

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE 3
TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Geografi



Oleh

Shafira Fairuz

NIM 1801747

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

LEMBAR PENGESAHAN

SHAFIRA FAIRUZ

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3*
TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI**

Disetujui dan Disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Prof. Dr. Dede Sugandi, M.Si.

NIP. 19580526 198603 1 010

Pembimbing II



Dr. Nanin Trianawati S, S.T, M.T.

NIP. 19830403 200801 2 013

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Geografi



Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si.

NIP. 19710604 199903 1 00

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI**” ini beserta seluruh isinya adalah 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/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian dalam karya saya ini.

Bandung, Desember 2022
Yang membuat pernyataan,

Shafira Fairuz
NIM. 1801747

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Ahmad Muflih dan R. Irma Poernama yang telah mendidik dan membesarkan saya dengan kasih sayang dan kesabaran hingga saat ini, serta doa dan dukungannya selama ini untuk keberhasilanku bisa dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar. Semoga Papa dan Mama bangga dengan apa yang sekarang saya peroleh.
2. Bapak Prof. Dr. Dede Sugandi, M.Si. selaku dosen pembimbing 1 yang telah mendampingi dan membimbing penulis. Terima kasih atas segala ilmu dan masukannya yang sangat bermanfaat.
3. Ibu Nanin Trianawari S, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing 2 yang telah dengan sabar mendampingi dan membimbing penulis. Terima kasih atas segala ilmu dan masukannya yang sangat bermanfaat.
4. Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Grografi Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dosen-dosen dan staff program studi Pendidikan Geografi Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat atas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Bandung, Desember 2022

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia beserta rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Multimedia *Interaktif Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Belajar Geografi” Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi di Universitas Pendidikan Indonesia untuk memperoleh gelar sarjana.

Skripsi ini disusun berdasarkan hasil pra-penelitian yang menunjukkan rendahnya hasil belajar Geografi di SMAN 10 Bandung. Sehingga, penulis tertarik untuk meneliti tentang hal tersebut. Di dalam skripsi ini dibahas mengenai penggunaan multimedia interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* dan kaitannya dengan hasil belajar mata pelajaran Geografi.

Penulis menyadari masih adanya keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis di dalam penyusunan skripsi ini. Besar harapan peneliti akan saran dan juga kritik yang sifatnya membangun. Akhir kata peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti maupun bagi pembaca sekalian.

Bandung, Desember 2022

Penulis

PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI

Shafira Fairuz (1801747)

¹⁾ Prof. Dr. Dede Sugandi, M.Si. ²⁾ Dr. Nanin Trianawati S, S.T, M.T

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar Geografi. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Nonequivalent control group design*. Objek penelitiannya yaitu peserta didik kelas XI IPS di SMAN 10 Bandung. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar geografi. (2) penggunaan *PowerPoint* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar geografi. (3) terdapat perbedaan hasil belajar geografi yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dengan yang menggunakan media *PowerPoint*. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar Geografi.

Kata Kunci: *Articulate Storyline*, Hasil Belajar, Multimedia interaktif

**THE EFFECT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA ARTICULATE STORYLINE 3
ON GEOGRAPHY STUDIES LEARNING OUTCOMES**

Shafira Fairuz (1801747)

¹⁾ Prof. Dr. Dede Sugandi, M.Si. ²⁾ Dr. Nanin Trianawati S, S.T, M.T

ABSTRACT

This research was conducted to analyze the effect of interactive multimedia Articulate Storyline 3 as a learning medium on Geography learning outcomes. This research is a quasi-experimental research using Nonequivalent control group design. The research object is students of class XI IPS at SMAN 10 Bandung. The data collection technique in this study is a test. The results showed that (1) the use of interactive multimedia Articulate Storyline 3 has a significant effect on geography learning outcomes. (2) the use of PowerPoint has no significant effect on geography learning outcomes. (3) there are differences in geography learning outcomes using interactive multimedia Articulate Storyline 3 and those using PowerPoint media. The conclusions of this study indicate that interactive multimedia Articulate Storyline 3 can be used as a medium to improve geography learning outcomes.

Keywords: *Articulate Storyline 3, Geography Studies Learning Outcomes, Interactive Multimedia*

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN | iii |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | iv |
| KATA PENGANTAR | iv |
| ABSTRAK | v |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 5 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 6 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 7 |
| 1.7 Struktur Organisasi Skripsi | 7 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 10 |
| 2.1 Media Pembelajaran..... | 10 |
| 2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif..... | 11 |
| 2.2.1 Pengertian multimedia pembelajaran interaktif..... | 11 |
| 2.2.2 Manfaat multimedia pembelajaran interaktif..... | 12 |
| 2.2.3 Karakteristik multimedia pembelajaran Interaktif | 13 |
| 2.2.4 Indikator penggunaan multimedia pembelajaran | 14 |
| 2.2.5 Landasan Pemakaian Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran..... | 16 |
| 2.3 Articulate Storyline 3 | 18 |
| 2.3.1 Defisini Aplikasi Articulate toryline | 18 |
| 2.3.2 Kelemahan dan Kelebihan Aplikasi Articulate Storyline | 18 |
| 2.3.3 Pembuatan Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> | 20 |
| 2.3.4 Pemanfaatan aplikasi <i>articulate storyline 3</i> dalam pembelajaran..... | 23 |
| 2.4 Media Pembelajaran Konvensional | 24 |
| 2.5 Hasil Belajar..... | 24 |
| 2.5.1 Pengertian Hasil Belajar..... | 24 |
| 2.5.2 Indikator Hasil Belajar | 25 |
| 2.5.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar | 25 |
| 2.6 Materi Penerapan Multimedia Pembelajaran | 26 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.7 Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam..... | 26 |
| 2.7.1 Pengertian Sumber Daya Alam..... | 26 |
| 2.7.2 Klasifikasi Sumber Daya..... | 27 |
| 2.8 Penelitian Terdahulu | 29 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 33 |
| 3.1 Metode Penelitian..... | 33 |
| 3.2 Partisipan..... | 34 |
| 3.3 Populasi dan Sampel | 36 |
| 3.3.1 Populasi | 36 |
| 3.3.2 Sampel..... | 36 |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data | 37 |
| 3.5 Instrumen Penelitian..... | 37 |
| 3.6 Uji Instrumen | 39 |
| 3.6.1 Validitas | 39 |
| 3.6.2 Reliabilitas | 40 |
| 3.6.3 Daya Beda | 40 |
| 3.6.4 Tingkat Kesukaran | 41 |
| 3.7 Uji Pra-syarat Regresi | 42 |
| 3.7.1 Uji Normalitas..... | 42 |
| 3.7.2 Uji Homogenitas | 44 |
| 3.8 Teknik Analisis Data..... | 45 |
| 3.9 Prosedur Penelitian..... | 45 |
| 3.9.1 Tahap Awal | 45 |
| 3.9.2 Tahap Pelaksanaan | 46 |
| 3.9.3 Tahap Akhir | 46 |
| 3.10 Kerangka Berfikir..... | 46 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 47 |
| 4.1 Gambaran Umum Sekolah | 47 |
| 4.2 Subjek Penelitian..... | 49 |
| 4.3 Deskripsi Hasil Belajar Geografi | 49 |
| 4.3.1 Hasil Belajar Geografi Menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> | 49 |
| 4.3.2 Hasil Belajar Geografi Menggunakan Media <i>PowerPoint</i> | 53 |
| 4.4 Hasil Analisis Data..... | 57 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 4.4.1 Rumusan Masalah Pertama | 57 |
| 4.4.2 Rumusan Masalah Kedua..... | 58 |
| 4.4.3 Rumusan Masalah Ketiga | 59 |
| 4.5 Pembahasan Hasil Penelitian | 60 |
| 4.5.1 Pengaruh penggunaan multimedia interkatif <i>Articulate Storyline 3</i> terhadap hasil belajar geografi | 60 |
| 4.5.2 Pengaruh penggunaan media PowerPoint terhadap hasil belajar geografi | 65 |
| 4.5.3 Perbedaan hasil belajar Geografi antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> dengan kelas menggunakan media <i>PowerPoint</i> | 66 |
| BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI..... | 71 |
| 5.1 Kesimpulan | 71 |
| 5.2 Implikasi..... | 72 |
| 5.3 Rekomendasi | 73 |
| 5.3.1 Bagi Peneliti | 73 |
| 5.3.2 Bagi Peserta Didik..... | 73 |
| 5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya | 73 |
| Daftar Pustaka | 75 |
| LAMPIRAN | 78 |

Daftar Tabel

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Dampak Aktivitas Pembelajaran Terhadap Perolehan Hasil Belajar... | 16 |
| Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu | 30 |
| | |
| Tabel 3. 1 Sampel Penelitian..... | 36 |
| Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Tes | 38 |
| Tabel 3. 3 Data Uji Validitas Instrumen | 39 |
| Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas | 40 |
| Tabel 3. 5 Hasil Uji Daya Beda | 41 |
| Tabel 3. 6 Hasil Uji Daya Beda | 42 |
| Tabel 3. 7 Hasil Uji Normalitas | 42 |
| Tabel 3. 8 Hasil Tes Uji Homogenitas | 45 |
| Tabel 4. 1 Distribusi Skor Pre-test Hasil Belajar Geografi Menggunakan Multimedia Interkatif Articulate Storyline 3..... | 50 |
| Tabel 4. 2 Distribusi Skor Post-test Hasil Belajar Geografi Kelas kelas yang Menggunakan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3..... | 51 |
| Tabel 4. 3 Ringkasan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Geografi Sebelum dan Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3, | 52 |
| Tabel 4. 4 Distribusi Skor Pre-test Hasil Belajar Geografi Menggunakan media PowerPoint | 53 |
| Tabel 4. 5 Distribusi Skor Pre-test Hasil Belajar Geografi Menggunakan PowerPoint | 55 |
| Tabel 4. 6 Ringkasan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Geografi Sebelum dan Setelah Menggunakan Media PowerPoint..... | 56 |

Daftar Gambar

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3. 1 Lokasi Penelitian | 35 |
| Gambar 3. 2 Hasil Q-Q Plot Uji Normalitas Pre-test Kelas yang Menggunakan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3..... | 43 |
| Gambar 3. 3 Hasil Q-Q Plot Uji Normalitas Post-test Kelas yang Menggunakan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3..... | 43 |
| Gambar 3. 4 Hasil Q-Q Plot Uji Normalitas Pre-test Kelas yang Menggunakan Media PowerPoint..... | 44 |
| Gambar 3. 5 Hasil Q-Q Plot Uji Normalitas Post-test Kelas yang Menggunakan Media PowerPoint..... | 44 |
| Gambar 3. 6 Kerangka Berfikir..... | 47 |
| | |
| Gambar 4. 1 Bangunan SMAN 10 Bandung..... | 47 |
| Gambar 4. 3 Ringkasan Skor Pre-test Hasil Belajar Geografi Kelas yang Menggunakan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3..... | 50 |
| Gambar 4. 4 Ringkasan Skor Post-test Hasil Belajar Geografi di Kelas yang Menggunakan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3..... | 51 |
| Gambar 4. 5 Gain Rata-Rata Hasil Belajar Geografi Sebelum dan Sesudah Menggunakan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3..... | 53 |
| Gambar 4. 6 Ringkasan Skor Pre-test Hasil Belajar Geografi Menggunakan Media PowerPoint..... | 54 |
| Gambar 4. 7 Ringkasan Skor Pre-test Hasil Belajar Geografi Kelas dengan Media PowerPoint..... | 55 |
| Gambar 4. 8 Gain Rata-Rata Hasil Belajar Geografi Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media PowerPoint..... | 57 |
| Gambar 4. 9 Tampilan Opening Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3..... | 62 |
| Gambar 4. 10 Tampilan Menu Utama Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 | 62 |
| Gambar 4. 11 Tampilan Menu Materi Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 | 62 |
| Gambar 4. 12 Tampilan Menu Video Pembelajaran Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 | 63 |
| Gambar 4. 13 Tampilan Menu Kuis Interaktif Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 | 63 |

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamidah, N. (2021). Paradigma Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus: Studi Analisa Novel “Moga Bunda Disayang Allah Karya Tere Liye” (Vol. 3). Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Amka. (2018). Media Pembelajaran Inklusi (Cetakan Pe; I. Yuwono, Ed.). Sidoarjo: Nizamla Learning Center.
- Amri, U. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storylin 3 Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP Negeri 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Anugrah, Septian Dwi. (2015). *Pengaruh Penerapan Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Rancang Bangun Jaringan*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Ernawati, I., & Sukardiono, T. (2017). Uji Kelayaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 206-207.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Cetakan I; Hendrizal, Ed.). Banguntapan Bantul: Penerbit Samudra Biru.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Pengembangan (Research & Development)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi. *PEDAGOGIK, II(2)*, 33–38.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Levie, W. H., & Levie, D. (1975). Pictorial Memory Processes. *AV Communication Review*, 23(1), 81-97
- Lestari, I. (2013). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115–125.

- Maharani, P. (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Construct 2 Tentang Suhu dan Kalori untuk siswa kelas X SMA (Universitas Islam Negeri raden Intan Lampung; Vol. 2)*. Diakses dari laman <http://ieeauthorcenter.ieee.org/wp-content/uploads/IEEE-Reference-Guide.pdf> <http://wwwlib.murdoch.edu.au/find/citation/ieee.html> <https://doi.org/10.1016/j.cie.2019.07.022> <https://github.com/ethereum/wiki/wiki/White-Paper> <https://tore.tuhh.de/hand>
- Mahmud, N. F. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar*.
- Marpaung, J. (2015). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal KOPASTA*, 2(2), 13–17. www.journal.unrika.ac.id
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Tabularasa PPS UNIMED*, 6(1), 87–97.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58). Bandung: Alfabeta, CV.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais, Ed.). 2019: UMSIDA Press.
- Ramli, M. (2014). *Media dan teknologi Pembelajaran*. In *IAIN Antasari Press* (Cetakan I). Banjarmasin: Antasari Press.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Septian, D., Cari, & Sarwanto. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Learning Cycle Pada Materi Alat Optik Menggunakan Flash dalam Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 6(1), 45–60. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/inkuri/article/view/17264>
- Setiawan, I., Dedi, Suciati, & Mushlih, A. (2016). *Buku Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Edisi Revisi 2016)*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.a
- Suardi, N. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Kelas Vi Tema 9 Subtema 2 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah*. Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.

- Sugiyani, Y., Rosalina, V., & Yunan, I. (2014). Perancangan Aplikasi Edukatif Berbasis Multimedia Untuk Memudahkan Siswa Belajar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal PROSISKO*, 1. <http://www.ilmukomputer.com/>
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran (Edisi Pert; M. A. Salulloh, Ed.). Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani
- Surjono, H. D. (2019). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan (Pertama; Fitriyanti, Ed.). Yogyakarta: UNY Press.
- Surjono Herman Dwi. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In Fitriyanti (Ed.), *UNY Press* (Edisi Pert). Diakses dari laman: https://www.researchgate.net/publication/332444168_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan/link/5cb5d017a6fdcc1d49985408/download
- Suriyanti, Y., & Thoharudin, M. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu (Utilization Of IPS Learning Media To Improve Integrated Teachers Of IPS). *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 117–121.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Istiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* (Pertama). Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
- Yulianti, T., Herkulana, H., & Achmadi, A. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(1).
- Yusuf, M. (2018). *Pengantar ilmu pendidikan* (D. Ilham, Ed.; Cetakan I). Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.