sekolah untuk mendapatkan hasil uji praktikalitas dengan memberikan angket praktikalitas kepada guru dan peserta didik. Penilaian uji praktikalitas oleh guru oleh guru di SDN 20 Indarung

memperoleh hasil 84% dengan kategori “Sangat Praktis” dan uji praktikalitas media pembelajaran di SDN 20 Indarung dengan 19 peserta didik memperoleh hasil 94,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil praktikalitas di sekolah penelitian pertama di SDN 12 Padang Besi dengan hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh hasil 76% dengan kategori “Praktis” dan hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil 93,6% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sementara itu di sekolah penelitian kedua SDN 11 Indarung hasil angket respon guru memperoleh hasil 96% dengan kategori “Sangat Praktis” dan untuk angket respon peserta didik memperoleh hasil 85,5% dengan kategori “Sangat Praktis”, sesuai dengan pendapat (Dwi Septiani & Okmarisa, 2023).

Hasil uji coba efektivitas media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis model *Problem Based Learning* dilihat dari hasil pengerjaan soal *pretest* dan *posttest* oleh peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan lembar efektivitas di sekolah uji SDN 20 Indarung coba diperoleh hasil N-Gain sebesar 0,68 dengan kategori “Cukup Efektif”. Sedangkan di

sekolah penelitian SDN 12 Padang Besi diperoleh hasil N-Gain sebesar 0,51 dengan kategori “Cukup Efektif” dan di sekolah penelitian kedua SDN 11 Indarung diperoleh hasil N-Gain 0,57 dengan kategori “Cukup Efektif”. Berdasarkan hasil keefektifan dari ketiga sekolah tersebut didapatkan rata-rata N-Gain 0,58 dengan kategori “Cukup Efektif”, berdasarkan pendapat (Anita *et al.*, 2022).

Tahap **evaluation** Data dikumpulkan oleh peneliti dari angket praktikalitas yang dibagikan kepada siswa dan guru selama tahap penerapan. Berdasarkan model pembelajaran berbasis masalah, angket digunakan untuk mengukur respons dan penilaian siswa terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline 3*, yang merupakan bagian dari model pembelajaran berbasis masalah yang telah diterapkan di kelas. Selanjutnya, data yang dikumpulkan dianalisis untuk menentukan kualitas dan kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan..

2. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil yang didapatkan oleh peneliti tersebut dapat disimpulkan bahwa

pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis model *Problem Based Learning* memberikan alternatif baru dan inovasi baru dalam proses pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Pancasila topik gotong royong di kelas IV SD. Dengan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran menunjukkan keaktifan dan semangat belajar saat menggunakan media tersebut, dengan dibuktikan pada hasil uji praktikalitas dan uji efektivitas memperoleh hasil yang sangat baik. Hal ini didukung dengan kelebihan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang menarik dan juga dilengkapi dengan teks, audio, video, LKPD, dan kuis edukatif membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Problem Based Learning* pada Topik Gotong Royong Kelas IV Sekolah Dasar”, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *Articulate*

Storyline 3 Berbasis Model *Problem Based Learning* pada topik gotong royong kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tahapan yang dilakukan dan memberikan media pembelajaran yang menarik dengan tampilan-tampilan dan fitur yang ada dalam aplikasi tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya uji validitas media *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Problem Based Learning* oleh para ahli. Hasil uji validitas memperoleh persentase 94% pada validasi materi, 98% pada validasi kebahasaan, dan 94% pada validasi media dengan semua dikategorikan "sangat valid". Hasil tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Problem Based Learning* sudah valid dan layak digunakan pada penelitian.

2. Pengembangan media pembelajaran *Articulate*

Storyline 3 Berbasis Model *Problem Based Learning* pada topik gotong royong kelas IV Sekolah Dasar memberikan hasil pembelajaran yang praktis dibuktikan dengan hasil uji praktikalitas kepada guru dan peserta didik. Pada hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba SDN 20 Indarung memperoleh persentase kepraktisan guru sebesar 84% dengan kategori "sangat praktis" dan memperoleh kepraktisan respon peserta didik sebesar 94,5% dengan kategori "sangat praktis". Kemudian hasil uji praktikalitas di 2 sekolah penelitian, pertama di SDN 12 Padang Besi memperoleh hasil kepraktisan guru sebesar 76% dengan kategori "praktis" dan memperoleh kepraktisan respon peserta didik sebesar 93,6% dengan kategori "sangat praktis". Kedua di SDN 11 Indarung memperoleh hasil kepraktisan guru sebesar 96% dengan kategori "sangat praktis" dan memperoleh kepraktisan respon peserta didik sebesar 85,5% dengan

kategori “sangat praktis”. Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Problem Based Learning* yang dikembangkan memudahkan guru dan peserta didik dalam membantu proses pembelajaran yang dilaksanakan.

3. Pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Problem Based Learning* pada topik gotong royong kelas IV Sekolah Dasar memberikan hasil belajar yang cukup efektif pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dibuktikan dengan hasil uji efektivitas pada sekolah uji coba di SDN 20 Indarung memperoleh N- Gain 0,68 dengan kategori “cukup efektif” dan hasil uji efektivitas di 2 sekolah penelitian SDN 12 Padang Besi memperoleh N- Gain 0,51 dengan kategori “cukup efektif”, kemudian di SDN 11 Indarung memperoleh hasil N- Gain 0,57 dengan kategori “cukup efektif”. Dengan demikian, media ini

mampu mendukung pencapaian capaian pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila Topik Gotong Royong.

Dengan demikian, media pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Problem Based Learning* pada Topik Gotong Royong Kelas IV Sekolah Dasar terbukti sangat valid, sangat praktis, dan cukup efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adetia, A., Hidayat, S., & Nuryadin, A. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2191–2200. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3495>
- Anita, Y., Waldi, A., Akmal, atika ulya, Kenedi, ary kiswanto, Hamimah, Arwin, & Masniladevi. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7087–7095. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Desyandri, D., Agustina, Y., & Lusiana, D. (2024). The development of problem-based learning model e-module integrated with multiculturalism in

- elementary schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2), 183-193.
- Dwi Septiani, B., & Okmarisa, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Laju Reaksi. *Journal of Research and Education Chemistry*, 5(1), 12. [https://doi.org/10.25299/jrec.2023.vol5\(1\).12548](https://doi.org/10.25299/jrec.2023.vol5(1).12548)
- Erviana Yuli, V., Sulisworo, D., Robi'in, B., & Rismawati Nur Afina, E. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Virtual Reality untuk Peningkatan HOTS Siswa. In *K-Media*.
- Friska, sonia yulia, Susilawati, wiwik okta, & Restiara, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantu Book Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar. *Consilium Journal : Journal Education and Counseling*, 3, 217–228.
- Hidayat, F. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning*. 28–37.
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>
- Liana Komalasari, O., Ilham Hamdani, H., Alfarizsky, S., & Riyadhul Jannah, S. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(5), 1608–1614. <http://bajangjournal.com/index.php/JCI>
- Reinita, & Afnela Fitria. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Dengan Aplikasi Adobe After Effect*. 6356, 2020–2023
- Reinita, R., & Hanifah, H. (2025). Validitas Media Interaktif Scratch Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Journal of Research and Investigation in Education*, 55–64. <https://doi.org/10.37034/residu.v3i2.201>
- Reinita, R., Jannah, M., & Sandika, F. A. (2023). The practices of digital comic media based on the PBL model in elementary school. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 149–157. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i2.58625>

- Rezkia, dicha putri, Gimin, Gurnardi, Suarman, & Riandi. (2024). *Buku Pembelajaran berbasis AS3 & Chatbot, 2024* (Issue November).
- Sugiyono. (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-6). ALFABETA.
- Wibowo, A. S. P., Assyifa, A. E., & Amiarti, M. (2024). Pentingnya Pendidikan Pancasila untuk Membangun Karakter Siswa dalam Menghadapi Masalah Hoax. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.482>