

018/S/PGSD-REG/6A/JANUARI/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR
DI KOTA DEPOK**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

Mega Silvia

NIM 1805688

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

DEPARTEMEN PEDAGOGIK

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR
DI KOTA DEPOK**

Oleh
Mega Silvia

Sebuah laporan penelitian yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
pernyataan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

© Mega Silvia 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang

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

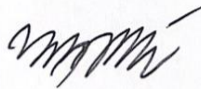
LEMBAR PENGESAHAN

MEGA SILVIA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBAHASA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR DI KOTA DEPOK**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

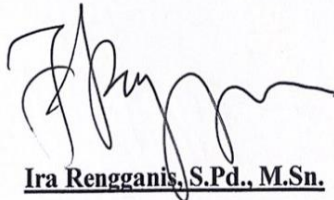
Pembimbing I



Dra. Effy Mulyasari, M.Pd.

NIP. 196801182008012003

Pembimbing II



Ira Rengganis, S.Pd., M.Sn.

NIP. 1908002142008122001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Heryanto, M.Pd.

NIP. 197708272008121001

Mega Silvia, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR DI KOTA
DEPOK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kota Depok” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya 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 terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 23 Januari 2023
Yang membuat pernyataan,

Mega Silvia

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh,

Alhamdulillah Rabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena izin-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kota Depok” dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw beserta keluarga, para sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik ataupun saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap, skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Wassalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Bandung, 23 Januari 2023

Mega Silvia

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kota Depok” dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw beserta keluarga, para sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis tidak terlepas dari bantuan, dukungan dan motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan dan kesehatan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua tercinta, Mamah yang selama ini memberikan kasih sayang, pengertian yang luar biasa, memberikan dukungan, doa-doa serta motivasi yang tidak hentinya demi kelancaran dan kesuksesan penulis dalam menyelesaikan skripsi. Serta Kakak tercinta, Asmaria yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
3. Bapak Dwi Heryanto, M.Pd., selaku Ketua Program studi PGSD FIP UPI yang selalu membimbing dan menjadi tauladan bagi seluruh mahasiswa PGSD FIP UPI.
4. Ibu Dra. Effy Mulyasari, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memotivasi, kritik dan saran kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
5. Ibu Ira Rengganis, S.Pd., M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memotivasi, kritik dan saran kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.

6. Ibu Evi Rahmawati, M.Pd., selaku validator materi yang senantiasa memberikan penilaian, saran perbaikan, dan masukan pada materi dalam media yang peneliti kembangkan.
7. Bapak Ari Arasy Magistra, M.Pd., selaku validator media yang senantiasa memberikan penilaian, saran perbaikan, dan masukan pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
8. Seluruh Dosen dan Staff Akademik PGSD FIP UPI yang selama ini memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
9. Kepala sekolah SDN Gandul 1 yang telah menerima kehadiran peneliti dengan keramahan dan mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu Fauziah Yasmi, S.Pd., selaku guru SDN Gandul 1 yang telah bersedia menjadi validator pembelajaran serta senantiasa memberikan penilaian, saran perbaikan, dan masukan pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
11. Sahabat saya Lussiana dan Yasmine yang selalu menemani, memberikan semangat, serta doa dalam pengerjaan skripsi ini.
12. Sahabat saya Khansa dan Kak Pingkan yang selalu memberikan semangat dan doa agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman spesial yang selalu menjadi pengingat, penyemangat, dan tempat berkeluh kesah selama masa-masa tingkat akhir hingga saat ini.
14. Teman-teman PGSD D 2018 yang telah berjuang bersama selama masa perkuliahan hingga skripsi.
15. Dan kepada semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang selalu memberikan dukungan, bantuan, doa, serta hal-hal positif lainnya kepada peneliti.

Bandung, 23 Januari 2023

Mega Silvia

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil analisis permasalahan di salah satu Sekolah Dasar mengenai keterampilan berbahasa siswa kelas III dapat dikatakan masih rendah. Aspek pembelajaran keterampilan berbahasa hanya terdapat dua atau tiga aspek saja, maka dari itu pembelajaran keterampilan berbahasa belum sempurna. Pada kegiatan pembelajaran keterampilan berbahasa guru rata-rata masih konvensional yaitu dengan menggunakan media buku dan kegiatan pembelajaran didominasi ceramah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian *Design and Development (D&D)* yang dikembangkan oleh Richey & Klein dan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implentation, serta Evaluation*). Partisipan dalam penelitian ini ahli materi, ahli media serta praktisi pembelajaran untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 80% dengan interpretasi “Layak”, hasil validasi yang diperoleh dari ahli media pada tahap pertama sebesar 75% dengan interpretasi “Layak”, “”, hasil validasi yang diperoleh dari ahli media pada tahap kedua sebesar 80% dengan interpretasi “Layak”, dan hasil validasi yang diperoleh dari praktisi pembelajaran sebesar “100% dengan interpretasi “Sangat Layak”. Dari ketiga hasil validasi diperoleh rata-rata tingkat pencapaian 84% dengan interpretasi “Layak” dan disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan bahan ajar, *Articulate Storyline*, Keterampilan Berbahasa

ABSTRACT

Abstract: This research was conducted based on the results of a problem analysis in one of the elementary schools regarding the language skills of class III students which can be said to be still low. There are only two or three aspects to learning language skills, therefore learning language skills is not perfect. In learning activities, the average teacher's language skills are still conventional, namely by using book media and learning activities dominated by lectures. Therefore, this study aims to develop interactive learning media using Articulate Storyline software to improve students' language skills. This interactive learning media was developed using the Design and Development (D&D) research method developed by Richey & Klein and using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The participants in this study were material experts, media experts and learning practitioners to test the feasibility of the product being developed. The validation results obtained from material experts were 80% with the interpretation "Decent", the validation results obtained from media experts in the first stage were 75% with the interpretation "Decent", ", the validation results obtained from media experts in the second stage were 80% with the interpretation of "Appropriate", and the validation results obtained from learning practitioners of "100% with the interpretation of "Very Feasible". From the three validation results, an average achievement level of 84% was obtained with the interpretation of "Appropriate" and it was concluded that the interactive learning media developed were feasible to use in the learning process.

Keywords: Development of teaching materials, Articulate Storyline, Language Skills

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG PENELITIAN	1
1.2 RUMUSAN MASALAH PENELITIAN	4
1.3 TUJUAN PENELITIAN	5
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Pembelajaran di Sekolah Dasar	8
2.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	8
2.1.2 Pembelajaran Tematik.....	8
2.1.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia	10
2.2 Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar	11
2.2.1 Pengertian Keterampilan Berbahasa.....	11
2.2.2 Manfaat Keterampilan Berbahasa.....	12
2.2.3 Aspek Keterampilan Berbahasa.....	12
2.3 Media Pembelajaran	19
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	19
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	19
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	20

2.3.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran	22
2.3.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	23
2.3.6 Pemilihan Media Pembelajaran	25
2.3.7 Media Pembelajaran Interaktif.....	27
2.4 Articulate Storyline	30
2.4.1 Pengertian Articulate Storyline	30
2.4.2 Kelebihan Articulate Storyline	31
2.4.3 Kekurangan Articulate Storyline	31
2.5 PENELITIAN YANG RELEVAN.....	32
2.6 KERANGKA BERFIKIR.....	33
2.7 DEFINISI OPERASIONAL	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Desain Penelitian.....	36
3.2 Prosedur Penelitian	37
3.3 Partisipan Penelitian	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.5 Instrumen Penelitian	39
3.6 Teknik Analisis Data	44
3.6.1 Analisis Data Kualitatif	45
3.6.2 Analisis Data Kuantitatif.....	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar di Kota Depok.....	48
4.1.1 Temuan	48
4.1.2 Pembahasan.....	56
4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar di Kota Depok.....	58
4.2.1 Temuan	58
4.2.2 Pembahasan.....	71
4.3 Peningkatan Keterampilan Berbahasa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar di Kota Depok	74

4.3.1 Temuan	74
4.3.2 Pembahasan.....	79
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	83
5.1 Simpulan.....	83
5.2 Rekomendasi.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan, Prosedur, Hasil Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi penilaian Praktisi Pembelajaran	43
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Skala Likert (Validasi Ahli)	46
Tabel 3.6 Kategori Penilaian Kelayakan.....	47
Tabel 4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	58
Tabel 4.2 Saran Validator Media Pembelajaran	64
Tabel 4.3 Produk Sebelum dan Sesudah Revisi.....	66
Tabel 4.4 Persentase Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Media Powerpoint.....	28
Gambar 2.2 Contoh Media <i>Articulate Storyline</i>	28
Gambar 2.3 Contoh Media Canva.....	29
Gambar 2.4 Contoh Media Powtoon.....	30
Gambar 2.5 Contoh Media VideoScribe	30
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1 Tahap Model ADDIE	37
Gambar 4.1 Awal Halaman Login	48
Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan	49
Gambar 4.3 Menu (Home)	49
Gambar 4.4 Pendahuluan	50
Gambar 4.5 Kompetensi Inti	50
Gambar 4.6 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian.....	51
Gambar 4.7 Profil Pengembang	51
Gambar 4.8 Daftar Pustaka	52
Gambar 4.9 Materi	52
Gambar 4.10 Pembuka <i>Challenge</i>	53
Gambar 4.10.1 Persiapan <i>Challenge</i>	53
Gambar 4.10.2 <i>Challenge</i>	53
Gambar 4.10.3 Inti <i>Challenge</i>	54
Gambar 4.11 Evaluasi	54
Gambar 4.12 Pembuka <i>Mini Project</i>	55
Gambar 4.12.1 Persiapan <i>Mini Project</i>	55
Gambar 4.12.2 Langkah Mengerjakan <i>Mini Project</i>	55
Gambar 4.12.3 Stimulus Mengerjakan <i>Mini Project</i>	56
Gambar 4.10.1 Persiapan <i>Challenge</i>	53
Gambar 4.10.2 <i>Challenge</i>	53
Gambar 4.13 Penutup (Halaman <i>Exit</i>)	56
Gambar 4.14 Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran.....	74
Gambar 4.15 Peserta Didik Sesudah Menggunakan Fitur <i>Challenge</i>	77
Gambar 4.16 Peserta Didik Sesudah Menggunakan Fitur <i>Mini Project</i>	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	85
Lampiran 2. Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing	86
Lampiran 3. Instrumen Validasi Ahli Materi	87
Lampiran 4. Instrumen Validasi Ahli Media	90
Lampiran 5. Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran	93
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi	96
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media	77
Lampiran 8. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran	99
Lampiran 9. <i>Worklog</i>	108
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	110
Lampiran 11 Kartu Bimbingan Skripsi	143
Lampiran 12 Format Perbaikan Skripsi	146
Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup	147

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, 98-107.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 37-38.
- Damanik, D. N., & Yarshal, D. (2022). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBANTUAN APLIKASI STORYLINE BENDA-BENDA DISEKITAR KITA DI SEKOLAH DASAR KELAS III. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA Vol 6 No 2*, 14-21.
- Hanafy, M. S. (2014). KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Lentera Pendidikan*, 74.
- Hartono, A., & Pramukantoro, J. A. (2013). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF GI (GROUP INVESTIGATION) PADA STANDAR KOMPETENSI MEMPERBAIKI CD PLAYER DI SMK NEGERI 2 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 02 Nomor 2*, 653-659.
- Hidayani, M. (2016). PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM KURIKULUM 2013. *AT-TALIM*, 152.
- Jannah, R. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Banjarmasin: ANTASARI PRESS.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 89-90.
- Kulana, A. E., & dkk. (2021). ANALISIS PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV A SD NEGERI 01 KENUKUT TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 101.
- Lailiyah, N. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS FLASH UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULISKAN KEMBALI CERITA SISWA KELAS IV SD. *JPGSD Volume 06 Nomor 07*, 1150 - 1159.
- Larasati, A., & Sukartono. (2021). Problematika Guru dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4518.

- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). ANALISIS PENTINGNYA KETERAMPILAN BERBAHASA. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3, 243-252.
- Mutaqin, E. J., & dkk. (2020). Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal PEKEMAS*, 19.
- Pamuji, S. S., & Setyami, I. (2018). DESAIN MODEL PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA BAGI SISWA EKOLAH DASAR SE-KALIMANTAN UTARA. *JURNAL BORNEO HUMANIORA*, 25-29.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 337-338.
- Pratama, Y. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY PADA MATA PELAJARAN MENERAPKAN KONSEP ELEKTRONIKA DIGITAL DAN RANGKAIAN. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 21-27.
- Pratiwi, R. A. (2017). PENGARUH GOOD CORPORATE GOVERNANCE DAN UKURAN PERUSAHAAN TERHADAP NILAI PERUSAHAAN PADA PERUSAHAAN FOOD AND BEVERAGE YANG LISTING DI BURSA EFEK INDONESIA. *Jom FISIP Volume 4 No. 2*, 1-4.
- Ramelan. (2017). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL EXAMPLE NON EXAMPLE DI KELAS VI SD NEGERI KEPALA SUNGAI. 54-55.
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 84-92.
- Sari, R. K., & dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4, 122-130.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Suhailah, F., & dkk. (2021). ARTICULATE STORYLINE: SEBUAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SEL. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 19-25.
- Suhartono, Susiani, T. S., & dkk. (2022). Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 1638.
- Sukiman. (2012). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Jogjakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Syofiani, & dkk. (2018). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA MELALUI PEMANFAATAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG:

MENCIPTAKAN KELAS YANG MENYENANGKAN. *JURNAL TA'DIB, Vol 21 (2)*, 87-97.

- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2*, 103-114.
- Ubabuddin. (2019). HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Edukatif*, 21-22.
- Utami, Y. S., & Wahyudi. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 62-71.
- Widjayanti, W. d. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 103.
- Yaumi, M. (2017). RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Disajikan pada Seminar Nasional dan Workshop tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences 30 Desember 2017* (pp. 21-44). Pare-Pare: Repositori UIN Alauddin Makassar.
- Yumini, S. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATA DIKLAT TEKNIK ELEKTRONIKA DASAR DI SMK NEGERI 1 JETIS MOJOKERTO. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 845-849.
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PKN DI SMA SWASTA DARUSSA'ADAH KEC. PANGKALAN SUSU. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 7 No. 2*, 809-820.