

**MEDIA ARTICULATE STORYLINE
UNTUK BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI SEKOLAH DASAR**



TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Magister
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Daniaty SR Danial
2308387

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI TASIKMALAYA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**MEDIA ARTICULATE STORYLINE
UNTUK BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA
DI SEKOLAH DASAR**

Oleh
Daniaty SR Danial

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Guru
Sekolah Dasar

© Daniaty SR Danial
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

DANIATY SR DANIAL

**MEDIA ARTICULATE STORYLINE
UNTUK BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd.
NIP 198006222008011004

Pembimbing II



Dr. Syarip Hidayat, S.Pd., M.Pd.
NIP 198007082005011002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister PGSD



Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd.
NIP 198006222008011004

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Articulate Storyline* untuk keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi sistem pernapasan pada manusia. Media *Articulate Storyline* merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif yang memungkinkan penggabungan beberapa jenis media pembelajaran seperti video, teks, atau grafik, sambil memberikan interaksi dengan peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah metode *Design-Based Research*. Tahapan *Design-Based Research* yaitu Identifikasi dan analisis masalah, perancangan solusi, percobaan berulang dalam pengujian dan penyempurnaan rancangan, dan refleksi untuk menghasilkan prinsip-prinsip desain dan implementasi. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif sesuai prosedur pengembangan. Sampel penelitian yaitu peserta didik kelas V di SDN 3 Sukamenak Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran *Articulate Storyline* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pernapasan manusia proses pembelajaran lebih interaktif, kontekstual, dan kreatif di sekolah dasar. Media ini dapat dijadikan alternatif solusi pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan tuntutan kurikulum abad ke-21 dan prinsip Merdeka Belajar.

Kata Kunci . media *articulate storyline*, berpikir kreatif, sistem pernapasan manusia.

ABSTRACT

This research aims to produce Articulate Storyline media for students' creative thinking skills on the topic of the human respiratory system. Articulate Storyline media is a type of media that can be used in interactive learning, allowing the integration of various types of learning media such as videos, texts, or graphics, while providing interaction with students. The research design used is the Design-Based Research method. The stages of Design-Based Research include problem identification and analysis, solution design, iterative testing and refinement of the design, and reflection to produce design and implementation principles. The data collection methods used were observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique was conducted using qualitative descriptive analysis according to the development procedure. The research sample consisted of fifth-grade students at SDN 3 Sukamenak, Purbaratu District, Tasikmalaya City. Based on the research results, the Articulate Storyline learning media is very effective in the science learning process, especially on the human respiratory system material, making the learning process more interactive, contextual, and creative in primary schools. This media can be an alternative solution for technology-based learning that aligns with the demands of the 21st-century curriculum and the principles of merdeka belajar.

Keywords. articulate storyline media, creative thinking, human respiratory system.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Judul Penelitian	1
1.2 Latar Belakang Masalah	1
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.1. Ruang Lingkup Penelitian	10
BAB II	11
KAJIAN TEORI	11
2.1 Penelitian Yang Relevan	11
2.2 Media Pembelajaran	13
2.3 Media Interaktif	17
2.4 Media <i>Articulate Storyline</i>	19
2.5 Keterampilan Berpikir Kreatif	24
2.6 Model Pengembangan	30
2.7 Materi Sistem Pernapasan pada Manusia	31
2.8 Kerangka Konseptual	32

BAB III	35
METODE PENELITIAN	35
3.1 Desain Penelitian.....	35
3.3 Subjek dan Tempat Penelitian.....	41
3.4 Teknik Pengumpulan Data	41
3.5 Validasi Produk	42
3.5 Validator.....	43
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	43
3.7 Teknik Analisis Data	43
3.8 Jadwal Penelitian.....	44
BAB IV	45
HASIL PENELLITIAN	45
4.1 Tahap Identifikasi dan Analisis Masalah	45
4.2 Tahap Perancangan Solusi	77
4.3 Tahap PercobaanBerulang dalam Pengujian dan Penyempurnaan Rancangan	113
4.4 Refleksi untuk Menghasilkan Prinsip-prinsip Desain dan Implementasi	152
BAB V	153
PEMBAHASAN	156
5.1 Tahap Analisis	156
5.2 Tahap Perencanaan Solusi	159
5.3 Tahap PercobaanBerulang dalam Pengujian	161
5.4 Refleksi untuk Menghasilkan Prinsip-prinsip Desain dan Implementasi	163
BAB VI	165
SIMPULAN DAN SARAN	165
6.1 Simpulan	165
6.2 Rekomendasi.....	167
DAFTAR PUSTAKA	164
LAMPIRAN	174

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Istilah-Istilah dalam <i>Software Articulate Storyline</i>	21
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	39
Tabel 3.3 Jadwal Penelitian	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka <i>Software Articulate Storyline</i>	20
Gambar 2.2 Pengembangan Penelitian DBR.....	30
Gambar 2.3 Desain Penelian DBR.....	30
Gambar 2.4. Bagan Kerangka Pikir Penelitian	33
Gambar 3.1.1 Bagan Pengembangan Produk	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Tesis	175
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	177
Lampiran 3 Instrumen Wawancara Guru	178
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru.....	181
Lampiran 5 Instrumen Angket Kebutuhan Peserta Didik	186
Lampiran 6 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	188
Lampiran 7 Validasi Ahli	234
Lampiran 8 Hasil Wawancara Peserta Didik (Percobaan I).....	259
Lampiran 9 Hasil Wawancara Peserta Didik (Percobaan II).....	260
Lampiran 10 Hasil Respon Peserta Didik terhadap Media (Percobaan I).....	261
Lampiran 11 Hasil Respon Peserta Didik terhadap Media (Percobaan II).....	306
Lampiran 12 Dokumentasi	394
Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup.....	397

DAFTAR PUSTAKA

- A Lee, W. W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design*. California. Pfeiffer
- Ahadin, A., & Mislinawati, M. (2023). Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta didik Kelas V Materi Sistem Pernapasan Manusia Di SD Negeri 5 Banda Aceh. *Elementary Education Research*, 8(3).
- Akbar, Z., & Fitri, S. (2019). Efektivitas Teknik Peta Pikiran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Peserta didik Kelas XI SMAN 6 Depok. *Faktor. Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 235-246.
- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah PENDAHULUAN Peserta didik semakin akrab dengan teknologi digital yang membentuk cara mereka berinteraksi dan memperoleh informasi (Enim , 2023). Mereka adalah Gen. SITTAH . *Journal of Primary Education*, 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Alqadri, S. N. Z., Iriani, R., & Hamid, A. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline Dengan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually Dan Repetition (AIR) Pada Materi Larutan Penyangga. *Journal of Chemistry And Education*, 4(3), 108–115. <https://doi.org/10.20527/jcae.v4i3.782>
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in Context. Update to the Social Psychology of Creativity*. Westview Press.
- Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). Design-Based Research and Educational Technology. Rethinking Technology and the Research Agenda. *Educational Technology & Society*, 11(4), 29–40
- Amiroh, Mahir Membuat Media Articulate Storyline. (Jombang.Cipta Artha Media) 2020
- Anitah Widyastuti. (2012). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Anon., (2021). *Teaching and Learning in the 21st Century*. BRILL.

- Arini, W. & Asmila. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Cahaya Peserta didik KELAS VIII SMP Xaverius Kota Lubuklinggau. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1 (1). 23-28.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Askari Zakariah, dkk., *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R N D)*. (Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020), h.78
- Asyhar, R. (2010). *Kreatif Media Pembelajaran*. Jakarta . Gaung Persada Press.
- Asyhari, A., & Sa'adah, Q. F. (2022). Pengaruh multimedia articulate storyline 3 terhadap kemandirian belajar peserta didik pada materi keanekaragaman hayati kelas X di MAN 1 Kudus. *JEID. Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i1.113>
- BPMP Sulteng. (2022). Perubahan pola pikir dalam pembelajaran. *BPMP Provinsi Sulawesi Tengah*. Retrieved from <https://bpmpsulteng.kemdikbud.go.id> (<https://bpmpsulteng.kemdikbud.go.id/perubahan-pola-pikir-dalam-pembelajaran/>)
- Briggs, L.J. *Instructional Design. Principles and Applications* New Jersey. Englewood Cliffs. 1977.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction. Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley.
- Cobb, P., Confrey, J., diSessa, A., Lehrer, R., & Schauble, L. (2003). Design Experiments in Educational Research. *Educational Researcher*, 32(1), 9–13
- Damaiyanti, N., Permatasari, S., & Zulhafizh, Z. (2024). Validitas pengembangan multimedia interaktif Articulate Storyline 3 berbasis Android pada materi teks berita peserta didik kelas XI SMA. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2). Retrieved from <http://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id>[(<https://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/575>)]
- Danarjati Prasetia Dwi. (2013). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

- Darmawan, D. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Darnawati, La Batia, Irawaty, and Salim. "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dengan Aplikasi Articulate Storyline." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2019). 8–16.
- Daryanto. (2013). Media pembelajaran. Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. Yogyakarta. Gava Media.
- Dasmita, D. (2011). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Panduan Bagi Orang Tua dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP dan SMA. Rineka Cipta.
- David, Bern. (1991). Teaching with Media, a paper presented at Technology and Education Conference in Athens. Greece.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits. Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Depdiknas. (2003) Media Pembelajaran. Jakarta . Depdiknas.
- Design-Based Research Collective. (2003). Design-Based Research. An Emerging Paradigm for Educational Inquiry. *Educational Researcher*, 32(1), 5–8
- Diana, A., Azani, M. Z., & M, M. (2024). the Concept and Context of Islamic Education Learning in the Digital Era. Relevance and Integrative Studies. Profetika. *Jurnal Studi Islam*, 25(01), 33–44. <https://doi.org/10.23917/profetika.v25i01.4239>
- Djamarah, Syaiful Bahri., & Aswan Zain. (2002). Strategi Belajar Mengajar, Cetakan Kedua. Jakarta. Rineka Cipta.
- Dyaning Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Materi Sistem Pernafasan Pada Manusia MI/SD. Pendas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 2100–2112.
- Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia articulate storyline untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi bangun datar kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*

PGSD,5(1), 588–597.

<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/577>

Fitria, N., & Darwis, M. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Pemahaman Materi PAI di SMPN 1 Randuagung. *Kitabaca . Journal of Islamic Studies*, 1(1), 51–63.

Fullan, M. (2007). *The New Meaning of Educational Change* (4th ed.). Teachers College Press.

Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-Learning in the 21st Century. A Framework for Research and Practice*. Routledge.

Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. McGraw-Hill.

Hadianto, W., Hidayat, S. and Atikah, C., (2023). Development Of Interactive Learning Media Based On Articulate Storyline 3 Of The IPA Project To Improve Scientific Literacy Skills. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 33(1), pp.43-58.

Hidayati, P. N., Arisyanto, P., & Damayanti, A. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 526-538.

Huda, M. (2018). Pengembangan Pendidikan islam Dengan Implikasi Teknologi Pendidikan. *Fitrah. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(2), 189-205.

Husna, M. N., Sulistyawati, I., & Pramulia, P. (2022). Pengaruh media aplikasi articulate storyline 3 terhadap hasil belajar kognitif materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam peserta didik kelas IV. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 4255–4261.
<https://doi.org/10.55904/nautical.v1i2.150>

Ivers, K., & Barron, A. (2010). *Multimedia projects in education. designing, producing, and assessing*. Westport. Libraries Unlimited.

Jhoni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta. Kencana, Prenada Media Group, 2013), h. 8

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Kelly, A. E. (2003). Research as Design. *Educational Researcher*, 32(1), 3–4

- Khodam, I. A., Mubarak, H., & Anggraini, D. M. (2022). Merdeka Belajar Melalui Penerapan Alat Peraga Pernafasan Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, September, 279-290
- Khoirunnisa, F., & Sabekti, A. W. (2017). Validitas Dan Pratikalitas Modul Strategi Pembelajaran Kimia Dengan Pendekatan Daur Belajar Enam Fase. *Jurnal Zarah*, 5(2), 21-24.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun. A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, Learning, and Instruction. Volume 3. Cognitive and Affective Process Analyses* (pp. 223-253). Lawrence Erlbaum Associates.
- Mandalika, W. P. F., Priyanti, B. A., Puspitasari, L. M., Purwani, M. A., Sundari, N. D., & Susanti, M. M. I. (2024). Analisis Rancangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Equilibrium . Jurnal Pendidikan*, 9(1), 69-79.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning prinsip-prinsip dan aplikasi*. (T. W. Utomo, Trans.). New York. Cambridge University Press.
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana. Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66-77.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta. Depdikbud dan Rineka Cipta.
- Munandar, Utami Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah (Petunjuk bagi Para Guru dan Orang Tua), Jakarta, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 1999.
- Munir. (2005). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta. Erlangga
- Munir. 2015. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Bandung. Alfabeta
- Murhaini, Suruansyah. (2016). *Menjadi Guru Profesional berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta. LaksBang PRESSIndo.
- Ndibalema, P. (2025). Digital literacy gaps in promoting 21st century skills among students in higher education institutions in Sub-Saharan Africa. a systematic

- Nurfajriani, Siti, H., & Nur, H. (2020). Pengaruh multimedia articulate storyline berbasis discovery learning terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi laju reaksi. *Prosiding Seminar Kimia*, 75–80.
- Nurfatimah Sugrah, Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains, *Jurnal Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19. No. 02, (2020). 36.
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahapeserta didik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam (JPMA)*, 2(2), 49.
<https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara. Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Pangestu N S and Yuniarta T N H 2019 Proses Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik Extrovert dan Introvert SMP Kelas VIII Berdasarkan Tahapan Wallas. *Mosharafa. J. Pendidik. Mat.* 8 215 26.
- Panjaitan, A. H., et al. (2017). Creative thinking (berpikir kreatif) dalam pembelajaran matematika. *ResearchGate*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/322054954>](https://www.researchgate.net/publication/321849189_CREATIVE_THINKING_BERPIKIR_KREATIF_DALAM_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA)
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Orion Press.
- Plomp, T. (2007). Educational Design Research. *Proceeding Seminar of Educational Design Research, Zhonghan, China, September 2007*
- Pramasdyahsari, A. S., Rubowo, M. R., Nindita, V., Astutik, I. D., Pant, B. P., Dahal, N., & Luitel, B. C. (2025). Developing engaging STEAM-geometry activities. Fostering mathematical creativity through the engineering design process using Indonesian cuisine context. *Infinity Journal*, 14(1), 213–234.
<https://doi.org/10.22460/infinity.v14i1.p213-234>
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta. Diva Prees Sani.

- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7, 19-35.
- Rahayu, S., Kartinah, Arfiningsih, Y., & Artarina, F. P. (2024). Perbedaan Model Konvensional dan Problem Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta didik Kelas II SDN Mlatiharjo 01. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 972–982. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.661>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal FIP PGSD Unimed*, 13(1), 16.
- Reeves, T. C., Herrington, J., & Oliver, R. (2005). Design Research. A Socially Responsible Approach to Instructional Technology Research in Higher Education. *Journal of Computing in Higher Education*, 16(2), 97–116
- Ridwan, I. R., Rizaldi, V. P., Susilawati, S., & Hanif, M. (2023). Pengaruh Media Tangram Berbasis Articulate Storyline 3 terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Bangun Datar. *PYTHAGORAS. Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 18(1), 13.
- Ridwan, Y. H., Zuhdi, M., Kosim, K., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model problem-based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif fisika peserta didik. *ORBITA. Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 103-112.
- Roblyer, M., & Doering, A. D. (2013). Integrating educational technology into teaching. New York. Pearson Education, Inc.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). Free Press.
- Rohman, Syaiful Nur (2020). Pengembangan Multimedia Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. UIN Lampung, 52-71.
- Rosdiana, A., Lestari, A., Halimah, M., Sutarti, N. S., & Novianti, R. (2024). Peningkatan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 213–227.

- Saadah, A. L. (2023). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Krian*. Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Sa'diyah, H., Fajari, L. E. W., Aini, S., & Fajrudin, L. (2023). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia. Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1).
- Sani, Ridwan Abdullah. (2015). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Setyaningsih, S., Rusjino, & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. *Didaktis. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144-156. <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Siswono, T. Y. E., & Novitasari, W. (2007). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui pemecahan masalah tipe” what’s another way”. *Jurnal Trasformasi*, 1(1), 1–13.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning (10th ed.)*. Pearson.
- Sternberg, R. J. (2003). *Wisdom, Intelligence, and Creativity Synthesized*. Cambridge University Press.
- Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Surasmi, W. A. 2016. *Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran*. Skripsi. Surabaya. Universitas Terbuka Convention Center.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta. UNY PRESS.
- Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan multimedia dalam pembelajaran yang efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 88-91.
- Syabrina, M., Meliati, & Nati, R. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Buku Sumber Belajar Peserta didik Berbantu Website pada Mata Pelajaran PJOK di SDN 6 Kota. *AT-TAKLIM . Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(1), 142–157.

- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking. Norms-Technical Manual*. Scholastic Testing Service.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills. Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Utami, A.W. and Kusumawati, E.R., (2024). The Efforts to Improve Student. *Proceeding of International Interdisciplinary Conference And Research Expo*, 1(1), pp.75.
- Utami, Y. S., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan media berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 62-71.
- Utami, Y.E., Wahyudi (2021) Pengembangan Media Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4 (1).
- van den Akker, J. (1999). Principles and Methods of Development Research. In J. van den Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp. 1–14). Dordrecht. Kluwer Academic Publishers
- Van Vulpen, Erik, Nemcova, Monika (2024). Addie Model Explained. <https://www.aihr.com/blog/addie-model>
- Vaughan, T. (2006). *Multimedia. making it works*. (A. Prabawati & A. H. Triyuliana, Trans.) (8th ed.). New York. McGraw Hill Education.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyuni, S., Ridlo, Z. R., & Rina, D. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap kemampuan berpikir kritis .peserta didik SMP pada materi tata surya. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 6(2), 99-110.
- Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-Based Research and Technology-Enhanced Learning Environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5–23.
- Wibawanto, W., 2017, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jember. Cerdas Ulet Kreatif.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.

- Yudhistira, R., Rifaldi, A. M. R., & Satriya, A. A. J. (2020). Pentingnya perkembangan pendidikan di era modern. *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Jakarta* (hlm. 1–6). Jakarta
- Yumini, S., dan Rakhmawati, L., 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storylinepada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di SMKNegeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 4(3) . 845-849.
- Zubaedah, Z., Riswandi, R., Yulianti, D. and Firdaus, R., (2024). Development of Interactive Video Learning Media Based on Articulate Storyline to Improve Students Critical Thinking Skills in Thematic Learning Grade V Elementary School. *International Journal of Current Science Research and Review*, 7(3), pp.1-2.
- Nitah Widyastuti. (2012). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif. Studi Eksplorasi .peserta didik di SMPN 62 Surabaya. *PENSA. E-Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246.
- Widiyanto, J., & Yunianta, T. N. H. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. Mosharafa. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Nurrijal. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif. Blog Resmi Dosen Universitas Negeri Gorontalo