

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE(AS) MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH
MANUSIA (PANCA INDRA) SISWA KELAS IV SDN GEDANGSEWU 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

INDAH DWI CAHYANINGSIH

NPM: 2014060048

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

UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh:

INDAH DWI CAHYANINGSIH

NPM: 2014060048

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE(AS) MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH
MANUSIA (PANCA INDRA) SISWA KELAS IV SDN GEDANGSEWU 1**

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

Tanggal: 20 JUNI 2024

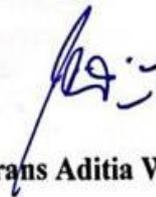
Pembimbing I



Kuku Andri Aka M. Pd.

NIDN. 0713118901

Pembimbing II



Frans Aditia Wiguna, M.Pd.

NIDN.0719048206

Skripsi Oleh:

INDAH DWI CAHYANINGSIH

NPM: 2014060048

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *ARTICULATE
STORYLINE*(AS) MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH
MANUSIA (PANCA INDRA) SISWA KELAS IV SDN GEDANGSEWU 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 19 JULI 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kukuh Andri Aka, M. Pd.

2. Penguji I : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd

3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna, M. Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP



Drs. Agus Widodo, M. Pd.

NIP 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Indah Dwi Cahyaningsih
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Ogan Komering ULU/10 Februari 2002
NPM : 2014060048
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 22 Juli 2024

Yang menyatakan



INDAH DWI CAHYANINGSIH

NPM: 2014060048

MOTTO

In the Name of Jesus Christ

“Direndahkan dimata manusia , di tinggikan dimata Tuhan, *Prove Them Wrong*”

“Segala perkara dapat ku tanggung di dalam dia memberi kekuatan”

(filipi 4:13)

“Aku tahu, bahwa engkau sanggup melakukan segala sesuatu dan tidak ada rencana-Mu yang gagal”

(Ayub 42:2)

“jangan takut, percaya saja”

(markus 5:36)

“Disaat- saat terendahmu Tuhan ada disana”

(Ulangan 31:6)

“Bersukacitalah senantiasa, tetaplah berdoa”

(1 Tesalonika 5:16-17)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini di persembahkan untuk:

Dengan penuh ucapan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus karena atas anugerah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Saya persembahkan skripsi ini kepada Universitas Nusantara PGRI Kediri, Orang tua , keluarga, serta siapapun yang telah membantu saya.

TUHAN YESUS MEMBERKATI

ABSTRAK

Indah Dwi Cahyaningsih : Pengembangan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* (AS) Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca Indra) Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1, Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci : Pengembangan Multimedia, *Articulate Storyline* , Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Panca Indra).

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi peneliti bahwa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra) pada siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan menarik disekolah dalam proses pembelajaran khususnya pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra). Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman dan ketertarikan siswa pada pembelajaran, oleh karena itu, pembelajaran menjadi tidak efektif yang dibuktikan dengan capaian hasil belajar siswa. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* (AS) pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra) Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* (AS) pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra) Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 yang berjumlah 26 siswa dengan subjek uji coba terbatas 8 siswa dan subjek uji coba luas 18 siswa. Instrumen pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket validasi media dan materi, angket respon guru dan siswa, dan tes berupa *post-test*. Teknik analisis yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* (AS) pada materi panca indra Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1 adalah sebagai berikut: multimedia dinyatakan sangat valid setelah dilakukan validasi setelah dilakukan oleh ahli media dan materi dengan skor perolehan 92,22% sehingga tergolong dalam kriteria sangat valid. Dari hasil angket respon guru dan siswa pada uji coba terbatas dan luas memperoleh Respon guru mendapat skor sebesar 96% dan 98,84% sehingga tergolong kriteria sangat praktis. Untuk melihat keefektifan multimedia dilihat dari hasil nilai *post-test* uji terbatas dan uji luas yang masing-masing mendapatkan skor 88,12% dan skor 89,44% yang telah melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan demikian, disimpulkan bahwa multimedia Berbasis *Articulate Storyline* (AS) pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra) dapat membantu siswa dalam memahami materi dan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, keefektifan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia *Articulate Storyline* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra) Untuk Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1” ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M. Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Kukuh Andri Aka, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing I;
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II;
6. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. selaku validator media;
7. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku validator materi;
8. Djoko Sunarko, S.Pd., Selaku Kepala Sekolah SDN Gedangsewu 1;
9. Eni Oktalia Wijaya Putra, S.Pd. SD., selaku Guru Kelas IV SDN Gedangsewu 1; dan
10. Dosen-dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan. Dengan demikian, tetap berharap skripsi akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Kediri, 22 Juli 2024

INDAH DWI CAHYANINGSIH

NPM: 2014060048

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian.....	11
F. Definisi Operasional.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Kajian Teori	15
1. Media Pembelajaran	15
a. Pengertian Media pembelajaran.....	15
b. Fungsi Media Pembelajaran	16
c. Karakteristik Pembelajaran	18

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran	18
2. Multimedia Interaktif	19
a. Pengertian Multimedia Interaktif	19
b. Fungsi Multimedia Interaktif	20
c. Prinsip-prinsip Multimedia	22
d. Karakteristik Multimedia Interaktif	25
e. Kelebihan dan kekurangan Multimedia	27
3. Articulate Storyline	29
a. Pengertian Articulate Storyline	29
b. Manfaat Articulate Storyline	30
c. Kelebihan Articulate Storyline	31
4. Materi Bentuk Dan Fungsi bagian tubuh manusia (Panca indra) SiswaKelas IV SDN Gedangsewu 1	32
a. Pengertian panca indra	32
b. Macam-macam Panca Indra	32
c. Capaian pembelajaran Materi Bentuk Dan Fungsi bagian tubuh manusia (Panca indra) Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1	35
5. Penerapan Multimedia Berbasis <i>Articulate Storyline</i> (AS) Materi Bentuk Dan Fungsi bagian tubuh manusia (Panca indra) Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1	36
B. Kajian Penelitian Terdahulu	38
C. Kerangka Berpikir	44
BAB III METODE PENGEMBANGAN	45
A. Model Pengembangan	45
B. Prosedur Pengembangan	47
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	53
1. Lokasi Penelitian.....	53
2. Subjek Penelitian	53
D. Validasi Produk.....	54
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	54

1. Pengembangan Instrumen	54
2. Validasi Instrumen	55
F. Uji Coba Model/Produk	59
G. Teknik analisis data	61
1. Tahap-tahap Analisis Data	61
2. Norma Pengujian	67
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	68
A. Hasil Studi Pendahuluan	68
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	68
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	68
3. Desain Awal (<i>Draf</i>) Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Manusia (Panca indra) Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1	69
B. Validasi Model.....	70
1. Deskripsi hasil uji validasi	70
2. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	73
3. Desain akhir model	74
C. Pengujian Model Terbatas	75
1. Uji validasi ahli dan praktisi	75
2. Uji coba lapangan (uji coba terbatas).....	83
3. Desain model hasil uji coba terbatas	85
D. Penguji Model Luas	86
1. Deskripsi uji coba luas	86
2. Refleksi dan rekomendasi hasil uji coba luas	88
E. Pembahasan Hasil Penelitian	88
1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan	88
2. Spesifikasi Model	91
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, Kelemahan media <i>Articulate</i> <i>Storyline</i> Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Manusia (Panca indra) Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1.....	92
4. Faktor pendukung dan penghambat implementasi model	93

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	95
A. SIMPULAN	96
B. IMPLIKASI	96
C. SARAN.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capain Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	35
Tabel 2.2 Kajian Penelitian Terdahulu.....	41
Tabel 3.1 Angket validasi Ahli Multimedia.....	54
Tabel 3.2 Angket Validasi Materi dalam Multimedia <i>articulate storyline</i> (AS)...	55
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	57
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	58
Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Ahli Validator.....	62
Tabel 3.6 Range Persentase Kriteria Kualitatif Kevalidan.....	63
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	64
Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Hasil Belajar.....	65
Tabel 4.1 Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	71
Tabel 4.2 Desain Akhir Model.....	74
Tabel 4.3 Angket Validasi Materi.....	75
Tabel 4.4 Angket Validasi Media.....	77
Tabel 4.5 Hasil Angket Uji Kepraktisan Guru.....	78
Tabel 4.6 Hasil Angket Uji Kepraktisan Siswa.....	81
Tabel 4.7 Hasil Uji Terbatas.....	83
Tabel 4.8 Hasil Uji Luas.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Lembar Kerja <i>Articulate Storyline</i>	37
Gambar 2.2 Halaman Lembar Kerja <i>Articulate Storyline</i>	37
Gambar 2.3 Halaman Publish Project <i>Articulate Storyline</i>	38
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir.....	44
Gambar 3.1 Model ADDIE (Puspasari, 2019).....	46
Gambar 3.2 Desain media pembelajaran panca indra.....	49
Gambar 3.3 Menu utama multimedia <i>Articulate Storyline</i>	49
Gambar 3.4 menu slide kedua multimedia <i>Articulate Storyline</i>	50
Gambar 3.5 Menu materi panca indra	50
Gambar 3.6 Menu soal evaluasi	50
Gambar 3.7 Menu video panca indra	51
Gambar 3.8 Menu profil.....	51
Gambar 3.9 Menu informasi	51
Gambar 4.1 Desain Multimedia <i>Articulate Storyline</i>	69

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Judul Lembar Pengajuan Judul Skripsi	104
LAMPIRAN 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi	105
LAMPIRAN 3 Lembar Validasi Ahli Materi	107
LAMPIRAN 4 Lembar Validasi Ahli Media.....	109
LAMPIRAN 5 Modul Ajar	114
LAMPIRAN 6 Instrumen Penilaian.....	124
LAMPIRAN 7 Surat Pengantar Izin Penelitian	127
LAMPIRAN 8 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	128
LAMPIRAN 9 Lembar Angket Respon Guru	129
LAMPIRAN 10 Lembar Angket Respon Siswa	131
LAMPIRAN 11 Lembar Hasil Uji Coba Terbatas.....	133
LAMPIRAN 12 Lembar Hasil Uji Coba Luas.....	136
LAMPIRAN 13 Surat Pemanfaatan Media	139
LAMPIRAN 14 Lembar Hasil Uji Plagiasi	140
LAMPIRAN 15 Surat Bebas Plagiasi	142
LAMPIRAN 16 Dokumentasi	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok masyarakat yang penting dan harus terpenuhi. Peradaban suatu bangsa ditentukan oleh pendidikan warga negaranya, sehingga pendidikan dapat menjadi tolok ukur kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk pribadi manusia yang lebih berkualitas. Sesuai dengan Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional yang terdapat dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang berbunyi (Peraturan Pemerintah RI, 2003);

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam menjalankan pendidikan tentu saja melalui proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut (Nugraheny et al., 2018) “pembelajaran haruslah melibatkan siswa secara utuh sehingga diperoleh perkembangan dalam diri siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotor siswa”. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik maka perlu diciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan dapat memotivasi peserta didik untuk aktif

dalam pembelajaran. Peran guru dalam hal tersebut tentu sangat diperlukan untuk keberlangsungan proses pembelajaran yang baik. Seperti yang diungkapkan Menurut (Handayani, 2022), bahwa ; Dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan dan kreatifitas yang cukup agar pembelajaran dapat terselenggara secara efektif dan efisien. Sebagai guru yang kreatif, seorang guru dituntut untuk menciptakan atau menggunakan media pembelajaran yang cocok sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Sesuai dengan kompetensi pedagogik yang tercantum didalamnya bahwa seorang guru harus mampu menggunakan serta memanfaatkan teknologi yang ada untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan tidak tertinggal pada era zaman.

Maka dalam pembelajaran diperlukan interaksi yang baik antara guru dengan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan interaksi yang baik antara guru dengan siswa adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam yaitu segala yang ada di alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. Berdasarkan hal tersebut, Ilmu Pengetahuan Alam sangatlah penting untuk dipelajari karena seluruh aktivitas manusia bergantung pada alam sehingga manusia dengan alam memiliki hubungan yang sangat erat, oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Alam dijadikan salah satu mata pelajaran di SD. (Jannah et al, 2020) menyebutkan: Tujuan pembelajaran Ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar

adalah agar siswa mengetahui dan memahami konsep-konsep ilmiah yang berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ini berarti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tidak hanya sebatas pengetahuan yang dipelajari peserta didik tetapi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk belajar mengenai alam dan dirinya sendiri. Sehingga, menurut (Jannah et al, 2020) Guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran agar tidak timbul kesulitan dalam proses pembelajaran, dalam hal ini lingkungan belajar harus dikembangkan agar dapat memanfaatkan potensi yang dimiliki media sehingga tidak timbul hambatan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dianggap berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang ditentukan dapat tercapai, namun kenyataannya masih ada sekolah yang memiliki hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kurang baik karena belum mencapai tingkat kesempurnaan yang telah ditentukan. Salah satu materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia (panca indra). materi ini biasanya dalam proses pembelajaran dipelajari dengan menggunakan media buku pelajaran, gambar kemudian guru menjelaskannya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Gedangsewu 1 pada tanggal 27 oktober 2023, ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya pemahaman siswa mengenai materi Bentuk Dan Fungsi Bagian

Tubuh Pada Manusia (Panca indra). Sehingga 60% siswa kelas IV memiliki hasil belajar yang kurang baik. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran disekolah. Pembelajaran disekolah hanya menggunakan media yang tersedia di sekolah seperti poster atau gambar-gambar tentang Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca indra), jadi dalam hal tersebut kurangnya media pembelajaran yang inovatif. Dalam pembelajaran diperlukan media yang dapat memberikan pengalaman belajar siswa secara detail. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran agar dapat mereka pahami, tetapi disekolah hanya tersedia berupa gambar yang sangat terbatas baik dalam penjelasan maupun ukuran gambar tersebut. Selama proses pembelajaran, peserta didik tidak diajak untuk menumbuhkan daya berpikirnya sehingga banyak peserta didik yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, seperti berbicara dengan temannya dan tidak menyimak penjelasan guru. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran yang sedang dilakukan. siswa Untuk menarik perhatian dan fokus peserta didik terhadap pembelajaran maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif guna menumbuhkan motivasi belajar. Selama proses pembelajaran, peserta didik tidak diajak untuk menumbuhkan daya berpikirnya sehingga banyak peserta didik yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, seperti berbicara dengan temannya dan tidak menyimak penjelasan guru. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Untuk menarik perhatian dan fokus

peserta didik terhadap pembelajaran maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif guna menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang dapat dijadikan alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran, mulai dari media cetak sampai pada saat ini sudah memanfaatkan teknologi. Pada era yang serba canggih ini hampir semua kegiatan manusia tidak terlepas dari teknologi, begitu juga dalam dunia pendidikan juga sudah memanfaatkan teknologi baik dalam administrasi maupun dalam proses pembelajaran didalam kelas. Seperti yang dikatakan (Afni et al, 2023) bahwa “media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi yang terjadi saat ini”. Dalam hal ini peran guru juga sangat diperlukan untuk menentukan media pembelajaran yang cocok digunakan di era sekarang dan dapat menarik perhatian dan fokus peserta didik dalam pembelajaran. Maka untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang telah terjadi menurut hasil observasi di SDN Gedangsewu 1 media pembelajaran yang cocok digunakan adalah multimedia berbasis *Articulate Storyline*.

Studi terdahulu yang relevan dengan peneliti yang ingin dilakukan peneliti yaitu :

1. Penelitian oleh (Putra & Zainil, 2023) dengan artikel berjudul “Pengembangan Media *Articulate Storyline* 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini

memperoleh hasil penelitian dari validasi ahli materi sebesar 89,23%, ahli bahasa sebesar 80%, dan ahli media sebesar 100%. Perolehan hasil uji praktikalitas angket respon guru dan peserta didik masing-masing memperoleh skor sebesar 81,25% dan 88,25%. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah telah valid dan praktis digunakan.

2. Penelitian (Utami, 2021), dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* materi IPA tema 4 kelas V SD/MI”. Penelitian ini memperoleh Hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi IPA pada Tema 4 kelas 5 SD/MI; mengetahui kelayakan dari kualitas produk yang telah dikembangkan adalah sangat layak dengan persentase 93.1% oleh ahli Materi, 95.8% oleh ahli bahasa dan 82.5% oleh ahli media dalam kategori sangat layak; Respon pendidik dengan persentase 94.3% dalam kategori sangat layak dan respon peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* Materi IPA pada tema 4 dengan persentase 90.5% dalam kategori sangat layak di SD/MI.
3. Penelitian oleh (Nurmala et al., 2021), dengan Artikel yang judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI” Hasil penelitian menyatakan bahwa media *Articulate Storyline 3* layak dan

efektif digunakan pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil validasi oleh ahli dalam penilaian kelayakan media *Articulate Storyline 3* dari aspek materi sebesar 79,8% dengan kategori valid, aspek media sebesar 97,9% dengan kategori sangat valid, dan pada aspek bahasa sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran *articulate storyline 3* juga dapat meningkatkan kreativitas siswa karena terdapat perbedaan antara nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu sebesar 11,00000 dengan sig (2- tailed) sebesar 0,000. Maka dapat disimpulkan media *Articulate Storyline 3* efektif dan layak digunakan pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk meningkatkan kreativitas siswa.

4. Penelitian oleh (Sari & Harjono, 2021), dengan artikel yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD” Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media interaktif dengan *Articulate Storyline* dikatakan layak dengan hasil pengujian ahli materi 81% dalam kategori sangat baik, dan ahli media 78% dalam kategori baik. Penelitian ini juga menggunakan respon berupa lembar angket peserta didik dengan hasil 0,598 masuk dalam kategori valid. Dengan demikian pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada penelitian ini layak digunakan guna membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran serta membantu peserta didik untuk menumbuhkan minat belajarnya.

5. Peneliti oleh lina (Riana, 2022) yang berjudul “Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Peserta Didik Kelas IV SD/MI” hasil peneliti ini menyatakan bahwa hasil angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 87,6% dan 88,8% dengan kategori sangat layak,, angket validasi ahli materi dengan rata-rata penilaian sebesar 84,9% dan 88,3% dengan kategori sangat layak dan Hasil uji efektivitas penggunaan multimedia interaktif sebagai berikut, uji coba kelompok kecil di MI Nurul Iman dengan rata-rata penilaian sebesar 92,2% dengan kategori sangat menarik. Uji coba kelompok besar di SDN 04 Dayamurni dan UPT SDN 25 Tulang Bawang Tengah dengan rata-rata penilaian sebesar 90% dan dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* layak dan efektif digunakan sebagai alternative media pembelajaran yang mamapu menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Oleh karena itu dengan menggunakan Multimedia berbasis *Articulate Storyline* dapat menjadi media yang cocok digunakan didalam kelas agar proses pembelajaran tidak membosankan khususnya pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia (panca indra) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV. Dengan demikian, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *ARTICULATE*

STORYLINE (AS) MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH MANUSIA (PANCA INDRA) SISWA KELAS IV SDN GEDANGSEWU 1”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

Pada saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas IV SDN Gedangsewu 1 guru belum mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik di karenakan guru menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah serta hanya menggunakan media gambar saja, sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran hal ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian masalah diatas , maka dapat di identifikasikan yaitu “Apakah dengan menggunakan media gambar, siswa dapat memahami materi?”

Pada proses pembelajaran di kelas IV SDN Gedangsewu 1 media pembelajaran adalah salah satu hal yang harus ada supaya menjadi lebih menarik. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi tujuan dan karakteristik siswa dikelas agar lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran tercapai. Melalui media pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta pembelajaran pun lebih menarik. Berdasarkan uraian masalah diatas, maka

dapat diidentifikasi yaitu “Apakah media gambar yang digunakan sudah sesuai dengan materi dan tujuan karakteristik siswa?”

Multimedia berbasis *articulate storyline* untuk pembelajaran Bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia (panca indra) Kelas IV SDN Gedangsewu 1 kabupaten kediri belum tersedia. Tetapi di SDN Gedangsewu 1 sudah terdapat fasilitas yang sudah lengkap dan kebanyakan guru juga sudah terampil mengoperasikan komputer.” Apakah Multimedia Articulate Storyline dapat di implementasikan di SDN Gedangsewu 1?”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan Multimedia Berbasis (AS) *Articulate Storyline* Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca indra) Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1?
2. Bagaimana kepraktisan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca indra) Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1?
3. Bagaimana keefektifan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* (AS) Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca indra) Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* (AS) Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca indra) Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* (AS) pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca indra) Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1.
3. Untuk mengetahui keefektifan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* (AS) pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca indra) Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1.

E. Manfaat penelitian

Penelitian dilakukan dengan memperhatikan kepentingan beberapa pihak yang dijadikan sebagai acuan terhadap penelitian yang dilakukan. Pentingnya penelitian ini lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan tentang pengembangan multimedia berbasis *Articulate Storyline* (AS) pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya pada siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Bagi guru, media *Articulate Storyline* ini dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk di terapkan dalam materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh

Pada Manusia (Panca indra) untuk meningkatkan pada siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1.

4. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan dan memotivasi siswa dalam belajar, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan secara mandiri dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
5. Bagi orang tua, media *articulate storyline* dapat menjadikan sarana orang tua dalam menjelaskan materi pada anak saat dirumah dengan efektif dan lebih mudah.

F. Definisi Oprasional

Definisi oprasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang valid, praktis dan efektif.
2. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan suatu materi pelajaran kepada siswa agar siswa lebih mudah dalam memahami suatu mebelajaran serta tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
3. Multimedia interaktif merupakan media yang memanfaatkan banyak ragam media seperti teks, gambar, audio,vidio animasi yang berisikan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Media ini di rancang untuk memmberikan pengalaman baru kepada siswa.
4. *Articulate Storyline* adalah salah satu multimedia yang berguna untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi yang publikasi hasil projeknya dapat

berupa media berbasis web dan diakses melalui link yang dapat dijalankan melalui laptop, komputer, tablet maupun smartphone.

5. Multimedia berbasis *Articulate Storyline* adalah bentuk media yang menggabungkan banyak unsur dilengkapi alat pengontrol, yang membuat siswa dapat memilih proses selanjutnya, sehingga dapat menciptakan model pembelajaran yang menyenangkan.
6. Produk dikatakan valid yaitu Jika produk pengembangan berdasarkan teori dan semua komponennya berhubungan secara konsisten satu sama lain, maka produk tersebut dianggap valid. Validasi ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan didasarkan pada kurikulum atau berbasis pada rasional teoritik yang kuat dan menunjukkan konsistensi antar komponennya. Validitas ini dapat melalui lembar angket yang sudah dinilai oleh ahli bahan ajar dan ahli materi.
7. Produk dikatakan praktis yaitu Jika produk pengembangan mudah digunakan oleh pengguna akhir, seperti guru dan siswa, maka produk tersebut dianggap praktis. Kepraktisan didapatkan dari pengukuran kepraktisan menggunakan lembar angket. Lembar angket berisi respon pengguna yang mana guru dan siswa dengan indikator-indikator yang akan dinilai.
8. Produk dikatakan efektif yaitu Suatu produk dikatakan efektif apabila nilai rata-rata kelas IV mendapatkan nilai di atas KKM maka produk dianggap efektif, namun apabila mendapatkan nilai di bawah KKM maka dianggap tidak efektif. KKM yang diterapkan di kelas IV adalah 75. Menurut

Nieveen dalam (Wiguna et al, 2023) sebuah penelitian pengembangan di bidang pembelajaran menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat digunakan untuk menentukan seberapa efektif penggunaan produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni Nuraini, O., Sativa, O., Nur Fitriani, S., Maesaroh, S., Aisyah Fil Miyzanaa, T., Agustin, T., & Marini, A. (2023). RELEVANSI MEDIA VIRTUAL REALITY DENGAN TEORI ALBERT BANDURA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. *Online) Journal of Educational and Language Research*, 3(2), 2807–2937. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Akbar, S., & Holid, A. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran / Sa'dun Akbar ; editor, Anwar Holid*. Remaja Rosdakarya.
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243–250.
- Ariani, I. F. Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-JurnalUnsam*, 3.
- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 2(2), 10–27.
- Firmansyah, M. R., Soepeno, B., & Puji, R. N. P. (2019). Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media in Learning The History of Labako Batik Using ADDIE Model to Increase Learning Effectiveness. *Jurnal Historica*, 5(2), 262–283.
- Firstiananta, H., Nanda Faradita, M., & Naila, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 9366–9380. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Handayani, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2), 131–141. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4362](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4362)
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Irfan, D., & Effendi, H. (2023). *Studi Literatur Riview Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline dalam Pembuatan Pola Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan Fatihaturahmi*. 05(02), 2399–2407.
- Jannah, I. N., & , Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti, S. A. P. (2020). Efektivitas

- Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Kusumawati, N. M. P. P., Sunarya, I. M. G., & Mertayasa, I. N. E. Mm. (2022). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Authoring Tools Pada Mata Pembelajaran Batik Untuk Kelas X Jurusan Kriya Tekstil Di Smk N 1 Sukasada. *Karmapati*, 11, 324–333. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/50944>
- Lestari, N. D., Syahidah, N. L., & Kartikasari, A. D. (2020). Inovasi multimedia animasi untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran teks eksplanasi. *Jurnal Pasopati : Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 2(3), 190–197. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati/article/view/7810>
- Mayer, R. E. (2013). *PERTEMUAN 3 PRINSIP-PRINSIP YANG MELANDASI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Pokok Bahasan*. <https://www.psych.ucsb.edu/people/faculty/mayer>
- Musdzalifah. (2013). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI PERUSAHAAN MANUFAKTUR KELAS XII AKUNTANSI DI SMK NEGERI 4 SURABAYA Musdzalifah Suci Rohayati Abstrak “ “ Abstract. *Program Studi Pendidikan Akuntansi, 2011*, 1–8. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/index>
- Nugraheny, D., Wintolo, H., Kusumaningrum, A., & Sudaryanto, . (2018). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash Bagi Para Guru SD IT Salsabila Al Muthi'in, Yogyakarta. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v1i1.266>
- Nurachmandani, B. W. S. (2008). Ilmu Pengetahuan Alam 4. In *CV. Mitra media Pustaka*.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Nurmalasari, L., Akhbar, M. T., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Peraturan Pemerintah RI. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. In *Teknik bendungan* (pp. 1–7).
- Putra, D. F., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Menggunakan Model Problem-Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(3), 784–796. <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i3784>
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.13752>
- Puspasari. (2019) . Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie Journal of Medives:Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang Volume 3, No. 1, 2019, pp. 137-152 <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1702e>
- Retnowati, I. D. (2017). Respon hasil tiga varietas tomat (*Lycopersicum Esculentum* M.) dengan aplikasi BA (BENZILADENIN). In *Digital Repository Universitas Jember* (Issue September 2019).
- Riana, L. (2022). Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Iv Sd/Mi. *Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Iv Sd/Mi*. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/18742>
- Risma Agustina, Yudha Irhasyuarna, & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 81–89. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.119>
- Riyadi, S., & Pardjono, P. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Untuk Kelas Viii Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 165–177. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2527>
- Rosita, F. Y. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 25. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2445>
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>

- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Technologies, C. (2007). *PDF compression , OCR , web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor PDF compression , OCR , web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor*.
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Utami, R. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi IPA Pada Tema 4 Kelas V SD/MI. In *Industry and Higher Education* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspac.e.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Developing Interactive Teaching Multimedia in the Form of Games to Stimulate the CognitiveES TO STIMULATE THE COGNITIVE AND LINGUISTIC ASPECTS OF KINDERGARTEN STUDENTS. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/10194>
- Wiguna., E. S. P. W. I. Z. F. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Modul PPKN Untuk Meningkatkan Pemahaman Peduli Lingkungan Kelas IV SD Negeri Arosbaya 3. *PGSD FKIP UNP Kediri*, 08(September), 1488–1500.
- Yaumi, M. (2017a). Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences. *UIN Alauddin*, 21–44.
- Yaumi, M. (2017b). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Yuliasih, Muzayyanah, et al. (2023). *SUMBER & PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Penerapan)*.
<https://books.google.co.id/books?id=oV63EAAAQB>