

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA IPAS MATERI INDONESIAKU KAYA  
BUDAYA KELAS IV SD**

Nadila Salsabila<sup>1</sup>, Beta Rapita Silalahi<sup>2</sup>, Hasanah<sup>3</sup>, Muhammad Noer Fadlan<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah,  
<sup>1</sup>nadilasalsabila@umnaw.ac.id, <sup>2</sup>betarapitasilalahi@umnaw.ac.id,  
<sup>3</sup>hasanah@umnaw.ac.id, <sup>4</sup>muhammadnoerfadlan@umnaw.ac.id

**ABSTRACT**

*Interactive learning media based on Articulate Storyline 3 in the Science subject of My Indonesia is Rich in Culture for grade IV elementary school with the ADDIE development model consisting of 4 stages, namely Analysis, Design, Development, and Implementation. It can be concluded that the results of the validation of material experts obtained a percentage of 77% with good criteria and were stated to be usable without revision. The results of the validation of media experts obtained a percentage of 83% with very good criteria and could be used without revision. The results of teacher responses to the developed media obtained a percentage of 94% with very practical criteria and could be used without revision. The results of student responses based on a questionnaire on learning interest using the Articulate Storyline 3 learning media in the Science subject of My Indonesia is Rich in Culture given to all 17 students obtained a percentage of 94% with very strong interest criteria. The interactive learning media based on Articulate Storyline 3 developed in the Science subject of My Indonesia is Rich in Culture is ready to be implemented as a learning media in schools. This is because the developed media has been declared very good or very feasible.*

*Keywords: interactive learning media, based on articulate storyline 3, my indonesia is rich in culture*

**ABSTRAK**

*Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Implementation (Implementasi) dapat disimpulkan bahwa Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 77% dengan kriteria baik dan dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase 83% dengan kriteria sangat baik serta dapat digunakan tanpa revisi. Hasil respon guru terhadap media yang dikembangkan memperoleh presentase 94% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil dari respon siswa berdasarkan angket minat belajar menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya yang diberikan kepada seluruh siswa yang berjumlah 17 orang memperoleh presentase 94% dengan kriteria minat sangat kuat. Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 yang dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya siap diterapkan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hal ini dikarenakan bahwa media yang dikembangkan sudah dinyatakan sangat baik atau sangat layak.*

*Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, berbasis articulate storyline 3, indonesiaku kaya budaya*

### **A. Pendahuluan**

. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat pesat era ini dan memberikan pengaruh positif pada bidang pendidikan (Pransiska & Silalahi, B. R., 2023). Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 1 menyebutkan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD merupakan salah satu mata pelajaran di Kurikulum Merdeka dan merupakan media yang tepat untuk mengenalkan siswa kepada keragaman budaya Indonesia. Namun, tantangan yang dihadapi adalah metode pembelajaran yang

seringkali bersifat monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dan pemahaman yang kurang mendalam terhadap materi yang diajarkan. Menurut Hanjani & Silalahi, B. R. (2023) banyak cara yang dapat dilakukan agar siswa menjadi aktif, salah satunya yaitu mengubah paradigma pembelajaran. Guru bukan hanya sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator. Selama kegiatan pembelajaran, siswalah yang dituntut aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media

dalam pembelajaran tidaklah membosankan akan tetapi proses pembelajaran yang berlangsung akan menyenangkan sehingga siswa akan dapat menyimpan memori dalam jangka waktu panjang.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada setiap hal-hal baru, serta dapat mendukung dan meyakinkan ilmu pengetahuan pemikiran peserta didik agar lebih menghidupkan proses pembelajaran (Silalahi, B. R. et al, 2023).

Menurut Hasanah & Napitupulu (2022) media adalah alat

yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didik. Agar proses penyampaian pesan berlangsung secara efektif dan efisien, diperlukan alat bantu yang disebut media pembelajaran.

Menurut Silalahi, B. R. et al. (2023), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran.

Menurut Usep Setiawan et al (2022) (dalam Melisa & Fadlan, 2023) media pembelajaran menjadi salah satu penunjang keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran, media pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup.

Media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa memiliki rasa ketertarikan akan informasi/pesan yang disampaikan, pemakaian media sangat berpengaruh dalam membangkitkan keinginan dan minat serta memotivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran tidak hanya mendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga berkontribusi signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Dengan

pemilihan media yang tepat dan menarik, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswa serta materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Yang mendukung dalam keberhasilan proses pembelajaran adalah sumber belajar. Sumber belajar adalah berbagai sumber baik itu berupa data, orang atau wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar baik yang digunakan secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar ialah satu dari sumber belajar yang dimanfaatkan guna menolong guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai suatu perangkat lunak yang tersusun dari penggabungan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio yang disajikan secara interaktif untuk tujuan pengajaran. Secara umum kelebihanannya yakni kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, interaktif, pemakaian waktu pembelajaran dipersingkat, kualitas belajar siswa meningkat, dan proses belajar mengajar dapat berjalan di mana saja dan setiap saat serta dapat meningkatkan sikap belajar siswa (Pebriyanti et al., 2021:51(dalam Tambunan & Siagian, 2022)). Namun, kenyataannya terdapat beberapa sekolah yang masih kesulitan membuat media pembelajaran yang cocok dan lebih efektif digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar pada zaman digital seperti saat ini, salah satu

faktornya adalah perangkat pembelajaran yang kurang mendukung dan fasilitas sekolah yang belum memadai.

Dari permasalahan tersebut, perlu dihadirkan solusi yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti *Articulate Storyline 3*, menawarkan berbagai fitur yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik.

*Articulate Storyline* adalah sebuah program yang dapat mendukung para perancang

pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional (Setyaningsih et al., 2020). Darmawan (2016) (dalam Setyaningsih et al: 2020) menyatakan bahwa *articulate storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh smart brainware secara simple dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, web personal maupun word processing, melalui templete yang di publish baik offline maupun online. *Articulate Storyline 3* memungkinkan pengajar untuk membuat konten pembelajaran yang menarik dan mudah diakses, serta memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa.

Penelitian ini berpotensi menghasilkan produk media pembelajaran inovatif yang dapat dikembangkan dan diperbarui secara berkelanjutan. Media ini difokuskan

pada materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk siswa kelas IV SD, dengan mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti animasi, video pendek, serta aktivitas interaktif yang mudah diakses melalui perangkat sederhana. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya memperkaya sumber belajar yang selama ini terbatas pada buku teks konvensional, tetapi juga mendorong proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SD dengan transformasi desain ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan minat belajar siswa setelah dilakukan implementasi media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SD Negeri 067257 Medan Amplas, kota Medan. Pada proses penelitian pengembangan, peneliti menggunakan model ADDIE yang dimana peneliti hanya menyelesaikan hingga 4 tahapan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design*

(Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Implementation* (Implementasi).

Berdasarkan hasil validasi materi terhadap materi dalam media yang dikembangkan tidak terdapat revisi dan materi mendapat presentase kelayakan sebesar 77% dengan kriteria baik. Selanjutnya hasil validasi media mendapat presentase kelayakan sebesar 83% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi. Setelah mendapat validasi materi dan media maka, dilakukan uji coba lapangan atau implementasi untuk melihat respon guru dan minat siswa terhadap media yang sudah dikembangkan.

Berdasarkan hasil respon guru terhadap media yang dikembangkan presentasinya sebesar 94% dengan kriteria sangat praktis dan tidak terdapat revisi. Kemudian melihat

minat siswa terhadap media yang dikembangkan, pada lembar angket yang diberikan dengan 10 butir pernyataan yang diberikan kepada seluruh siswa kelas IV. Siswa memberikan respon dengan presentase 94% yang mana kriteria yang didapat adalah minat sangat kuat.

Dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 yang dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya siap diterapkan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hal ini dikarenakan bahwa media yang dikembangkan sudah dinyatakan sangat baik atau sangat layak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aidunna, A. D., & Sujarwo. (2024). Pengembangan Media Flashcard Bergambar Pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD. *TUNTUN Jurnal Pendidikan*, 1, 13–21.
- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian ...*, 01(20), 120–130.
- Ambaradewi, I. G. A. O. (2025). Validasi media pembelajaran interaktif: Penilaian isi materi, bahasa, dan fungsi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 5(1), 23-34.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Arfandi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Di Sekolah. *Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(1), 65–77.
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi ke-17). Jakarta: Rineka Cipta.
- Damanik, D. N., & Yarshal, D. (2022). Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-Benda di Sekitar Kita Di Sekolah Dasar Kelas III. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 6(2), 14–21.  
<https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1093>
- Djaali, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 121
- Dina, R. R., & Bahri, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Articulate Storyline Tema Peristiwa Dalam*

- Kehidupan Kelas V di SD. 02(September), 525–531.*
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR), 1(2), 1–17.*
- Fadilah, N. (2020). Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran. *Bdkdenpasar.Kemeng.Go.Id, 44(2), 8–10.*
- Fitri, A. Z., & Haryanti. N. (2020) Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method dan Reserch and Development. Malang:Madani Media
- Fransiska, D., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Berorientasi PAIKEM Pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan ..., 04(01), 104–115.* <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JPP T/article/view/1400%0Ahttps://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JPP T/article/download/1400/924>
- Friantona Nasution, M., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *Edu Global: Jurnal Penelitian Pendidikan, 01(01), 45–54.*
- Hadi, A. (2022). Analisis minat belajar siswa pada pembelajaran daring dan luring. *Jurnal Psikologi Pendidikan, 10(1), 67–78.* <https://doi.org/10.5678/jpp.v10i1.2022>
- Hadiyanto. (2024). *Psikologi Pendidikan Kontemporer.* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM.*
- Hanjani, N. A., Silalahi, B. R., & Surya, M. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Pada Tema Tugasku Sehari-Hari Kelas II SD. *Joyful Learning Journal, 12(4), 198–205.* <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i4.73443>
- Hartono, D. (2019). Uji validitas konten dan fungsionalitas teknis media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pengembangan Multimedia, 6(4), 110-121.*
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2(1), 19.*
- Irawani, F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Oleh Guru Sejarah Pada Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Swasta Al-Jihad Kota Pontianak. *Masa, 2(1), 29–37.*
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C. In *Merdeka Mengajar.* <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian->

- pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/
- Margita, R. (2023). Penilaian kepraktisan media pembelajaran interaktif melalui respons dan observasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 120-133.
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 901-908. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.371>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641-649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Milala, S. (2022). Kepraktisan media pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran nyata. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), 45-56.
- Murwaningsih, S. R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data Di Kelas V SD*. 09(04), 211-220.
- Muslim, U., & Al, N. (2022). *Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Siswa Menggunakan Media Platform Quizziz Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Situasi Mitra SD Swasta IT Darussalam Deli Tua*. 1, 100-109.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal.Uinsyahada.Ac.Id*, 11(1), 1-14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBERTUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBERTUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Natasya, D., & Yarshal, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Peta Indonesia Berbantuan Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Terhadap Materi Negaraku Indonesia Kelas IV SD Negeri 105348 Kec. Beringin*. 09(September).
- Nugroho, M. A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran IPS Pada Kelas IV MIN 1 Jombang. In *uin-malang.ac.id* (Issue 8.5.2017).
- Nuraini, A. (2022). Validitas media pembelajaran interaktif dalam penelitian pengembangan. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 45-56.
- Oktavia, D. (2024). Bukti kepraktisan media pembelajaran interaktif melalui data kuantitatif angket. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 10(1), 78-89.
- Permata, C. (2020). Indikator validitas media pembelajaran interaktif

- dan dampaknya terhadap motivasi peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 78-89.
- Pramida, U. C. (2024). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Project Based Learning Pada Pembelajaran Tematik tema Lingkungan Di Sekitarku Di Kelas IV SD 064991 Medan Amplas*. 2, 528–537.
- Pransiska, R., & Rapita, B. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Model Pembelajaran Cooperative Learning Di Kelas Iii Sd. *Jlj*, 12(4), 2023. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Priansa. (2023). Minat Belajar sebagai Jembatan Emosi dan Kognisi dalam Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(2), Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pribowo, A. (2024). Evaluasi kelayakan isi materi dan bahasa pada media pembelajaran untuk mendukung kualitas pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 45-56.
- Putri, D. A. (2024). Validasi media pembelajaran berbasis Google Sites untuk efektivitas pembelajaran siswa. *Jurnal Media dan Pembelajaran Digital*, 6(3), 78-89.
- Roqima, N. K. (2025). Validasi media pembelajaran interaktif berbasis Android: Aspek keakuratan materi dan kemudahan navigasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Pendidikan*, 7(1), 15-27.
- Sandrina, T. (2024). *Media Maze Matching Board untuk Meningkatkan Kreativitas Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ( IPAS ) Siswa Kelas IV SDN 104241 Lubuk Pakam*. 9.
- Santoso, B. (2021). Penilaian validitas media pembelajaran interaktif berdasarkan standar pedagogis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 123-135.
- Sapinka, W. & H. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menumbuhkan Rasa Cinta Tanah Air Di Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(1).
- Sari, A. K., & Janattaka, N. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo*. 07(01), 2032–2038.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *WIDYAGUNA: Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.  
file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB (2).pdf
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (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>
- Silalahi, B. R., Napitupulu, S. & W. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 115–126.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-25). Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Terbaru). Bandung: Alfabeta.
- Syam, N., Hakim, A., & Harmansyah, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SDN 151 Kadeppe Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 231–242.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520–1533.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yulistya, A., Suarman, S., & Riadi, R. . (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Manajemen SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12587. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3768>.