

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI PERDAGANGAN INTERNASIONAL DI SMP BAHRUL MAGHFIROH

Rizal Hisam Afandi¹⁾, Listyo Yudha Irawan²⁾

¹⁾ Universitas Negeri Malang
E-mail: rizalhisamafandi@gmail.com

²⁾ Universitas Negeri Malang
E-mail: listyo.fis@um.ac.id

Abstract. This study aims to describe the validity and effectiveness of the interactive learning media Articulate Storyline 3 on international trade material. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation). The data collection technique was carried out by testing the validity of learning media experts and material experts, as well as conducting a media feasibility test on 8th grade junior high school students. From the results of the media validation, it was obtained that this interactive learning media had an average value of 4.35 and could be interpreted as very feasible, and the results of the material validation had a range of X values > 4.6 with a very feasible category. The results of the feasibility test by students had a score of 93% with a very feasible category. Based on the results of the data processing, it can be concluded that the interactive learning media based on *Articulate Storyline 3* on international trade material is categorized as very feasible to use.

Keywords: social science, Interactive Learning Media, *Articulate Storyline 3*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas dan efektifitas dari media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 pada materi perdagangan internasional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan uji validitas kepada ahli media pembelajaran dan ahli materi, serta melakukan uji kelayakan media kepada peserta didik kelas 8 SMP. Dari hasil validasi media diperoleh media pembelajaran interaktif ini memiliki nilai rata-rata 4,35 dan dapat diartikan sangat layak, dan hasil validasi materi memiliki rentan nilai X > 4,6 dengan kategori sangat layak. Hasil uji kelayakan oleh peserta didik memiliki skor 93% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil olah data tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi perdagangan internasional dikategorikan sangat layak digunakan

Kata Kunci. Ilmu Pengetahuan Sosial, Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline 3*

Pendahuluan

Di era digital yang terus mengalami perkembangan, teknologi telah banyak mengubah berbagai aspek penting dalam kehidupan tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Penggunaan alat seperti computer, internet, smartphone telah memberikan sebuah pandangan baru dalam pendidikan. Pada era digital seperti saat ini tuntutan untuk terus menaikkan kualitas mutu pendidikan dan tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman menjadi hal yang perlu diperhatikan (Ayu & Amelia, 2020). Digitalisasi telah merambah ke dalam dunia Pendidikan, pembelajaran yang dulunya bersifat pasif dan linier kini telah berubah menjadi dinamis, siswa dapat

lebih berperan aktif dalam mempelajari konsep-konsep yang sangat kompleks (Sindi Septia Hasnida et al., 2023).

Pembelajaran yang efektif merupakan sebuah keharusan bagi sebuah Pendidikan di era digital. Sebuah pendidikan yang efektif akan memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik yang nantinya akan bermanfaat bagi kehidupannya di masa depan. Pendidikan sangat penting untuk membentuk setiap orang agar dapat menghadapi perubahan zaman (Firmadani, 2020). Temuan pada penelitian sebelumnya, bahwa sangat penting di dalam dunia Pendidikan menyesuaikan dengan pesatnya perkembangan teknologi dan pemahaman terkait konsekuensi dari penggunaan teknologi tersebut (Sinaga & Firmansyah, 2024).

Media pembelajaran berbasis teknologi sangat membantu dalam proses pembelajaran. Karena tuntutan zaman teknologi diharapkan dapat diintegrasikan kedalam proses pembelajaran. Dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat membawa pengaruh bagi perkembangan di dalam dunia Pendidikan khususnya dalam bidang TIK (Anggraeni et al., 2023). Selain itu pemanfaatan teknologi dalam dunia Pendidikan dapat membuka cara baru dalam cara pengajaran dan pembelajaran (Wahyuni et al., 2024).

Penggunaan media ajar berbasis digital juga memiliki tantangan yang menghambat penggunaan media tersebut, Hal yang dapat menghambat dalam penggunaan teknologi salah satunya adalah kompetensi guru yang belum memadai dalam penggunaan media berbasis digital, masih banyak guru yang menggunakan tradisi kontekstual dalam pembelajaran mereka (Zebua, 2023). Tantangan utama dari penggunaan teknologi dalam dunia Pendidikan adalah keterbatasan teknologi dan keterampilan digital dikalangan pendidik dan siswa (Marian et al., 2025). Tidak semua sekolah tersedia sarana dan prasarana yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Dari berbagai tantangan diatas masih banyak guru yang lebih memilih tidak menggunakan teknologi dalam pembelajaran baik karena keterbatasan sarana dan prasarana ataupun karena minimnya keterampilan dalam menggunakan teknologi tersebut.

Pendidikan IPS memiliki ruang lingkup yang sangat luas, sebagaimana diketahui ruang lingkup pendidikan IPS adalah “kehidupan manusia di masyarakat” (Rismayani et al., 2020). Pendidikan IPS merupakan kesatuan dari beberapa rumpun ilmu seperti humanitis maupun alam, maka dari itu pembelajaran IPS harus terpadu agar memberikan makna (Mursidul Amin, 2021). Mata pelajaran IPS memiliki materi yang sangat kompleks, dengan berbagai macam materi tersebut guru harus dapat menyampaikan materi ips yang relevan dengan perkembangan zaman, agar peserta didik dapat memecahkan masalah-masalah sosial di masyarakat tempat mereka tinggal. Saat ini kemajuan dalam kurikulum Pendidikan mengharuskan kita dapat menyuguhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Tuntutan penggunaan alat bantu mengajar, media audio visual disesuaikan dengan perkembangan kurikulum, metode, materi dan tingkat pemahaman siswa di sekolah (Moto, 2019).

Penggunaan media harus bisa memberikan pengalaman-pengalaman nyata terkait gambaran peristiwa dan fenomena-fenomena di masyarakat agar pembelajaran IPS relevan dengan perkembangan zaman. Teknologi dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dan kemampuan analisis dengan menggabungkan kemampuan

guru, metodologi kreatif, dan teknologi. Ini menunjukkan bahwa teknologi adalah komponen penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran IPS (Aisyah et al., 2024).

Seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, berbagai studi telah menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media interaktif diartikan sebagai jenis media yang memungkinkan kontak dua arah antara pengguna media tersebut seperti siswa. Media interaktif dapat menunjang proses pembelajaran, membuat pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami, dan tujuan pendidikan dapat dicapai dengan efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menunjang mutu kualitas Pendidikan karena tersedia sumber belajar berupa video, audi maupun animasi (Firdha & Zulyusri, 2022).

Teknologi dalam pembelajarn terus mengalami perkembangan, media pembelajarn berbasis digital menawarkan banyak fitur yang dapat menunjang dan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan setiap peserta didik. Penggunaan teknologi dapat menjadi alternative sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik(Fatia & Ariani, 2020).

Contoh *Software* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan computer adalah *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah *software* yang dapat menampilkan presentasi secara interaktif bagi peserta didik sehingga dapat mendorong peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran. *Articulate Storyline 3* sangat mudah di aplikasikan dalam proses pembelajaran karena dilengkapi fitur gambar, karakter, audio dan video yang menarik dibandingkan *software* lainnya (Fatia & Ariani, 2020). Penggunaan *software Articulate Storyline 3* ini sangat mudah digunakan baik oleh desainer pemula, *software* ini dilengkapi pembuatan firur seperti *triger*, video, suara, *timeline* kuis dan karakter yang menarik(Hidayah et al., 2023).

Tinjauan Literatur

1. Pendidikan IPS

Pendidikan IPS merupakan sebuah ilmu yang mengkaji tentang masyarakat, budaya, politil, geografi dan sejarah (Meyanti & Lasmawan, 2023). Pendidikan IPS memiliki lingkup keilmuan yang sangat kompleks dari ilmu-ilmu yang lain baik dari ilmu kemasyarakatan maupun tentang keadaan alam. Tujuan Pendidikan IPS baik pada sekolah dasar maupun perguruan tinggi yaitu menyiapkan peserta didik sebagai individu yang mampu mempertahankan eksistensinya dalam masyarakat (Kuntari, 2019).

2. Media Pembelajaran Interaktif

Kata “interaktif” memiliki makna komunikasi timbal balik antara dua komponen-komponen komunikasi (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022). Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi dua arah. Media ini tidak hanya sekedar menyampaikan informasi secara pasif kepada penggunanya, tetapi juga dapat membuat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran atau pengalaman yang disajikan (Jafnihirda et al., 2023).

3. *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 merupakan aplikasi multimedia interaktif yang mudah digunakan oleh guru atau orang awam dikarenakan tampilan aplikasi ini seperti *power point* serta mudah diakses karena didukung format HMTL 5 yang dapat diakses di PC maupun *Smartphone* (Hadza et al., 2020). *Articulate Storyline 3* berbentuk perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, presentasi dan sumber belajar dengan templet yang dapat dibuat sendiri dengan berbagai karakter yang menarik (Daryanes et al., 2023).

Metode

Penelitian yang berlokasi di SMP Bahrul Maghfiroh ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), yaitu sebuah penelitian yang berfungsi untuk mengembangkan atau menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada (Okpatrioka Okpatrioka, 2023). Penelitian ini merujuk pada model ADDIE yaitu model pengembangan yang berfokus pada pembelejaran yang sistematis, model ini memiliki lima tahapan yaitu Menganalisis (*Analysis*), Merencanakan (*Desain*), mengembangkan (*Developmen*), mengimplementasikan (*Implementation*), mengevaluasi (*Evaluation*) (Ibrahim Maulana Syahid et al., 2024).

Tahap awal dari penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan peserta didik menggunakan metode wawancara kepada guru IPS dan observasi langsung. Tahap selanjutnya adalah merencanakan, perencanaan dilakukan dengan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* dan merancang angket sebagai intstrumen penelitian dan penilaian terhadap media.

Tahap pengembangan dilakukan dengan dua tahapan yaitu memvalidai media ke ahli media serta ahli materi, yang mana angket ini diisi guru mata pelajaran sebagai ahli materi dan merevisi media yang telah dinilai melalui lembar angket.

Tahap implementasi merupakan tahapan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Uji coba dilakukan oleh siswa kelas 8 pada mata pelajaran ips. Siswa menggunakan laboratorium computer sebagai sarana pemutaran media tersebut. Tahapan pengambilan data dilakukan setelah siswa menggunakan media tersebut sebagai bentuk respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbais *Articulate storyline 3*. Tahap terakhir yaitu mengevaluasi media yang bertujuan memperbaiki media. Hasil evaluasi bersumber dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket yang berisi penilaian terhadap media pembelajaran interaktif yang diisi oleh dosen, guru dan siswa. Data kualitatif diperoleh dari pengembangan media terebut melalui saran dan masukan dari dosen, guru dan siswa.

Tabel 1. Penilaian Kualitatif Menjadi Kuantitatif

No	Kategori	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

Setelah diperoleh data selanjutnya yaitu menganalisis data. Data yang diperoleh dari dosen, guru dan siswa melalui angket selanjutnya dianalisis melalui tahapan mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan seperti pada tabel 1. Selanjutnya menghitung rata-rata pada setiap indikator dan menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata yang diperoleh dari setiap indikator yang dinilai seperti table 2.

Tabel 2. Penilaian Kuantitatif Menjadi Kualitatif

No	Skor	Interval	Kategori
1	5	$X > 4.21$	Sangat Layak
2	4	$3.40 \leq X \leq 4.21$	Layak
3	3	$2.60 \leq X \leq 3.40$	Cukup Layak
4	2	$1.79 \leq X \leq 2.60$	Kurang Layak
5	1	$X \leq 1.79$	Sangat Kurang Layak

Angket responden yang diberikan terhadap siswa menggunakan skala Guttman, tampilan penilaian dapat dilihat pada tabel 3. Adapun interpretasi skor respon siswa dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 3. Angket Skala Guttman

No	Kategori	Nilai
1	Ya	10
5	Tidak	0

Tabel 4. Kriteria Skor Angket Siswa

No	Skor	Keterangan
1	85-100 %	Sangat Baik
2	70-85 %	Baik
3	55-68 %	Cukup
4	40-54 %	Kurang
5	0-39 %	Sangat Kurang

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahapan penilaian yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* yaitu menggunakan aktivitas model ADDIE yang akan dijelaskan sebagai berikut.

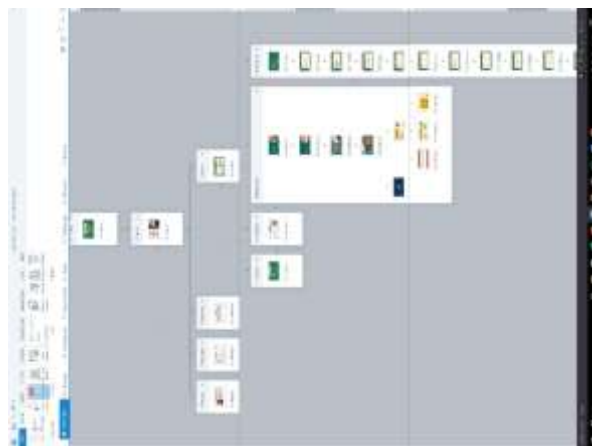
Analisis (*Analysis*)

Hasil observasi langsung dan wawancara terhadap guru mata pelajaran IPS diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran sangat minim digunakan di sekolah, sebagian besar guru masih menggunakan pembelajaran konvensional tanpa

menggunakan media yang membantu proses pembelajaran terutama media pembelajaran interaktif. Pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS menyebabkan siswa merasa mudah bosan dan kurang tertarik terhadap pembelajaran. Hasil observasi di kelas 8A,8B dan 8C menunjukkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan minimnya penggunaan media pembelajaran baik yang sederhana maupun berbasis teknologi membuat siswa mudah bosan dan mengantuk terutama di jam menjelang akhir pembelajaran.

Perancangan (Design)

Tahap perencanaan meliputi dua tahapan yaitu tahap merancang dan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* serta menyusun instrumen penelitian berupa angket yang akan dibagikan pada dosen, guru mata pelajaran dan juga siswa kelas 8. Perancangan media meliputi pemilihan materi yang akan diajarkan dalam satu pertemuan yaitu perdagangan internasional dan membuat diagram alir seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir

Berikut adalah tampilan perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, pada bagian awal memuat tampilan awal media ini ketika dibuka di PC atau juga di *Smartphone* yaitu bagian pembukaan. Pada bagian pembukaan terdapat beberapa informasi seperti informasi pengembang, petunjuk penggunaan media dan juga referensi mater, pengguna dapat mengeklik salah satu dari elemen yang tersedia di tampilan awal tersebut untuk mengakses informasi yang diinginkan. Selanjutnya siswa harus memasukkan nama dan kelas untuk menuju ke halaman beranda.



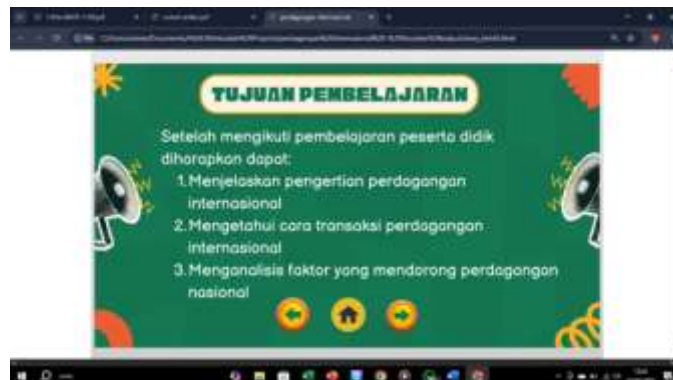
Gambar 2. Tampilan Pembuka

Setelah log in selanjutnya pengguna diarahkan ke halaman beranda, di halaman beranda ini terdapat informasi judul materi yang akan dipelajari beberapa komponen diantaranya adalah tujuan pembelajaran, pendahuluan, materi pembelajaran dan juga evaluasi.



Gambar 3. Halaman Beranda

Saat awal pembelajaran guru bias menginstruksikan kepada peserta didik untuk membuka menu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan memberikan gambaran informasi kepada peserta didik tentang apa yang mereka pelajari hari ini. Tujuan pembelajaran menjadi sebuah acuan tentang apa yang harus dicapai oleh peserta didik pada pembelajaran ini.



Gambar 4. Tujuan Pembelajaran

Selanjutnya guru bias menginstruksikan siswa untuk membuka menu pendahuluan. Pada menu pendahuluan terdapat pertanyaan pemantik untuk membangkitkan rasa ingin tau siswa dan pemikiran kritis, serta dapat membangun keterlibatan emosional siswa saat awal proses pembelajaran.



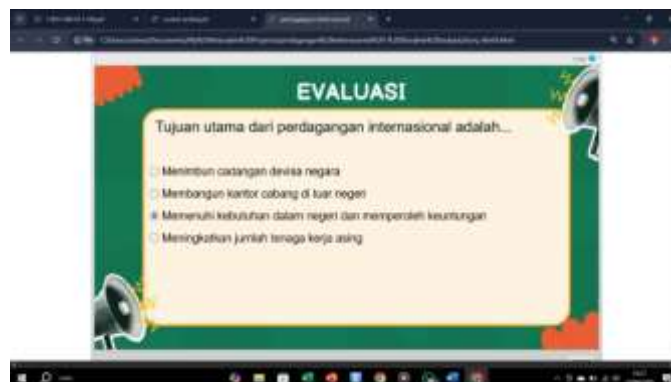
Gambar 5. Pendahuluan

Setelah siswa menjawab pertanyaan pemantik, siswa akan merasa tergugah dan termotivasi untuk tau lebih lanjut mengenai pembelajaran. Selanjutnya guru menginstruksikan siswa untuk membuka menu materi pembelajaran. Di dalam menu materi pembelajaran terdapat informasi materi berupa video maupun bahan bacaan. Pada tahap ini guru bisa menyesuaikan dengan tipe belajar siswanya, untuk siswa yang memiliki gaya belajar audio visual dapat menayangkan materi berupa video yang menarik, untuk siswa dengan gaya belajar audio guru bisa menayangkan materi dalam bentuk *podcast* atau yang lainnya. Pada bagian ini saya mendesain media ini dengan menambahkan video karena gaya belajar keseluruhan siswa berupa audio visual.



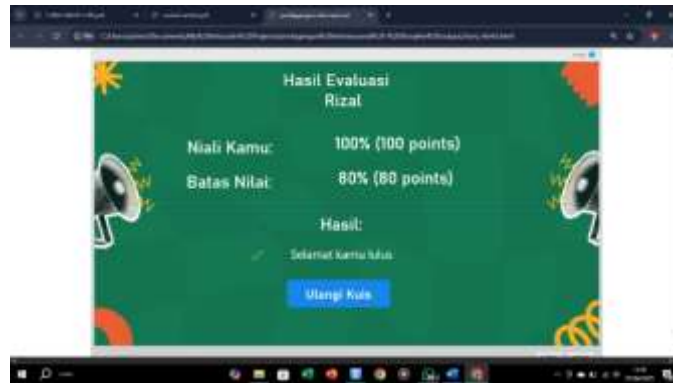
Gambar 6. Tampilan Vidio

Setelah siswa mempelajari keseluruhan materi, guru bisa menginstruksikan siswa untuk membuka menu evaluasi. Menu Evaluasi ini memuat latihan soal terkait pemahaman yang didapat siswa setelah mempelajari materi ini. Fungsi evaluasi adalah untuk mengukur pemahaman siswa sesuai tujuan pembelajaran di awal. Pada Aplikasi *Articulate Storyline* ini terdapat beberapa pilihan evaluasi, mulai dari pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, isian singkat, menjodohkan dengan menarik (*Maching Drop-Down*), Seret dan letakan (*Drag and Drop*). Evaluasi yang saya rancang terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru bisa mendesain timer pada aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 7. Evaluasi

Setelah siswa mengisi 10 soal yang tersedia, maka siswa dapat langsung melihat hasil evaluasi yang dikerjakan oleh siswa. Guru bisa mendesain batas minimum kelulusan siswa, siswa yang belum mencapai batas minimum dapat mengerjakan ulang soal evaluasi.



Gambar 8. Hasil Evaluasi

Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan memvalidasi media kepada ahli media dalam hal ini Bapak Lukman Hakim, S.Pd. sebagai validator dan juga validasi materi Bapak Affan Najich, S.Pd.,Gr yang merupakan guru mata pelajaran IPS. Dari hasil validasi media diperoleh media pembelajaran interaktif ini memiliki nilai rata-rata 4,35 dan dapat diartikan sangat layak, dan hasil validasi materi memiliki rentan nilai $X > 4,6$ dengan kategori sangat layak, dengan rincian seperti pada tabel 5 dan tabel 6.

Tabel 5. Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kategori
1	Bahasa	14	4,6	Sangat Layak
2	Strategi Pembelajaran	17	4,25	Sangat Layak
3	Rekayasa Perangkat Lunak	56	4,3	Sangat Layak
Total		87	4,35	Sangat Layak

Tabel 6. Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kategori
1	Relevansi Materi	15	5	Sangat Layak
2	Pengorganisasian Materi	28	4,6	Sangat Layak
3	Evaluasi Pembelajaran	12	4	Sangat Layak
4	Bahasa	14	4,6	Sangat Layak
5	Strategi Pembelajaran	14	4,6	Sangat Layak
Total		83	4,6	Sangat Layak

Implementasi (*Implementation*)

Hasil implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* 3 pada siswa kelas 8C SMP Bahrul Maghfiroh yang berjumlah 20, siswa memberikan respon positif terhadap media tersebut dengan presentase 93% dengan kategori sangat baik.



Gambar 9. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan melalui respon siswa setelah media pembelajaran di uji coba di dalam kelas. Pada tahap ini siswa diberi angket untuk menilai pembelajaran yang telah mereka gunakan. Evaluasi dilakukan untuk perbaikan media pembelajaran untuk menjadi produk akhir. Dari hasil angket diperoleh respon baik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan oleh peneliti.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan materi perdagangan internasional dapat dikatakan sangat layak. Kelayakan media pembelajaran ini berdasarkan penilaian seluruh aspek dari pengujian ahli media dan juga ahli materi serta respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut sangatlah layak digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

References

- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44–52. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Ayu, D. P., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-Learning Di Era Digital. *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 56–61. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/index>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil

- Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/download/2797/1959/>
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Mz, A. F. S. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83–91.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Jafnihirida, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- Kuntari, S. (2019). Relevansi Pendidikan Ips Dalam Arus Globalisasi. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.30870/hermeneutika.v5i1.7389>
- Marian, F., Handayani, R., Yansyah, M., & Lampung, U. M. (2025). *Systematic Literature Review: Tren dan Tantangan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Pendidikan Matematika*. 5(1).
- Meyanti, I. G. A. S., & Lasmawan, I. W. (2023). Tuntutan Digital Literasi pada Kurikulum Pendidikan IPS. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(2), 115–122. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i2.62514>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mursidul Amin. (2021). Peran Pembelajaran Ips Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 549–552.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Rismayani, L. D., Kertih, I. W., & Sendratari, L. P. (2020). Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(1), 8–15. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3164>
- Sinaga, W. M. B. B., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan di Era

- Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10.
<https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>
- Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, & Nico Aditia Siagian. (2023). Transformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Wahyuni, S., Zaim, M., Thahar, H. E., & Susmita, N. (2024). Revolusi Media Pembelajaran Digital: “Membuka Peluang Dan Menangani Tantangan Dalam Pembelajaran Bahasa”. *Visipena*, 15(1), 51–66.
<https://doi.org/10.46244/visipena.v15i1.2691>
- Zebua, F. R. S. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 21–28.
<https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.55>