

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPS JENIS-
JENIS PEKERJAAN DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design & Development* di kelas IV pada pembelajaran IPS materi
Jenis-Jenis Pekerjaan)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
DEVITA SYAFITRIYANI
1800217

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2022**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPS JENIS-JENIS
PEKERJAAN DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Oleh
Devita Syafitriyani**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Devita Syafitriyani
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

DEVITA SYAFITRIYANI

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPS JENIS-JENIS
PEKERJAAN DI SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I

Dra. Hj. Komariah, M.Pd.

NIP 196104051986032001

Pembimbing II

Yona Wahyuningsih, M.Pd.

NIP 920200119910529201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD Kampus UPI Cibiru

Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP 197001172008122001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022
Yang membuat pernyataan

Devita Syafitriyani

NIM 1800217

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPS JENIS-JENIS
PEKERJAAN DI SEKOLAH DASAR**

DEVITA SYAFITRIYANI

1800217

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pengoptimalan pada konsep jenis-jenis pekerjaan mencakup pekerjaan berdasarkan letak geografis pada pembelajaran IPS kelas IV di sekolah dasar, sehingga dikembangkanlah media pembelajaran interaktif *articulate storyline* jenis-jenis pekerjaan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dari rancangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline*, mendeskripsikan kelayakan media dari hasil validasi para ahli diantaranya ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, serta respon pengguna yaitu guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* diharapkan media dapat membantu siswa pada tingkatan abstraksi yang berbeda karena adanya gambar pada multimedia. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* dengan menggunakan pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Partisipan penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif ini. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada media ini menggunakan angket dan wawancara tidak terstruktur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *articulate storyline* mendapatkan kategori sangat layak sebagai media untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya IPS. Berdasarkan hasil uji coba produk terbatas, media pembelajaran interaktif ini memperoleh kategori sangat layak dari para ahli materi dengan aspek materi, tampilan, program, pembelajaran dan bahasa. Adapun respon dari pengguna yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Bedahan 02 memberikan penilaian dengan kategori “sangat layak” dengan aspek materi, tampilan, bahasa, dan penggunaan. Sehingga dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *articulate storyline* untuk materi jenis-jenis pekerjaan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Penelitian *design and development*, prosedur ADDIE, media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline*, jenis-jenis pekerjaan.

DESIGN AND BUILD OF ARTICULATE STORYLINE INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON IPS COURSES TYPES OF WORK IN ELEMENTARY SCHOOL

DEVITA SYAFITRIYANI

1800217

ABSTRAC

This research is motivated by optimizing the concept of types of work including jobs based on geographic location in social studies learning for grade IV in elementary schools, so that interactive learning media articulated storylines for types of work were developed. This study aims to produce products from the design of interactive learning media articulate storyline, describe the feasibility of the media from the validation results of experts including material experts, linguists and media experts, as well as user responses, namely teachers and students, to the use of interactive learning media. By using articulate storyline interactive learning media, it is hoped that the media can help students at different levels of abstraction because of the images in the multimedia. This study uses the Design and Development method using the ADDIE model development (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Participants in this study involved material experts, linguists and media experts to provide an assessment of this interactive learning media. Data collection techniques carried out on this media used unstructured questionnaires and interviews. The results of this study indicate that the articulate storyline interactive learning media gets a very feasible category as a medium to be used in learning, especially social studies. Based on the results of limited product trials, this interactive learning media obtained a very feasible category from material experts with aspects of material, display, program, learning and language. The responses from users, namely teachers and fourth grade students at SDN Bedahan 02 gave an assessment in the "very feasible" category with aspects of material, appearance, language, and use. So from these results, it shows that interactive learning media articulate storyline for material types of decent work is used in social studies learning for grade IV elementary schools.

Keywords: Research design and development, ADDIE procedure, interactive learning media, Articulate Storyline, types of work.

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	10
2.1.5 Pemilihan Media Pembelajaran	11
2.2 Media Pembelajaran Interaktif	12
2.3 <i>Articulate Storyline</i>	12
2.3.1 Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	14
2.3.2 Kelebihan <i>Articulate Storyline</i>	15
2.3.3 Kekurangan <i>Articulate Storyline</i>	15
2.4 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	15
2.4.1 Hakikat IPS	15
2.4.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	17

2.5 Materi Berbagai Pekerjaan	18
2.6 Kerangka Berpikir	21
2.7 Penelitian yang Relevan	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian	23
3.2 Prosedur Penelitian	23
3.2.1 <i>Analyze</i> (Analisis)	24
3.2.2 <i>Design</i> (Desain)	25
3.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	26
3.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	26
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	26
3.3. Partisipan dan Tempat Penelitian	27
3.4 Instrumen Penelitian	27
3.5 Pengumpulan Data	31
3.6 Analisis Data	32
3.7 Penyajian Data	33
3.8 Penarikan Kesimpulan	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Temuan Penelitian	34
4.1.1 Rancangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Berdasarkan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar	35
4.1.1.1 Hasil Analisis (<i>Analyze</i>) Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar	35
4.1.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik	35
4.1.1.1.2 Analisis Materi dan Tujuan	36
4.1.1.2 Desain (<i>Design</i>) Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar	37
4.1.1.2.1 <i>Use Case</i>	37

4.1.1.2.2 <i>Flowchart</i>	38
4.1.1.2.3 <i>User Interface</i>	39
4.1.1.2.4 Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	43
4.1.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>) Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar.....	43
4.1.1.3.1 Hasil Pengembangan Media	44
4.1.1.3.2 Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	52
4.1.1.4 Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar	52
4.1.1.4.1 Validasi Ahli.....	52
4.1.1.4.2 Hasil Revisi Ahli	58
4.1.1.5 Implementasi (<i>Implementation</i>) Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar.....	76
4.1.1.6 Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar	77
4.1.1.6.1 Respon Pengguna Guru	77
4.1.1.6.2 Respon Pengguna Siswa.....	79
4.1.1.7 Evaluasi (<i>Evaluation</i>) Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar.....	81
4.2 Pembahasan	81
4.2.1 Rancangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Berdasarkan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar	81
4.2.1.1 Hasil Analisis (<i>Analyze</i>) Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar.....	81

4.2.1.2 Desain (<i>Design</i>) Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar	83
4.2.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>) Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar	84
4.2.1.4 Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar	85
4.2.1.5 Implementasi (<i>Implementation</i>) Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar	86
4.2.1.6 Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar	87
4.2.1.7 Evaluasi (<i>Evaluation</i>) Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar	88
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	89
5.1 Simpulan	89
5.2 Implikasi	90
5.3 Rekomendasi	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Spesifikasi <i>Articulate Storyline</i>	13
Tabel 3.1 Data, Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	28
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	29
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	29
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru	30
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik	30
Tabel 3.7 Skoring Berdasarkan Skala Likert	31
Tabel 3.8 Interpretasi Kelayakan.....	32
Tabel 4.1 Design User Interface Media Pembelajaran Interaktif.....	40
Tabel 4.2 Penerapan Program pada Menu Utama.....	45
Tabel 4.3 Penerapan Program pada Quiz.....	47
Tabel 4.4 Penerapan Program pada Halaman Skor.....	49
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Angket Ahli Materi.....	54
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Angket Ahli Bahasa	55
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Angket Ahli Media	56
Tabel 4.8 Rekapitulasi Penilaian Ahli.....	58
Tabel 4.9 Revisi Media dari Ahli Materi	59
Tabel 4.10 Revisi Media dari Ahli Bahasa	75
Tabel 4.11 Penilaian Guru.....	77
Tabel 4.12 Penilaian Siswa	79

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Tools <i>Articulate Storyline</i>	13
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Kerangka ADDIE.....	24
Gambar 3.2 Contoh Diagram <i>Use Case</i>	25
Gambar 3.3 Contoh Diagram Alur Navigasi.....	25
Gambar 3.4 Contoh <i>Design User Interface</i> Media Pembelajaran Interaktif....	26
Gambar 4.1 Diagram <i>Use Case</i> Media Pembelajaran	38
Gambar 4.2 Diagram Alur Navigasi	39
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Menu Utama	44
Gambar 4.4 Tampilan Program Menu Utama.....	45
Gambar 4.5 <i>Flowchart Quiz</i>	46
Gambar 4.6 Tampilan Program <i>Quiz</i>	47
Gambar 4.7 Tampilan Program Soal.....	47
Gambar 4.8 Tampilan Program Halaman Skor.....	48
Gambar 4.9 Tampilan Program Halaman Skor Bagian Review <i>Quiz</i>	49
Gambar 4.10 Tampilan Fitur <i>Trigger</i> pada <i>Articulate Storyline 3</i>	50
Gambar 4.11 Tampilan <i>Quiz Multiple Choice</i> pada <i>Articulate Storyline 3</i>	51
Gambar 4.12 Tampilan Fitur <i>Result</i> pada <i>Articulate Storyline 3</i>	52
Gambar 4.13 Lembar Kerja Peserta Didik.....	52
Gambar 4.14 Proses Pembuatan <i>Flowchart</i>	84
Gambar 4.15 Proses Pengembangan Media.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Penelitian	97
Lampiran 2 Instrumen Validasi Para Ahli	108
Lampiran 3 Surat Keterangan Expert Judgement	111
Lampiran 4 Hasil Angket Penilaian oleh Ahli Materi	114
Lampiran 5 Hasil Angket Penilaian oleh Ahli Bahasa.....	117
Lampiran 6 Hasil Angket Penilaian oleh Ahli Media	120
Lampiran 7 Hasil Angket Penilaian oleh Guru	123
Lampiran 8 Hasil Angket Penilaian oleh Siswa.....	125
Lampiran 9 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	137
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	159
Lampiran 11 Lembar Kerja Peserta Didik	165
Lampiran 12 Dokumentasi Uji Coba Produk Media	166
Lampiran 13 Buku Bimbingan.....	168
Lampiran 14 Surat Keputusan Pembimbing	171
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian.....	172

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi : Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 dalam Konteks Keindonesiaan*. Refika Aditama.
- Afni. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Model Inkuiri di Kelas IV MI*.
- Alfiyana. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII BAB Shalat Jum'at di MTsN 3 Nganjuk*. 19–72.
- Anggari, A. S., Afriki, Wulan, D. R., Puspitawati, N., Khasanah, L. M., & Hendriyeti, S. (2017). *Berbagai Pekerjaan Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, KemFOdikbud.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2004). *Evaluasi program pendidikan : Pedoman teoritis praktis bagi praktisi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Arsyad, & Sulfemi, B. W. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(2), 41–46.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Aulia, M., & Noor, M. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. PT. Multi Kreasi.
- Azhar, & Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- Benny A. Pribadi. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Prenadamedia Group.
<https://doi.org/http://repository.ut.ac.id/id/eprint/9421>
- C, R. R., & Klein, J. D. (2007). *Design Development Research*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203826034>

- Fajartriani, T., & Sulfemi, B. W. (2014). Pengaruh Motivasi Kerja Guru dan Iklim Organisasi Terhadap Kinerja Guru SMA Negeri di Kecamatan Cigudeg. *Edutecno*, 8(1), 17–26.
- Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 5(1), 588–597.
- Gunawan, R. (2016). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Alfabeta.
- Haling, A. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. Badan Penerbit Unm.
- Hamalik, O. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. PT. Bumi Aksara.
- Hermawan, I. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methode)*. Hidayatul Quran.
- Hidayati, Mujinem, & Senen, A. (2008). *Pengembangan Pendidikan IPS di SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Indrajani. (2011). *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. PT. Elex Media Komputindo.
- Indraswati, D., Marhayani, D. A., Sutisna, D., Widodo, A., & Mauliyda, M. A. (2020). Critical Thinking Dan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ips Untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 12. <https://doi.org/10.31571/sosial.v7i1.1540>
- Kendall, K. E., & Kendall, J. E. (2011). *Systems Analysis and Design*. Pearson.
- Ketut Sinta, N. A., Gede Astawan, I., & Made Suarjana, I. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.35919>
- Kurniawan, T. B. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Cafeteria No Cafee di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemograman. *TIKAR*, 1(2), 192–206. https://doi.org/https://doi.org/10.1234/teknik_informatika.v1i2.153
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*.

Kencana.

- Malabay. (2016). *Pemanfaatan Flowchart untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis*. 12, 21–26.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Munawaroh, I. (2015). Urgensi Penelitian dan Pengembangan. *Studi Ilmiah UKM Penelitian*, 1(1), 1–5.
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Nasution, Toni, & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Samudra Biru.
<http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/10689>
- Nurjanah, S. (2015). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri*.
- Nurlifa, A., Kusumadewi, S., & Kariyam. (2014). *Analisis Pengaruh User Interface terhadap Kemudahan Penggunaan Pendukung Keputusan Seorang Dokter*. 333–340.
- Pratama, R. A. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan*. 7(1), 19–35.
- Pujawan, K. A. H. (2012). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja*. 1–16.
- Putra, V. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD*.
- Putri, I. P., & Sibuea, A. M. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika*. 1(2), 145–155.
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*

- pada Mata Pelajaran Pkn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Bhinneka Tunggal Ika*, 5, 52–65.
- Rahayu, S. (2017). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Integrasi ICT dalam Pembelajaran IPA Abad 21*.
- Rahmad. (2016). *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*. 2(1), 67–78.
- Rosita, D., Ramadhan, I., & Labulan, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3. *Pendidikan Komputer*, 15(8), 5029–5036. <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/1379/pdf>
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Rajagrafindo Persada.
- Rustini, T. (2004). *Peningkatan Hasil Belajar IPS dan Self Esteem Siswa SD Melalui Multimedia dalam Pembelajaran IPS*. 115–124. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17509/eh.v6i2.4576>
- Saluky. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress*. 5(1), 80–90.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sarkim, T. (2015). Pedagogical Content Knowlegde : Sebuah Konstruk untuk Memahami Kinerja Guru di Dalam Pembelajaran. *Prosiding Pertemuan Ilmiah HFI Jateng Dan DIY XXIX*, 53(25 April), 7–12.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Wilbert O. Galitz. (2002). *The Essential Guide to User Interface Design*. John Wiley & Sons.
- Wulandari, A. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Subtema Jenis-*

Jenis Pekerjaan untuk Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 2.

Yati, Y., Utama, & Markhamah. (2022). *Model Media Interaktif Articulate Storyline untuk Menumbuhkan Kemandirian Membaca Permulaan Peserta Didik SD. 4*, 344–354.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.