PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA SISWA SD

Firda Alviyanti[1], Waspodo Tjipto Subroto[2], Nasution[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Surabaya
[1]firda.22030@mhs.unesa.ac.id, [2]waspodosubroto@unesa.ac.id,
[3]nasution@unesa.ac.id

ABSTRACT

This research aims to identify, obtain and examine the use of interactive learning media based on Articulate Storyline 3 among elementary school students. The method used in this research is the literature review method, starting with collecting information from articles, books and scientific works that are relevant to the research theme. Research results show that interactive learning media based on Articulate Storyline 3 helps students understand the material. Interactive media-based learning allows students to interpret or make their own conclusions about what they learn. The research results show that interactive learning media based on Articulate Storyline 3 plays an important role in the modern education process.

Keywords: learning media, articulate storyline 3, interactive multimedia, literature review, elementary school learning media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, memperoleh dan mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode literature review, dimulai dengan mengumpulkan informasi dari artikel, buku dan karya ilmiah yang relevan dengan tema penelitian. Haisl penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* membantu peserta didik memahami materi. Pembelajaran berbasis media interaktif memungkinkan peserta didik untuk menginterpretasikan atau membuat kesimpulan sendiri tentang apa yang mereka pelajari. Ahsil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memainkan peran penting dalam proses pendidikan modern.

Kata Kunci: media pembelajaran, *articulate storyline 3*, multimedia interaktif, *literature review*, media pembelajaran SD

A. Pendahuluan

(Kurniawan, 2017) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses memberikan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi muda sebagai bagian dari upaya generasi tua untuk menyediakan fungsi hidup jasmani

dan rohani bagi generasi berikutnya. Suatu negara dapat dikatakan maju atau mundur tergantung pada pendidikannya. Pendidikan adalah cara suatu negara untuk mencetak generasi penerus. Suatu generasi yang baik dan berkualitas akan dihasilkan jika proses pembelajaran dilakukan dengan metode yang tepat dan proses pengajaran yang mendukung. Saat tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai secara efektif, proses pembelajaran dianggap berhasil. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari peran guru dalam merancang pembelajaran yang efektif. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah penerapan nilai-nilai pengetahuan yang telah dipelajari dari pengalaman atau tindakan, dalam arti bahwa pendidikan sebagai alat ukur yang menandakan kemajuan bangsa. Pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan seseorang hingga akhir hayat, karena itu pendidikan sangat penting untuk diberikan sejak dini. Dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) diperlukan inovasi dan kreatifitas seorang guru agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan baik dan bermakna, sehingga perlu adanya persiapan yang matang sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Hal tersebut juga menjadi salah satu pendidikan suatu negara berkualitas. Adanya interaksi antara guru dengan peserta didik menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berjalan dengan efektif dan efisien.

Perkembangan industri yang semakin cepat tidak dapat dipisahkan dari kualitas pendidikan. Pengaruh proses belajar pada hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari bagaimana guru menyampaikan pelajaran. Jika pelajaran disampaikan dengan menarik, peserta didik akan mudah menerimanya. Guru harus menjadi inovatif dan kreatif untuk membuat lingkungan belajar yang nyaman bagi peserta didik. Dengan adanya alat *(hardware)* dan bahan *(software)* yang pada akhirnya dapat diproduksi dalam jumlah besar. Sebuah alat cetak akan menghasilkan sumber belajar baru. Penggunaan media berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran adalah salah satu teknologi yang mendukung kemajuan pendidikan. Namun, sumber daya manusia atau guru yang menguasai materi pelajaran masih belum mampu menggunakan

teknologi ini secara efektif dan efisien dalam pembelajaran. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran juga menjadi faktor penggunaan multimedia interaktif masih kurang dalam penggunaannya.

Peserta didik sekolah dasar berada pada rentan usia 7-11 tahun. Menurut Teori Perkembangan Jean Piaget menyatakan bahwa tahap perkembangan usia 7-11 tahun disebut tahap operasi konkrit. Pada tahap ini, peserta didik akan dapat berpikir secara logis tentang peristiwa konkrit dan mengkategorikan benda-benda ke dalam berbagai bentuk (Leny, 2020). Sehingga dalam proses pembelajaran perlu pemahaman yang nyata karena peserta didik usia sekolah dasar belum mampu memahami materi secara abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik sekolah dasar karena mereka perlu memahami materi secara konkret. Multimedia interaktif menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang keefektifan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah dasar.

Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar (Supriyono, 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar mnejadi lebih mudah dan menarik sehingga peserta didik lebih mudh memahami pelajaran. Selain itu, medi pembelajaran dapat digunakan oleh guru dan sesuai degan kebutuhan peserta didik, sehingga meningkatkan kemampuan pesreta didik. (Shinta & Rina, 2022). Media pembelajaran sering kali dirancang untuk menjadi interaktif, yang dapat membantu mempertahankan perhatian anak-anak lebih baik daripada metode pengajaran konvensional. Interaktivitas ini dapat merangsang keterlibatan kognitif dan emosional anak-anak. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan psikologis anak dalam konteks pembelajaran, dengan meningkatkan motivas mereka, memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik, dan mempromosikan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat

proses belajar lebih menarik dan mudah dipahami, tetapi juga daoat disesuaikan dengan kebutuhan individual peserta didik, meningatkan kemampuan mereka dalam memahami dan menguasai materi pelajaran, serta mempromosikan keterlibatan aktif dan motivasi dalam pembelajaran.

Di zaman saat ini, ketika teknologi modern hampir memenuhi kebutuhan pendidikan, diperlukan inovasi dan pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk peserta didik sekolah dasar. Meskipun teknologi berbasis multimedia sangat maju, para pendidik dan guru masih kurang menggunakannya. Salah satu penyebab utamanya adalah metode penggunaan media pembelajaran yang monoton dan tidak variatif yang digunakan oleh pendidik atau guru selama ini. Beberapa guru masih menggunakan metode ceramah. Saat ini masih banyak guru SD yang masih menggunakan metode pembelajaran ceramah. Sehingga metode ini tidak jarang membuat peserta didik bosan dan kehilangan fokus. Akibatnya, peserta didik hanya menghafal dan membayangkan objek secara abstrak tanpa memahami konsep dasar materi yang diberikan. Membuat siswa merasa bosan dengan kurangnya variasi pembelajaran. Peserta didik pada jenjang sekolah dasar belum dapat memahami materi secara abstrak, sehingga diperlukan pemahaman nyata dalam memahami materi pelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif membuat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi efektif dan efisien, karena adanya interaksi antara guru dengan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut. Peserta didik akan memiliki pemahaman yang bermakna terhadap materi yang dipelajari.

Media pembelajaran berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Multimedia interaktif adalah salah satu jenis media pembelajaran. Multimedia interkatif sendiri adalah media pembelajaran yang menggabungkan teks, suara, grafis, dan animasi. Saat ini, jenis multimedia interaktif adalah yang paling banyak dikembangkan (Sanjaya, 2012) “Multimedia interaktif adalah adanya semacam pengontrol

yang biasa disebut dengan graphical use interface (GUI), yang biasa berupa icon, button, scroll atau yang lainnya" Peserta didik akan dikenalkan dengan lebih baik pada materi yang akan dipelajari melalui penggunaan media interaktif dengan teknologi saat ini. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media pembelajaran digital yang dikembangkan dengan berbagai komponen teks, suara, grafis, dan animasi yang dikombinasikan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik. Minat setiap peserta didik dalam menerima pelajaran berbeda, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah multimedia interaktif yang memiliki berbagai fitur dalam pembelajaran.

Meskipun minat setiap peserta didik terhadap materi yang diberikan guru berbeda-beda, hal ini karena setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda dalam menerima pembelajaran. Dalam hal perbedaan ini, guru harus berhati-hati dalam mengarahkan peserta didik sesuai dengan kemampuan, minat, dan bakat mereka. Sehingga potensi atau kemampuan mereka dapat dikembangkan sepenuhnya. Jika potensi mereka dapat berkembang dengan baik, kemampuan mereka juga akan berkembang, selain itu, guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif. Hal tersebut sangat relevan dalam konteks pendidikan modern, di mana setiap peserta didik memiliki karakteristik dan kemampuan unik yang mempengaruhi proses pembelajaran mereka. Dengan memahami perbedaan ini, guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan, minat, dan bakat masing-masing peserta didik. guru memiliki peran penting dalam memastikan bahwa setiap peserta didik dapat mencapai potensi terbaik mereka. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mencapai tujuan ini dalam pembelajaran kontemporer. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline.* Sesuai dengan pernyataan

tersebut peneliti mengkaji tentang "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Siswa SD"

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kajian literature. Studi literature merupakan suatu metode untuk mengumpulkan informasi atau sumber tentang suatu topik tertentu, yang dapat diperoleh dari bermacam-macam sumber seperti majalah, buku dan artikel ilmiah. Kajian ini tidak berdasarkan penelitian langsung tetapi bersumber pada jurnal penelitian yang memuat referensi beberapa buku dan jurnal yang disusun sebagai literature review atau diambil dari buku teks. Metode penelitian ini membantu peneliti menemukan dan mengkaji sumber atau referensi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Penelitian ini akan disusun dalam hasil penelitian dan pembahasan.

Dalam penelitian ilmiah, studi literature merupakan bagian penting dari proses metode penelitian. Menurut Cooper (Permadin & Herdi, 2021) menyatakan bahwa penelitian literature bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan, yaitu untuk menghubungkan penelitian dengan literature yang sudah ada, memberikan pembaca informasi tentang temuan penelitian yang berkaitan dengan penelitian saat ini dan mengisi celah dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, langkah penting dalam perencanaan dan pengembangan penelitian ilmiah adalah studi literature secara sistematis dan menyeluruh. Hal ini tidak hanya memastikan bahwa penelitian dilakukan dengan cermat dan terinformasi, tetapi juga memastikan kontribusi yang signifikan terhadap literature yang sudah ada.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ketika proses belajar mengajar sesuai dengan materi yang akan disampaikan, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila ditunjang oleh berbagai fasilitas yang dapat digunakan (Ninawati et al., 2021). Salah satu komponen proses pembelajaran adalah media. Sebagai bagian proses pembelajaran, media harus sesuai dengan materi pembelajaran secara keseluruhan. Penggunaan media terpilih dalam kegiatan pembelajaran harus

memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut (Nurrita, 2018). Menurut Gagne (Susanto & Akmal, 2019), media adalah berbagai macam elemen dalam lingkungan siswa yang dapat membantu mereka belajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat lebih memahami materi (Budiman et al., 2021). Peserta didik dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui media pembelajaran yang efektif, sehingga dapat membantu mereka memahami dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik. Secara keseluruhan, memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat adalah kunci untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media yang tepat dapat sangat membantu peserta didik dalam belajar dan membantu memahami lebih baik apa yang mereka pelajari secara bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi sehingga dapat merangsang minat dan perhatian peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dalam konteks ini, media pembelajaran membantu guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, tetapi juga membantu guru dalam memfasilitasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien dengan menyediakan berbagai alat dan sumber daya yang mendukung interaksi dan pemahaman peserta didik secara baik.

Di zaman yang modern saat ini, perkembangan teknologi semakin maju. Hampir seluruh pekerjaan memerlukan peranan tekonologi modern. Dalam proses pembelajarannya guru dituntut untuk dapat mengoperasikan media elektronik seperti komputer/laptop yang menunjang penggunaan media pembelajaran interaktif. Salah satu

upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran. (Miftahul, dkk, 2017). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membantu peserta didik untuk emngembangkan keterampilan digital yang krusial di era informasi saat efektif, serta mempersiapkan diri untuk tuntutan dunia kerja yang semakin digital. Di negara yang luas seperti Indonesia, teknologi dapat membangu mengatasi tantangan akses dan jarak dalam pendidikan. Pembelajaran jarak jauh, kursus online, dan berbagai program *e-learning* dapat menjadi solusi bagi peserta didik yang tinggal di daerah terpencil atau tidak memiliki akses langsung ke sekolah berkualitas.

Salah satu media pembelajaran yang saat ini sering digunakan adalah *Articulate Storyline 3*. Banyak berbagai fitur yang mudah untuk dioperasikan dalam *software Articulate Storyline 3. Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi atau berbicara (Prata 2019). Articulate Storyline adalah alat pengeditan multimedia yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menggabungkan gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi (Amiroh, 2019). Media berbasis web, yang merupakan produk dari proyek Articulate Storyline, dapat digunakan pada smartphone, tablet, dan laptop. *Software Articulate* Storyline berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran dan dapat digunakan untuk mempresentasikan pelajaran. Berbasis e-learning, program ini dapat membuat proyek cerita yang menggabungkan media visual, audio, dan audio visual. Program ini juga dapat menggunakan sumber publikasi seperti file HTML5, CD,.swf, dan website. (Darnawati dkk: 2019). Berbagai fasilitas yang ditawarkan dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dipublikasikan oleh Nissa dkk. (2021) menunjukkan bahwa aplikasinya sebagai media pembelajaran adalah sah dan berhasil. Ini juga sesuai dengan penelitian oleh Fatia & Ariani (2020), Nugroho & Arrosyad (2021), dan Rohmah & Bukhori (2020). Dengan

penerapan kurikulum 2013, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran interaktif sangat penting bagi siswa Sekolah Dasar untuk meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Apabila guru sebagai pembuat media mengoptimalkan fitur-fitur *Articulate Storyline 3*, manfaatnya dapat bermanfaat bagi peserta didik di sekolah dasar. Peserta didik akan tertarik dan termotivasi untuk belajar menggunakan media pembelajaran interaktif jika mereka menyukai animasi yang menarik dan tampilan yang sesuai dengan usia mereka. Daryanto (Yasin, 2017) menyatakan bahwa untuk menjadikan media sebagai isi yang penting dalam pengajaran, lebih banyak perhatian harus diberikan pada informasi yang disampaikan sehingga dapat mengurangi ekspresi lisan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan kemampuan indrawi, serta menjadikan motivasi belajar lebih utuh, pemahaman siswa, dan pembelajaran semua aspek interaktif (Utama & Mashfufah, 2016). Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* penting untuk dikembangkan dan digunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dalam menunjang pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Hal ini karena media pembelajaran interaktif dapat memfasilitasi pembelajaran aktif dan kolaboratif id antara peserta didik. selain itu, media ini memungkinkan untuk personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu dan memperkaya pengalaman belajar melalui penggunaan multimedia yang menarik. Dengan demikian, pengembnagan dan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Articulate Storyline 3* dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memperkuat pemahaman konsep serta keterampilan peserta didik dalam KBM.

Sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh M. Friantona Nasution & Umar Darwis (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembeajaran Berbasis Komputer *Articulate Storyline 3* Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai” menyatakan bahwa pengembangan media *Articulate Storyline* materi Keberagaman

Budaya dan Bangsaku yang dikembangkan peneliti dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurmala, dkk (2021) yang berjudul "pengembangan Media *Articulate Storyline* 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI" menyatakan media *Articulate Storyline* 3 layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil validasi kelayakan aspek materi 79,8% aspek media sebesar 97,9%, dan aspek bahasa 87,9% dengan kategori valid. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Legina & Prima Mutia Sari (2022) berjudul "Pengemabngan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar" menyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA karena sesuai hasil uji validasi ahli materi memiliki rata-rata sebesar 91%, ahli media 91%, dan respon peserta didik mendapat presentase 89%. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Ayu Ketut Sinta, dkk (2021) berjudul "Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*" menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* termasuk pada kategori sangat baik dan layak dinyatakan valid. Penelitian yang dilakukan Sandi, dkk (2024) berjudul "*Implementation of Digital Interactive Multimedia Development Based On Articulate Storyline*" menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* mempunyai potensi yang besar untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil validasi diperoleh rata-rata 97% dengan klasifikasi "Sangat Layak" dan mendapatkan hasil yang baik dengan nilai presentase respon peserta didik sebesar 93,1% dan respon guru sebesar 94% dengan kriteria "Sangat Layak".

Hal ini membuktikan jika penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat membantu proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan efektif dan efisien pada peserta didik sekolah dasar. Dengan fitur interaktifnya, *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan keterlibatan

peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik sekolah dasar cenderung lebih tertarik dan lebih mudah belajar melalui pengalaman interaktif dan bermain. Materi pembelajaran yang dibuat dengan *Articulate Storyline 3* dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat elektronik, seperti komputer, tablet, atau *smartphone.* Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar di mana saja dan kapan saja, sesuai dengan kebutuhan individu mereka.

E. Kesimpulan

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Articulate Storyline 3*, guru di sekolah dasar dapat menicptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Hal ini tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan kritis dan kreativitas yang penting untuk masa depan mereka. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* tidak hanya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Surva.

Juhaeni, dkk. (2021). Articulate Stprylien Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, *8*(2):150-159. https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021

Legina, Nadia., & Prima M. Sari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pedagogy: *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, *9*(3): 375-385. https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285

Leztiyani, Indrawati. (2021). Optimalisasi Penggunaan *Articulate Storyline 3* Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 2*(1): 24-35.

Nasution, Friantona., & Umar Darwis. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian pendidikan*, *1*(!): 45-54.

Nurmala, Siti., dkk. (2021). Pengembangan Media *Articulate Storyline* 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. JURNALBASICEDU, *5*(6): 5024-5034. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546

Ricca, Andar., & Lidia Simanihuruk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Model *Think Pair Share* Berbasis *Articulate Storyline* Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Handayam, 14*(1): 54-67.

Rihani A. Luthfiani, dkk. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif *Ispring Suite* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *(JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, *7*(2): 123-131. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/7702/5030

Setyaningsih, Sri., dkk. (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

Sinta, N.A Ketut., dkk. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*. *Mimbar PGSD Undiksha, 9*(2): 211-219.Fariq, A.

(2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era grobalisasi. *Pedagogi,* II Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.