

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *ARTICULATE STORYLINE* PADA
MATERI HUBUNGAN SUMBER DAYA ALAM DENGAN LINGKUNGAN
BERBASIS *CREATIVE PROBLEM SOLVING* UNTUK KELAS IV SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UNP Kediri



OLEH :

SAIYYIDATUL LAILIMUNIFFAH
NPM : 19.1.01.10.0010

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP KEDIRI
2023**

Skripsi oleh:

SAIYYIDATUL LAILIMUNIFFAH
NPM: 19.1.01.10.0010

Judul:

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *ARTICULATE STORYLINE* PADA
MATERI HUBUNGAN SUMBER DAYA ALAM DENGAN LINGKUNGAN
BERBASIS *CREATIVE PROBLEM SOLVING* UNTUK KELAS IV SD**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 3 Juli 2023

Pembimbing 1



Sutrisno Sahari, M.Pd
NIDN/0713037304

Pembimbing 2



Karimatus Saidah, M.Pd
NIDN: 0710039103

Skripsi oleh:

SAIYYIDATUL LAILIMUNIFFAH

NPM: 19.1.01.10.0010

Judul:

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *ARTICULATE STORYLINE* PADA
MATERI HUBUNGAN SUMBER DAYA ALAM DENGAN LINGKUNGAN
BERBASIS *CREATIVE PROBLEM SOLVING* UNTUK KELAS IV SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 25 Juli 2023

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

Ketua Penguji : Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd.
Penguji 1 : WAHYUDI, M.Sn.
Penguji 2 : KARIMATUS SAIDAH, M.Pd.



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Saiyyidatul Lailimuniffah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tanggal Lahir : Nganjuk/ 21 Februari 2001
NPM : 19.1.01.10.0010
Fakultas/ Program Studi : FKIP/PGSD

menyatakan dengan yang sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Saiyyidatul Lailimuniffah

NPM 19.1.01.10.0010

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Not a single one of us here today has done it alone. We are each other a patchwork quilt of those who loved us, those who have believed in our futures, those who showed us empathy and kindness or told us the truth, even when it wasn't easy to hear those who told us we could do it when there was absolutely no proof of that. Someone read stories to you and taught you to dream and offered up some moral code of right and wrong for you to try and live by”

(Taylor Swift)

“Setiap Mengalami kesulitan, saya memikirkan kembali, mengapa saya bertahan sejauh ini sampai sekarang”

(Jungwoo NCT)

“Tiada lembar yang paling indah

Dalam skripsi ini kecuali lembar persembahan,

Skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada Alm. Bapak, ibu,

mbah, kakak, dan keluarga besar sekaligus teman-teman yang selalu memberi

support untuk menyelesaikan skripsi ini”

ABSTRAK

Saiyyidatul Lailimuniffah Pengembangan Bahan Ajar *Articulate Storyline* Pada Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Berbasis *Creative Problem Solving* Untuk Kelas IV SD

Kata kunci : Bahan Ajar, *Articulate Storyline*, *Creative Problem Solving*

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas IV yang kurang memahami konsep hubungan sumber daya alam dengan lingkungan disebabkan guru yang masih belum menggunakan bahan ajar berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Rumusan masalah yang dikembangkan yaitu Bagaimana kevalidan, kepraktisan respon guru, dan keefektivan penggunaan bahan ajar *Articulate Storyline* berbasis *Creative Problem Solving* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektivan bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Developmen, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa Kelas IV SD Negeri 4 Mojoroto Kota Kediri. Instrument yang digunakan pada penelitian ini ada dua yaitu menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan bahan ajar *Articulate Storyline*, materi pada bahan ajar *Articulate Storyline*, kepraktisan respon guru. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui efektifitas bahan ajar *Articulate Storyline*.

Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar *Articulate Storyline* berbasis *Creative Problem Solving* adalah sebagai berikut: (1) Hasil validitas bahan ajar *Articulate Storyline* didapatkan presentase 87% sangat valid. (2) Hasil angket kepraktisan respon guru didapatkan persentase 92,5% dinyatakan sangat praktis. (3) Hasil Efektivitas bahan ajar *Articulate Storyline* dari nilai post test dengan rata-rata nilai siswa 89,4 dengan interval kepercayaan mencapai 95%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Ibu Dra. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dukungan motivasi kepada mahasiswa.
4. Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, serta solusi sehingga kripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Karimatus Saidah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, serta solusi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Bapak Wahyudi, M.Sn. selaku penguji 1 yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, serta solusi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mengajarkan ilmu pengetahuan selama dibangku perkuliahan.
8. Bapak Pardi, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Mojoroto 4 Kediri yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah.
9. Ibu Yunita Ika Budiarti, S.Pd selaku Guru kelas IV SDN mojoroto 4 Kediri yang telah berkenan meluangkan waktu untuk membantu dalam proses penelitian di sekolah.
10. Keluarga yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis, baik dari sisi moril maupun materil.
11. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 3 Juli 2023

SAIYYIDATUL LAILIMUNIFFAH

NPM: 19.1.01.10.0010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I :PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	8
BAB II :KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Bahan Ajar	9
2. Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	11
3. Model <i>Creative Problem Solving</i>	16

	4. Implementasi pada materi Hubungan Sumber Daya Alam dengan Lingkungan.....	18
	B. Penelitian Yang Relevan	22
	C. Kerangka Pikir.....	24
BAB III	: METODE PENELITIAN.....	26
	A. Model Penelitian dan Pengembangan	26
	B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	27
	C. Tempat dan Waktu Penelitian	35
	D. Subjek Penelitian.....	36
	E. Teknik Pengumpulan Data	36
	F. Instrumen Pengumpulan Data	38
	G. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV	:HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
	A. Hasil Penelitian.....	46
	1.Tahapan Analisis	46
	2. Tahapan Desain	48
	3. Tahapan Pengembangan	53
	4. Tahapan Implementasi.....	57
	5. Tahapan Evaluasi.....	61
	B. Pembahasan	68
	1. Kevalidan Produk	68
	2. Kepraktisan Produk	69
	3. Keefektivan Produk	69

4. Faktor Pendukung dan Kelebihan Produk	70
5. Faktor Penghambat dan Kekurangan Produk	71
BAB V :SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	72
A. Simpulan.....	72
B. Implikasi	73
C. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Menu-menu pada bahan ajar	29
Tabel 3.2 Ahli Uji Validasi	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	39
Tabel 3.5 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3.6 Instrumen Angket Validasi Ahli Bahan Ajar	40
Tabel 3.7 Instrumen Angket kepraktisan Guru	41
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen <i>Pretest</i>	42
Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen <i>Posttest</i>	42
Tabel 3.10 Desain <i>One-Group Pretest-Posttest</i>	43
Tabel 3.11 Kriteria Kevalidan Produk	44
Tabel 3.12 Kriteria Kepraktisan Produk	45
Tabel 4.1 Rancangan Awal Bahan Ajar	48
Tabel 4.2 Hasil Kevalidan Ahli Bahan Ajar	54
Tabel 4.3 Hasil Kevalidan Ahli Materi	56
Tabel 4.4 hasil Kepraktisan Guru Kelas	58
Tabel 4.5 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa	59
Tabel 4.6 Output <i>One-Sample</i> Statistik.....	60
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>One-Sample</i> T Test Pada Nilai <i>Posttest</i>	61
Tabel 4.8 Produk Akhir Bahan Ajar	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Utama <i>Articulate Storyline</i>	12
Gambar 2.2 Tampilan Menu pada <i>Articulate Storyline</i>	13
Gambar 2.3 Lembar Kerja <i>Articulate Storyline</i>	13
Gambar 2.4 Icon-Icon yang ada di <i>Articulate Storyline</i>	14
Gambar 2.5 Pilihan Pengaturan Fitur Kuis Interaktif	14
Gambar 2.6 Fitur Trigger pada <i>Articulate Storyline</i>	15
Gambar 2.7 Template pada <i>Articulate Storyline</i>	15
Gambar 2.8 Bagan Kerangka Pikir.....	25
Gambar 3.1 Bagan model Pengembangan ADDIE.....	27

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi yang semakin maju mengharuskan guru untuk ikut mempelajarinya guna mencapai proses belajar mengajar yang efektif dan interaktif yang dapat memungkinkan siswa mudah menyerap materi dan paham materi yang diajarkan.

Permendikbud No.57 Tahun 2014 menyatakan bahwa Kurikulum 2013 SD/MI memiliki 8 muatan salah satunya adalah muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pada hakikatnya IPA yaitu ilmu pengetahuan alam mengenai gejala alam yang diwujudkan berupa fakta, konsep, prinsip yang sudah diuji kebenarannya melalui tahapan metode ilmiah (Hisbullah & Selvi, 2018). Kumala (2016) menyatakan bahwa IPA merupakan sesuatu hal yang dilandasi dari gejala alam, yang dimana gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah. Berdasarkan Susanto (2013) IPA merupakan mata pelajaran yang berdasarkan pada penalaran manusia untuk memahami alam yang melalui pengamatan, proses atau cara kerja, dan dijadikan sebuah kesimpulan.

Mata Pelajaran IPA di sekolah dasar memiliki komponen utama yang terbagi menjadi tiga komponen, yaitu IPA sebagai produk, IPA

sebagai proses, dan IPA sebagai sikap (Sulasmi, 2018). Pembelajaran IPA di sekolah dasar meliputi materi ilmu pengetahuan alam yang sering dijumpa siswa di sekitar lingkungannya dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA di sekolah dasar berorientasi pada tindakan dan proses untuk membantu siswa dalam memahami lingkungan alam (Yuliana & Atmojo, 2019). IPA di seklolah dasar memiliki karakteristik yang tidak hanya menekankan pada materi, dan konsep tetapi juga pada proses penemuannya.

Berdasarkan analisis kebutuhan berupa hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV SD Negeri Mojoroto 4, Kota Kediri. Permasalahan yang ditemukan adalah saat proses pembelajaran IPA dilakukan, guru menggunakan buku pegangan guru dan buku paket sebagai sumber utama yang ditambah materi dari internet. Pembelajaran lebih sering langsung pada materi dan pemberian tugas yang membuat siswa cenderung kurang aktif. Siswa yang malu saat ingin bertanya mengenai materi yang belum dipahami, dan sebagian besar siswa belum mempelajari materi yang akan dijelaskan oleh guru. Siswa juga lebih suka menyalin materi yang dituliskan oleh guru di papan tulis yang dituliskan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 4 Mojoroto Kota Kediri didapatkan hasil yaitu dalam penyampaian materi, guru menggunakan papan tulis sebagai perantara. Hal itu menjadikan siswa hanya berfokus pada apa yang ditulis oleh guru.

Fokus siswa yang sering terbagi karena guru yang terlalu cepat dalam menjelaskan materi.

Berdasarkan hasil analisis dokumen yang dilakukan peneliti dengan beberapa hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 4 Mojoroto Kota Kediri, didapatkan hasil sebanyak 15 siswa atau 50% dari total keseluruhan siswa di kelas yang mendapatkan nilai yang belum mencapai KKM. berdasarkan kenyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan belajar mengajar IPA dikelas masih belum sesuai dengan tujuan dan konsep mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

Dilihat dari karakteristik siswa yang ada di SD Negeri 4 Mojoroto Kota Kediri, karena berada ditengah-tengah kota kebanyakan siswa sudah diberikan *gadget* oleh orang tua mereka. Biasanya siswa menggunakan *gadget* mereka untuk bermain *game*, mencoba fitur aplikasi baru karena rasa ingin tahu yang tinggi, dan juga sebagai alat penunjang siswa dalam berkirim tugas atau PR dengan guru kelasnya.

Mengacu pada permasalahan yang sudah dianalisis oleh peneliti, maka siswa membutuhkan bahan ajar baru yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman, menyenangkan, menarik, interaktif dan berbasis teknologi, karena siswa di SD Negeri 4 Mojoroto Kota Kediri lebih senang dengan sesuatu hal baru khususnya yang berkaitan dengan teknologi. Selain itu, agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif, menarik dan bersifat *student center* maka perlu diberikan masalah diawal pembelajaran yang dapat dihadirkan di dalam penggunaan model pembelajaran *Creative*

Problem Solving. Model pembelajaran *Creative Problem Learning* adalah satu model pengajaran yang melakukan pemusatan pada pemecahan suatu masalah yang didalamnya diikuti dengan penguatan keterampilan dalam memecahkan masalah tersebut. (Oktaviani & Nugroho, 2015). Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat dijadikan sebagai model pembelajaran baru yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan lebih merasa tertantang mengikuti proses pembelajaran, karena model ini dapat membiasakan siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, dan merangsang pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa secara menyeluruh melalui berbagai kegiatan.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang menggunakan model *creative problem solving* pada mata pelajaran IPA khususnya materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan. *Articulate Storyline* merupakan jenis bahan ajar audio visual yang memberikan fungsi sebagai alat untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dengan fitur dan tampilannya yang mirip dengan *Microsoft Power Point* yang dibentuk dari gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. (Saski & Sudarwanto, 2021). Kelebihan bahan ajar audio visual diantaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran yang dapat menggantikan guru berbicara ke dalam kelas, dan dapat menyajikan objek secara detail. (Fitria, 2014). Sedangkan Model *Creative Problem Learning* sendiri memungkinkan siswa ketika dihadapkan dengan suatu

pertayaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan suatu masalah dan memberikan tanggapannya sesuai pengetahuan yang siswa miliki (Oktaviani & Nugroho, 2015).

Berdasarkan analisis kebutuhan dari pemaparan permasalahan di atas, karena itu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar dengan judul **“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI HUBUNGAN SUMBER DAYA ALAM DENGAN LINGKUNGAN BERBASIS *CREATIVE PROBLEM SOLVING* UNTUK KELAS IV SD”** .

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Terbatasnya bahan ajar berbasis teknologi yang digunakan oleh guru.
2. Bahan ajar yang sudah ada masih belum menarik minat dan antusias siswa dalam belajar di kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut penulis memberikan batasan masalah mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis yaitu :

1. Bahan ajar yang dikembangkan yaitu bahan ajar *Articulate Storyline* berbasis *Creative Problem Solving*. *Articulate Storyline* merupakan salah satu multimedia *authoringtools* yang bisa dipakai

untuk menciptakan perangkat pembelajaran saling berinteraksi dengan isi yang dibentuk dari gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video.

2. Materi pada bahan ajar *Articulate Storyline* berbasis *Creative Problem Solving* dibatasi hanya pada materi hubungan sumber daya alam dengan manusia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan yaitu :

1. Bagaimana validitas bahan ajar *Articulate Storyline* berbasis *Creative Problem Solving* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan bahan ajar *Articulate Storyline* berbasis *Creative Problem Solving* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan bahan ajar *Articulate Storyline* berbasis *Creative Problem Solving* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui validitas bahan ajar *Articulate Storyline* berbasis *Creative Problem Solving* pada materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan.
2. Untuk mengetahui kepratisan bahan ajar *Articulate Storyline* berbasis *Creative Problem Solving* pada materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan.
3. Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar *Articulate Storyline* berbasis *Creative Problem Solving* pada materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi dua yaitu, kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis.

1. Kegunaan secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan bahan ajar di Sekolah Dasar terutama pada materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungannya.

2. Kegunaan secara praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan pembelajaran yang efektif bagi siswa, sehingga siswa lebih memahami materi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan masukan kepada guru terkait pengembangan dalam penggunaan bahan ajar terutama pada mata pelajaran IPA, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, R. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Posing* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa pada konsep jamur. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. *Google Scholar*
- Amri, S. & Ahmadi I. K. (2010). Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum. Jakarta: Prestasi Pustaka. *Google Scholar*
- Arum Donna, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 2 – Nomor 2. Universitas Negeri Jakarta. *Google Scholar*
- Erwin Putera Permana. (2018). Efektifitas Model *Creative Problem Solving* Dengan Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia. Jurnal Riset Pendidikan Dasar. *Google Scholar*
- Hisbullah, S. P., & Selvi, N. (2018). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. Penerbit Aksara TIMUR. *Google Scholar*
- Isrok'atun & Tiurlina. (2015). Model *Situation-Based Learning* (SBL) untuk meningkatkan kemampuan *Creative Problem Solving* (CPS) matematika siswa sekolah dasar. Laporan Hibah Bersaing (Tahun ke-2). Bandung: Tidak diterbitkan. *Google Scholar*
- Leztiyani. 2021. Optimalisasi Penggunaan *Articulate Storyline3* Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatul Jakarta, Indonesia. *Google Scholar*
- Prastowo, A. 2011. Pengembangan bahan ajar inovatif. Jakarta: Diva Press. *Google Scholar*
- Razilu. 2021. Pengembangan *Mobile Learning* berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* Di Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Kendari, Kota Kendari, Indonesia. *Google Scholar*
- Ruhimat, 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada. *Google Scholar*
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran *Market Learning* Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. Jurnal PendidikanTataNiaga(JPTN),9(1), 1118–1124. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/40502>. *Google Scholar*

- Semiawan, Conny. (2012). *Kreativitas Keberbakatan*. Bandung : Rosdakarya. *Google Scholar*
- Siti Nurmala, dkk. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI. *JURNALBASICEDU* Volume 5 Nomor 6. Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia. *Google Scholar*
- Sri wahyuni (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash Cs6 Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Depok. Universitas Negeri Yogyakarta. *Google Scholar*
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RdanD*. Penerbit Alfabeta. Bandung. *Google Scholar*
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd)*, Bandung: Alfabeta. *Google Scholar*
- Supriana, I. W., & Sukmana, I. W. K. T. (2018). Peningkatan dan Pengembangan Pengajaran Berbasis Teknologi bagi Guru-Guru di SMK Pariwisata Margarana. *JurnalWidyaLaksana*,7(1),47–54. <https://doi.org/10.23887/jwl.v7i1.12564>. *Google Scholar*
- Susanto, A. (2013a). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (1st ed.). Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP. *Google Scholar*
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU. *Google Scholar*
- Tesa Sri. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Gerak Dasar Pencak Silat Kelas IV SD. Universitas Negeri Yogyakarta. *Google Scholar*
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran UPI. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: UPI. *Google Scholar*
- Wijayanti, Annisa (2021) Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Tematik Kelas V Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 6 Sekolah Dasar. *Undergraduate (S1) thesis*, Universitas Muhammadiyah Malang. *Google Scholar*
- Yuyu Yuliati & Intan Lestari. 2019. Penerapan Model *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. Universitas Majalengka. *JURNAL CAKRAWALA PENDAS*. *Google Scholar*