

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 MATERI GAYA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN GAYAM 2**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

JUNETA AMELIA PUTRI

NPM 2214060218

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi oleh:

JUNETA AMELIA PUTRI
NPM 2214060218

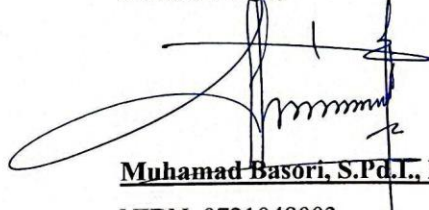
Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 MATERI GAYA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN GAYAM 2**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

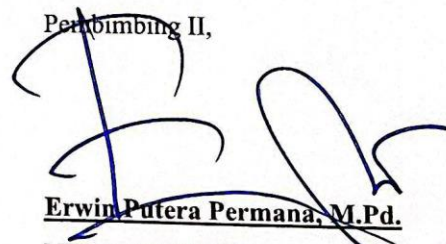
Tanggal: 30 Juni 2026

Pembimbing I,



Muhamad Basori, S.Pd.T., M.Pd.
NIDN. 0721048003

Pembimbing II,



Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

Skripsi oleh:

JUNETA AMELIA PUTRI
NPM 2214060218

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 MATERI GAYA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN GAYAM 2**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

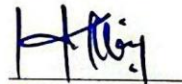
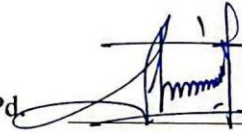
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 17 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Ita Kurnia, M.Pd.
3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP,



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Juneta Amelia Putri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tanggal Lahir : Kediri, 1 Juni 2003
NPM : 2214060218
Fakultas/ Prodi : FKIP/ PGSD

Menyatakan dengan 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 yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 1 Juli 2026

Mahasiswa,



Juneta Amelia Putri

NPM: 2214060218

MOTTO

“Setetes keringat orangtuaku, seribu langkahku untuk maju”

“Allah tidak mengatakan ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji Syukur ke hadirat Allah SWT. Atas segala Rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan kali ini, penulis sudah sepantasnya menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Teruntuk Ibu tercinta, Ibu Suparti, terimakasih atas doa, dukungan, serta pengorbanan yang tiada hentinya untuk anak Perempuan satu-satunya. Terimakasih telah menjadi sumber semangat dan kekuatan hingga penulis mampu menyelesaikan Pendidikan ini. Gelar sarjana ini kupersembahkan untuk ibu, yang merupakan salah satu impian ibu. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan untuk Ibu.
2. Teruntuk superheroku, Bapak Katimin, terimakasih atas segala bentuk usaha yang kamu berikan kepada penulis. Terimakasih selalu menjadi bagian penguat dan mengajarkan arti tanggung jawab. Semoga pencapaian ini menjadi bagian kecil yang mampu membalas sebagian kasih sayang dan perjuangan Bapak.
3. Teruntuk mas kandung saya, Prasetya terimakasih atas doa, dukungan, serta motivasi yang selalu diberikan. Kehadiran dan semangatmu menjadi bagian penyemangat penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Pembimbingku Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. dan Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd. terimakasih yang sebesar-besarnya telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran disela-sela kesibukan. Terimakasih atas segala arahan, bimbingan, kritis, dan saran dengan penuh kesabaran sampai penyusunan skripsi ini selesai.
5. Terimakasih kepada seluruh teman-teman yang selalu memberikan semangat, bantuan serta kebersamaan selama masa kuliah. Terimakasih atas setiap cerita, pengalaman, dan dukungan yang menjadi bagian dari perjalanan ini.
6. Terakhir kupersembahkan untuk diriku sendiri, terimakasih sudah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah dalam menyelesaikan pendidikan ini. Terimakasih sudah melawan rasa ragumu untuk berjalan sejauh ini. Semoga pencapaian ini menjadi langkah awal untuk terus belajar, berkembang, dan memberikan manfaat bagi orang banyak.

RINGKASAN

Juneta Amelia Putri: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Materi Gaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gayam 2

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Gaya, Hasil Belajar

Latar belakang penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan siswa. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Gayam 2 masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket, sehingga pemanfaatan media berbasis teknologi belum optimal. Selain itu, hasil angket kebutuhan siswa memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat butuh, yang menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dilengkapi gambar serta animasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas IV SDN Gayam 2.

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas IV SDN Gayam 2, yang terdiri atas 8 siswa pada uji coba terbatas dan 15 siswa pada uji coba luas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif. Keefektifan media dianalisis berdasarkan hasil pretest dan posttest menggunakan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memperoleh rata-rata validitas sebesar 83% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media memperoleh rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis berdasarkan angket respon guru dan siswa pada uji coba luas. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai pretest dari 49 menjadi 87,73 pada posttest, dengan persentase peningkatan hasil belajar sebesar 79% dan nilai *N-Gain* sebesar 0,75 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV SDN Gayam 2.

PRAKATA

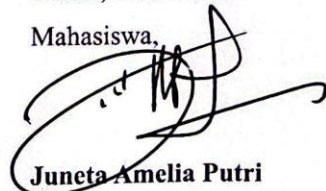
Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Gaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gayam 2”. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan sabar Sekaligus banyak memberi masukan positif.
5. Erwin Putera Permana, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar membimbing serta memberikan arahan kepada kami.
6. Sulistianik, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Gayam 2.
7. Wahyuni Suprptiningtyas, S.Pd.SD., selaku guru kelas IV SDN Gayam 2.
8. Siswa siswi SDN Gayam 2 yang sudah membantu dan ikut serta meluangkan waktunya.
9. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

Kediri, 1 Juli 2026

Mahasiswa,



Juneta Amelia Putri

NPM: 2214060218

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	35
C. Desain Pengembangan	38
D. Tempat dan Waktu Penelitian	39
E. Instrumen Penelitian	39
F. Teknik Pengumpulan Data	46
G. Teknik Analisis Data	47

H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	54
B. Data Uji Coba.....	62
C. Analisis Data	69
D. Revisi Produk.....	72
E. Kajian Produk Akhir	74
BAB V PENUTUP.....	78
A. Simpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran IPAS Fase B.....	17
Tabel 3.1 Waktu Perencanaan	39
Tabel 3.2 Rincian Instrumen Pengumpulan Data.....	40
Tabel 3.3 Pedoman Observasi	40
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara.....	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	41
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	42
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	43
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Respon Guru	44
Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	44
Tabel 3.10 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	45
Tabel 3.11 Pedoman Penskoran terhadap Hasil Menggunakan Skala Likert.....	48
Tabel 3.12 Kriteria Kebutuhan Media.....	49
Tabel 3.13 Kriteria Kevalidan	49
Tabel 3.14 Kriteria Kepraktisan	50
Tabel 3.15 Kriteria Tingkat <i>N-Gain</i>	51
Tabel 4.1 Desain Akhir Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	57
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	60
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas	63
Tabel 4.5 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas	64
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Luas	65
Tabel 4.7 Hasil Angket respon Siswa Uji Coba Luas	66
Tabel 4.8 Hasil <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> Uji Coba Luas	68
Tabel 4.9 Revisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72
Tabel 4.10 Revisi Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis-jenis Gaya	18
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	35
Gambar 3.2 Desain Media <i>Articulate Storyline 3</i>	38
Gambar 4.1 Flowchart Desain Awal Multimedia Pembelajaran Interaktif	56
Gambar 4.2 Saran Perbaikan dari Ahli Materi	72
Gambar 4.3 Saran Perbaikan dari Ahli Media	73
Gambar 4.4 Komentar dan Saran dari Guru	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	89
Lampiran 2 Berita Acara	91
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	93
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	94
Lampiran 5 Surat Pemanfaatan Media	95
Lampiran 6 Hasil Observasi.....	96
Lampiran 7 Hasil Wawancara dengan Guru	97
Lampiran 8 Hasil Angket Need Assessment Siswa	98
Lampiran 9 Permohonan Validasi Ahli Materi.....	100
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi	101
Lampiran 11 Permohonan Validasi Ahli Media	104
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media.....	105
Lampiran 13 Perangkat Pembelajaran	108
Lampiran 14 Hasil Pretest Uji Coba Terbatas	141
Lampiran 15 Hasil Posttest Uji Coba Terbatas	143
Lampiran 16 Hasil Pretest Uji Coba Luas.....	145
Lampiran 17 Hasil Posttest Uji Coba Luas	147
Lampiran 18 Hasil Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Terbatas	149
Lampiran 19 Hasil Angket Kepraktisan Uji Coba Luas.....	150
Lampiran 20 Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	151
Lampiran 21 Dokumentasi	153
Lampiran 22 Surat Keterangan Bebas Similarity.....	154
Lampiran 23 Hasil Cek Plagiasi.....	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan dan perilaku secara berkelanjutan (Faiz et al., 2022). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Selain itu, perkembangan teknologi informasi saat ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang sebelumnya lebih berpusat pada guru kini beralih menjadi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Perkembangan itulah yang membuat dunia pendidikan perlu menghadirkan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Hal ini akan mendorong individu untuk berprestasi dan memotivasi dirinya untuk terus berkembang dalam berbagai aspek pendidikan di era modern saat ini.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era modern telah membawa perubahan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan harus terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi agar proses pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat & Khotimah, 2019), pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Melalui pemanfaatan teknologi, penyampaian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Aulia, 2025) menunjukkan bahwa teknologi membuka peluang untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien. Dengan adanya dukungan teknologi, guru

dapat menyajikan materi secara lebih bervariasi sehingga mampu menyesuaikan gaya belajar siswa.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan guru, siswa, serta berbagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil atau tidak untuk tercapainya tujuan pembelajaran tergantung pada guru. Pembelajaran merupakan segala bentuk usaha yang dilakukan pendidik untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa mengalami proses belajar. Sejalan dengan itu, hasil penelitian Pajarullah & Triwahyuni (2023), bahwa salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki guru pada abad ke-21 adalah kemampuan mengintegrasikan pengetahuan tentang materi ajar, pedagogi, dan teknologi yang dikenal dengan konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Penerapan TPaCK memungkinkan guru untuk menyajikan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Selain itu, penelitian (Hajar, 2024) juga mengungkapkan bahwa penggunaan pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peran guru dalam mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran menjadi faktor penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar mencakup beberapa materi yang berkaitan dengan fenomena alam serta kehidupan sosial secara terpadu dan kontekstual. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang sering ditemui adalah penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi oleh media konvensional, seperti buku teks dan papan tulis. Media tersebut belum mampu memvisualisasikan konsep IPAS secara konkret. Keterbatasan media menjadi salah satu faktor rendahnya partisipatif siswa dalam pembelajaran IPAS (Mutmainah et al., 2021). Penggunaan media konvensional, seperti buku teks dan papan tulis, cenderung kurang efektif karena dapat menimbulkan kejenuhan serta mengurangi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Sebaliknya, penggunaan multimedia

interaktif telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi IPAS (Mellyanti et al., 2026). Selain itu, multimedia interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar berfokus pada pemahaman konsep dasar yang berkaitan dengan fenomena alam, salah satunya adalah materi gaya dan pengaruhnya terhadap benda dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat siswa berada pada tahap operasional konkret, penyajian materi perlu dilakukan secara visual, kontekstual, dan interaktif (Pratiwi et al., 2024). Materi gaya memiliki peranan penting karena berkaitan erat dengan aktivitas sehari-hari siswa, seperti mendorong, menarik, dan memindahkan benda. Capaian Pembelajaran IPAS Fase B menegaskan bahwa siswa diharapkan mampu mengidentifikasi berbagai jenis gaya beserta pengaruhnya terhadap gerak maupun perubahan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari. Media visual interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman berbagai jenis gaya serta pengaruhnya dibandingkan metode konvensional (Retno et al., 2025). Fitur interaktif seperti navigasi, animasi, kuis dinamis, dan umpan balik langsung membuat pembelajaran lebih menarik dan fleksibel. Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran IPAS agar lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilaksanakan di SDN Gayam 2 pada siswa kelas IV, diperoleh informasi melalui observasi, wawancara, dan angket kebutuhan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa masih ada beberapa permasalahan yang ditandai dengan rendahnya antusias siswa yang terlihat dari siswa yang cenderung pasif dan merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Siswa juga belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran, yang terlihat dari masih sedikitnya siswa yang menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, beberapa siswa ada yang masih bicara sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan buku paket

sebagai sumber belajar utama, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Penyebab permasalahan tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media yang masih konvensional berupa papan tulis serta buku paket sebagai sumber belajar guru yang terbatas pada LKS. Metode yang digunakan guru pun masih kurang bervariasi, karena menggunakan metode ceramah dilanjutkan dengan penugasan yang ada dalam LKS. Kondisi tersebut membuat beberapa siswa masih mengalami kesulitan memahami materi pengaruh gaya terhadap benda, khususnya dalam membedakan jenis-jenis gaya dan menjelaskan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil wawancara yang didapat dari guru kelas IV SDN Gayam 2, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran masih terdapat kendala yang dihadapi guru. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, namun dengan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam menyiapkan dan mengembangkan media menjadikan belum optimalnya pembelajaran, meskipun sekolah telah didukung oleh fasilitas seperti LCD proyektor dan akses internet. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil angket analisis kebutuhan siswa yang menunjukkan persentase sebesar 89% dengan kategori sangat membutuhkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menginginkan media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, animasi, serta aktivitas interaktif. Siswa juga mengharapkan media pembelajaran yang mudah digunakan serta dapat membantu memahami materi secara lebih menarik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran IPAS pada materi pengaruh gaya terhadap benda dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayam 2.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. (Fitriani et al., 2022) menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat validasi sebesar 86% dengan kategori sangat valid dan tingkat

kepraktisan mencapai 100% dengan kategori sangat praktis. Dari segi efektivitas, hasil melalui tes esai memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,57 yang termasuk kategori sedang. Novia et al., (2023) juga melaporkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline* memperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 95% (sangat layak), dengan hasil uji coba pada tahap *one-to-one* 98,8% dan *small group* 99,4%. Media tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi efektif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa, khususnya dalam memahami materi pengaruh gaya terhadap benda.

Dibandingkan dengan media pembelajaran interaktif sebelumnya, media yang dikembangkan dalam penelitian ini lebih inovatif dalam hal desain dan fitur interaktifnya. Salah satu inovasi dalam pembuatan media interaktif ini adalah penggunaan fitur *drag and drop*, yang memungkinkan siswa mencocokkan, mengelompokkan, dan mengidentifikasi konsep tentang pengaruh gaya terhadap benda secara mandiri. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan simulasi interaktif yang dikaitkan dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari, yang memungkinkan siswa melihat dan mempelajari pengaruh gaya terhadap benda melalui pengalaman belajar virtual seperti kegiatan sehari-hari. Pengembangan media ini tidak hanya berfokus pada penyajian materi; itu juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar melalui platform *Articulate Storyline 3*, yang menggabungkan animasi, interaksi, dan evaluasi melalui kuis.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Permasalahan terkait rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pengaruh gaya terhadap benda serta keterbatasan guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang lebih komprehensif dan interaktif. Oleh sebab itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan

multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dilengkapi dengan inovasi fitur *drag and drop* serta simulasi interaktif yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam mengelompokkan konsep gaya sekaligus memahami penerapannya melalui pengalaman visual yang menyerupai kondisi nyata.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang. Penelitian ini dibatasi beberapa aspek agar pembahasan lebih terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.
2. Materi yang digunakan difokuskan pada pengaruh gaya terhadap benda dengan pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.
3. Penelitian melibatkan subjek siswa kelas IV di SDN Gayam 2.
4. Waktu pelaksanaan semester genap tahun ajaran 2025/2026.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tingkat kevalidan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengaruh gaya terhadap benda untuk siswa kelas IV SDN Gayam 2?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengaruh gaya terhadap benda untuk siswa kelas IV SDN Gayam 2?
3. Bagaimana tingkat keefektifan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengaruh gaya terhadap benda untuk siswa kelas IV SDN Gayam 2?

D. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan sebagai berikut.

1. Mengetahui tingkat kevalidan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengaruh gaya terhadap benda bagi siswa kelas IV SDN Gayam 2.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengaruh gaya terhadap benda bagi siswa kelas IV SDN Gayam 2.
3. Mengetahui tingkat keefektifan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengaruh gaya terhadap benda bagi siswa kelas IV SDN Gayam 2.

E. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti maupun praktisi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis teknologi yang inovatif, sesuai dengan karakteristik, serta berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan multimedia interaktif ini dapat dijadikan salah satu media alternatif sekaligus menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Media ini juga memberikan gambaran praktis tentang bagaimana

memanfaatkan fitur interaktif dalam menyajikan materi secara menarik dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, guru dapat menyampaikan materi IPAS secara efektif.

b. Bagi Siswa

Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pengaruh gaya terhadap benda.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya multimedia interaktif ini diharapkan bisa membantu sekolah untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik dan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningrat, N., & Albina, M. (2024). *Pentingnya Perencanaan Strategi Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. QOUBA: Jurnal Pendidikan, 1(2), 141–153.
- Afandi, T., & Mahmudah, U. (2025). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran IPAS untuk Melestarian Sumber Daya Alam. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 56–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/ihsanika.v3i1.2105>
- Aghni, I. R. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustini, A. S., & Misbah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 41–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19176>
- Akyuna, Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 121–132.
- Alfath, A., Azizah, F. N., & Setiabudi, D. I. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru Dalam. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2), 42–50.
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development* 3(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Aluf, W. Al, & Sutiah. (2024). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah: Penyesuaian Karakteristik, Kurikulum, Capaian Dan Media Pembelajaran Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 436–454. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19428>
- Andryannisa, M. A. Z., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode resitasi pada mata pelajaran akidah akhlak di sd islam riyadhul jannah depok. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3).
- Ardiansyah, R. (2021). Analisis Gaya Otot pada Aktivitas Fisik Manusia. *Jurnal*

Fisiologi Olahraga, 10(2), 45-58.

- Arifin, H. Z. (2017). *Perubahan Perkembangan Perilaku Manusia Karena Belajar. II*, 53–79.
- Audhiha, M., Vebrianto, R., Habibi, M., & Afdal, Z. (2022). Pengembangan Instrumen Kemandirian Belajar untuk Siswa Sekolah Dasar. *MADRASAH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 14(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/mad.v14i2.13187>
- Aulia, F. N. (2025). Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 419–431.
- Auliya, I. N., & MintoHari. (2022). Pengembangan Media Interaktif “ CIMAHI ” Pengembangan Media Interaktif “ CIMAHI ” Meteri Ciri -ciri Makhluk Hidup Pada Muatan Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10(07), 1528–1540.
- Azzahra, L., & Pitri, R. (2023). Pengembangan Multimedia Articulate Storyline 3 Menggunakan Contextual Teaching and Learning. *Mandalika Mathematics and Educations Journal* 5(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jm.v5i1.4977>
- Chotimah, C. (2025). Implementasi Asesmen Diagnostik dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka pada Aspek Penilaian Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1), 89–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1678>
- Daffa, I. S., & Haris, H. (2024). Integrasi Pendidikan Lingkungan Dalam Pembelajaran Sains Untuk Mengembangkan Kesadaran Ekologis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Sultra Elementary School*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.64690/jses.v5i1.407>
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalahuntuksma Kelas X. *Edu Sains Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 4(2), 94–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.23971/eds.v4i2.512>
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP Press, Padang. [https://books.google.co.id/books?id=_dZbEAAAQBAJ&lpg=PR8&ots=iymuOrmVOl&dq=Membuat media pembelajaran inovatif dengan aplikasi articulate storyline 3&lr&hl=id&pg=PR10#v=onepage&q=Membuat media](https://books.google.co.id/books?id=_dZbEAAAQBAJ&lpg=PR8&ots=iymuOrmVOl&dq=Membuat+media+pembelajaran+inovatif+dengan+aplikasi+articulate+storyline+3&lr&hl=id&pg=PR10#v=onepage&q=Membuat+media)

pembelajaran inovatif dengan aplikasi articulate storyline 3&f=false

- Fadila, A. R. (2026). Urgensi Pemahaman Karakteristik Belajar Peserta Didik dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 4(3), 515–528.
- Fadillah, A., Arbani, W., & Meldina, T. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong*. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/3375>
- Faiz, A., (2022). Peran guru dalam pendidikan moral dan karakter. *Jurnal Education and Development*, 10(2), 315–318.
- Fitriani, D. K., Supeno, Wahyuni, D., & Rahayuningsih. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 9(2), 294–304. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.2643>
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (1990). How to design and evaluate research in education.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline. *Pena Literasi*, 6(1), 54–64. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi>
- Hajar, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Menumbuhkan Minat Siswa Terhadap. *Jurnal El-Hamra: Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 9(3), 117–122. <https://doi.org/https://doi.org/10.62630/elhamra.v9i3.326>
- Hamdani, M., Prayitno, B., & Karyanto. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 16(1), 139–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v5i1.3112>
- Handayani, T. (2017). Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak melalui Penerapan Permainan Senapan Gaya. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7491>
- Hariyanto, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Siswa dan Berhubungan dengan Kualitas Mutu Pendidikan, *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–13.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10–15.

- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Kumalasani, P. M. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>
- Kurniawan, R., Siregar, N., & Sihotang, R. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 060821 Medan TA 2024/2025. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(5), 8121-8125. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/peshum.v4i5.11632>
- Lestari, L., Rini, C. P., & Gumilar, A. (2024). Analisis pemahaman konsep dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 4533-4538.
- Lestari, N. A. P., Sutajaya, I. M., & Suja, I. W. (2024). Membentuk Karakter Siswa Di Sekolah Dasar Dengan Menerapkan Konsep Tri Hita Karana. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 139–151. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.2389>
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai. *Jurnal Al-Murabbi*, 5(1), 1–8.
- Mellyanti, C., Anjelie, T., Ginting, M. T. H. (2026). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SDS 2 Kristen Palangka Raya. *Educational Journal*, 1(4), 2209–2223. <https://doi.org/https://doi.org/10.63822/p3ebsf03>
- Mufidah, E., & Khoris, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *IBTIDA'*, 02(02), 124–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i2.214>
- Munzenmaier, C., & Rubin, N. (1956). *PERSPECTIVES BLOOM ' S TAXONOMY : What ' s Old Is New Again*.
- Mutiaramses, Neviyarni, M. I. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 43–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.4050>
- Mutmainah, L. S., Suhartono, & Suryandari, C. K. (2021). Hubungan Antara Kemampuan Berpikir Kritis Aspek Menganalisis Dan Aspek Menarik

- Kesimpulan Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Sekecamatan Klirong Tahun Ajaran 2020/2021. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v9i3.53491>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1) 659–663.
- Novia, D., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Urnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>
- Nurhana, P. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS Nurul Huda Pungguk Ketupak. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guu Madrasah*, 2(3), 377–382.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*.
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis hasil belajar siswa pada materi perbandingan berdasarkan ranah kognitif revisi taksonomi bloom. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 81–88.
- Pajarullah, R., & Triwahyuni, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi. *LOKABASA*, 14(2), 180–190. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17509/jlb.v14i2.58930>
- Parwati, L. A., Putrayasa, I. B., & Suastra, I. W. (2021). Pengembangan Buku Bergambar Pada Tema Diriku Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I Sd Gugus 2 Kecamatan Penebeltabanan. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 236–245. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.293
- Pradana, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33–39.
- Prasetyo, D. A., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar Sunter Jaya 03 Jakarta Utara. *INDONESIAN JOURNAL OF TEACHING AND LEARNING (INTEL)*. 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Pratiwi, Y. P., Pranamosa, A. G., & Egok, A. S., (2024). Pengembangan

- Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iii Di Sd Negeri 32 Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education (LJSE)* 4(1), 160-171. <https://doi.org/https://doi.org/10.55526/ljse.v4i1.678>
- Purwanti, E., Maisaroh, I., & Jannah, M. (2024). Penerapan Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Kontekstual dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Studi Keislaman*, 4(2), 253–270. <https://doi.org/https://doi.org/10.59240/kjsk.v4i2.81>
- Puspita, H. J. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Kelas Vb Sd Negeri Tegalrejo 1 Yogyakarta Implementation Of Integrated Thematic Learning In Class VB SD Negeri Tegalrejo 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(9), 884–893.
- Putri, Kurnia, I., & Primasatya, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Simbiosis Antar Mahkluk Hidup Kelas 3 SD Santa Maria Pada Tahun Ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 376-384.
- Rahmawati, A., Hasanah, D., & Zulfiati, H. M. (2024). Analisis Pembelajaran Ips Dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 144-152. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16259>
- Ramadhan, F. M. (2025). Penggunaan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar IPAS di Sekolah Dasar: Studi Kasus di Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.66371/jadika.v1i2.29>
- Reigeluth, C. M. (2013). Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory, Volume II. <https://api.taylorfrancis.com/content/books/mono/download?identifierName=doi&identifierValue=10.4324/9781410603784&type=googlepdf>
- Retno, F., Anjarini, T., & Nur, N. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Kelas IV SD Negeri Somongari. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 367-379. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22829>
- Riyadi, A. (2019). *Seri Sains: Gaya dan Gerak*. Alprin.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan

- Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Safitri, M., & Aziz, R. (2022). Addie , Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Saptahari, B. (2019). Gerak dan Gaya. *Penerbit Duta*.
- Saputra, B., Simorangkir, G. V., Habibah, S., Chan, F., & Noviyanti, S. (2024). Konsep dasar ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 50-56. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.328>
- Sholeha, F., & Rohmah, N. D. (2025). Pemetaan Konsep Gaya Dalam Proses Pembuatan Lepet Pada Konsep Dasar IPA SD. *Research and Development Journal of Education*, 11(2), 737–748. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v11i2.11196>
- Sipinte, M., Hidayat, M., Taib, N. E., Zuraidah, & Agustina, E. (2025). Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2), 175–187. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/jpb.v13i2.20804>
- Sojanah, J., & Kencana, N. P. (2021). Motivasi dan kemandirian belajar sebagai faktor determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v8i2.1732>
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–25.
- Sumarjono. (2005). Buku Modul Pembelajaran Fisika.
- Suparman, A. M. (1997). *Design Instructional*. Jakarta: PAU-TTHI Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suryanti, A., Putra, I. N. A. S., & Nurrahman, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651
- Susiani, E. H., & Nafi'ah, J. (2026). Implementasi Metode Scientific untuk Mengembangkan Kemampuan Ilmiah Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar: Studi Kasus. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 8(2), 696-705. <https://doi.org/10.61227/arji.v8i2.751>

- Ulwawiyah, L. I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar dan Implementasi Online Assessment Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D & 3D untuk Kelas XI MM Di SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Wahyu, D., & Lestari, S. R. I. (2024). *Perkembangan kognitif anak usia dini dalam buku bacaan di laman budi kemdikbud* (Master's thesis, Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia).
- Widodo, F., & Budi, S. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Materi yang Dekat dengan Kehidupan. In *Prosiding Seminar Psikologi (PROSEPSI)*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/2nfpst29>
- Yunus, Y., & Sardiawan, M. (2018). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 31–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.35134/jpti.v5i2.11>
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi Mata Pelajaran IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhi Education Journal*, 4(1), 50-56. <http://dx.doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>