

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS V SD NEGERI
SUKOREJO**

SKRIPSI

OKTAVIA NISA URRAHMAH

06040721111



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JUNI 2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oktavia Nisa Urrahmah
NIM : 06040721111
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa hasil skripsi penulis hasil ide atau penelitian suatu pihak, maka penulis menerima sanksi yang sesuai dengan perbuatan yang melanggar.

Surabaya, 23 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Oktavia Nisa Urrahmah
NIM. 06040721111

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : OKTAVIA NISA URRAHMAH

NIM : 06040721111

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE*
STORYLINE 3 PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA
INDONESIA KU KELAS V SD NEGERI SUKOREJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 23 Mei 2025

Pembimbing I



Prof. Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd., M.Si.
NIP. 197306062003122005

Pembimbing II



Juhaeni, M.Pd.I
NIP. 198607032018012002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Oktavia Nisa Urrahmah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Skripsi.

Surabaya, 17 Juni 2025

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Prof. Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd., M.Si
NIP. 197306062003122005

Penguji II

Juhaeni, M.Pd.I
NIP. 198607032018012002

Penguji III

Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M.Pd
NIP. 197702202005011003

Penguji IV

Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I
NIP. 198305282018011002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Oktavia Nisa Urrahmah
NIM : 06040721111
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Dasar
E-mail address : rahmahnisa731@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Pada Materi Keragaman Budaya

Indonesiaku Kelas V SD Negeri Sukorejo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 Juni 2025

Penulis

(Oktavia Nisa Urrahmah)

ABSTRAK

Oktavia Nisa Urrahmah, 2025. Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Kelas V SD Negeri Sukorejo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Prof. Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd., M.Si.** Pembimbing II **Juhaeni, M.Pd.I.**

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Articulate Storyline 3*, Keragaman Budaya Indonesia.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil studi awal yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya Indonesiaku di kelas V SD Negeri Sukorejo.

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Uji coba produk dilakukan pada 28 peserta didik kelas V SD Negeri Sukorejo. Teknik Pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, wawancara, lembar validasi, angket, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan meliputi perhitungan menggunakan rumus untuk mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan, serta uji statistik yaitu *paired sample t-test* untuk menguji tingkat keefektifan media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dinyatakan sangat valid dengan nilai 84% berdasarkan penilaian ahli media dan 86% berdasarkan penilaian ahli materi. Kepraktisan media juga tergolong sangat tinggi, dengan nilai 95% berdasarkan respon guru dan rata-rata 86% berdasarkan respon peserta didik. Dari sisi keefektifan, media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan pada materi keragaman budaya Indonesiaku. Dengan demikian, media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana yang interaktif, menarik, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR ISI

MOTTO.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
G. Manfaat Penelitian	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
I. Definisi Istilah.....	13
BAB II.....	15
A. Media Pembelajaran.....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	17
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	18
B. <i>Articulate Storyline 3</i>	20
1. Pengertian <i>Articulate Storyline 3</i>	20
2. Syarat Penginstalan <i>Articulate Storyline 3</i>	21

3. Cara membuat <i>Articulate Storyline 3</i>	22
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Articulate Storyline 3</i>	27
C. Keragaman Budaya Indonesiaku Kelas V SD/MI	28
D. Keragaman Budaya Indonesiaku	30
E. Kajian Penelitian yang Relevan	36
F. Kerangka Berpikir	38
BAB III	41
A. Model Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	42
C. Uji Coba Produk	47
BAB IV	63
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil dan Analisis Data	63
B. Pembahasan Hasil Penelitian	104
BAB V	113
PENUTUP	113
A. Simpulan	113
B. Implikasi	115
C. Saran	116
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	123

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nama Provinsi dan Ibu Kota di Indonesia	31
Tabel 2.2 Suku Bangsa di Indonesia	33
Tabel 2.3 Bahasa Daerah di Indonesia	34
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Ahli Media.....	53
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Ahli Materi	54
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	55
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Respon Guru.....	56
Tabel 3.5 Ketentuan Validitas Terhadap Rata – Rata Penilaian	58
Tabel 3.6 Ketentuan Kepraktisan Terhadap Rata – Rata Penilaian	60
Tabel 4.1 Format Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	65
Tabel 4. 2 Storyboard Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	69
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Media	86
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	88
Tabel 4.5 Tabel Skor Angket Respon Guru	95
Tabel 4.6 Tabel Skor Angket Respon Peserta Didik.....	97
Tabel 4.7 Perbandingan Nilai Pretest dan posttest.....	99
Tabel 4.8 Tabel Uji Normalitas.....	102
Tabel 4.9 Rata-Rata Perhitungan Nilai Pretest dan Posttest	103
Tabel 4.10 Tabel Uji Paired Sample T-Test.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Halaman Awal	23
Gambar 2.2 Tampilan Membuat Proyek Baru	23
Gambar 2.3 Pilih Ukuran Slide	24
Gambar 2.4 Pemilihan Gambar dan Animasi	24
Gambar 2.5 Tampilan Mengubah Ukuran Gambar.....	25
Gambar 2.6 Membuat Teks.....	25
Gambar 2.7 Mengisi Teks Sesuai Yang Diinginkan.....	26
Gambar 2.8 Memilih Bentuk Tombol.....	26
Gambar 2.9 Mengatur Trigger	27
Gambar 2.10 Peta Indonesia	31
Gambar 2.11 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3.1 Siklus Pengembangan Model ADDIE	42
Gambar 4.1 Flowchart Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	68
Gambar 4.2 Tampilan Awal.....	74
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Login.....	75
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama.....	76
Gambar 4.5 Tampilan Menu Capaian Pembelajaran	77
Gambar 4.6 Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan	78
Gambar 4.7 Tampilan Menu Materi.....	80
Gambar 4.8 Tampilan Game Multiple Choice.....	80
Gambar 4.9 Tampilan Game Drag and Drop	81
Gambar 4.10 Tampilan Soal Pada Menu Asesmen.....	81
Gambar 4.11 Tampilan Feedback Jawaban Benar	82
Gambar 4.12 Tampilan Feedback Jawaban Salah.....	82
Gambar 4.13 Tampilan Pemerolehan Skor	82
Gambar 4.14 Tampilan Menu Profil Pengembang	83
Gambar 4.15 Tampilan Menu Daftar Rujukan	83
Gambar 4.16 Tampilan Awal Sebelum Revisi.....	91
Gambar 4.17 Tampilan Awal Setelah Revisi.....	92

Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama Sebelum Revisi	92
Gambar 4.19 Tampilan Menu Utama Setelah Revisi.....	92
Gambar 4.20 Tampilan Materi Sebelum Revisi.....	93
Gambar 4.21 Tampilan Materi Setelah Revisi	93
Gambar 4.22 Tampilan Game Sebelum Revisi.....	93
Gambar 4.23 Tampilan Game Setelah Revisi	94
Gambar 4.24 Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest	100



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kajian Akhir Produk Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 .	124
Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Materi.....	129
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media	132
Lampiran 4. Lembar Angket Peserta Didik	135
Lampiran 5. Lembar Angket Respon Guru.....	137
Lampiran 6. Lembar Validasi Instrumen Tes	139
Lampiran 7. Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	141
Lampiran 8. Lembar Validasi Modul Ajar.....	150
Lampiran 9. Modul Ajar	152
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian.....	163
Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	164
Lampiran 12. Validasi Ahli Media.....	165
Lampiran 13. Validasi Ahli Materi	166
Lampiran 14. Angket Respon Guru	167
Lampiran 15. Angket Respon Peserta Didik.....	167
Lampiran 16. Hasil Pretest Peserta Didik.....	168
Lampiran 17. Hasil Posttest Peserta Didik.....	169
Lampiran 18. Validasi Instrumen Tes.....	170
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian.....	172

dan Nurliya. *Metode Penelitian Untuk Pendidikan Dan Disertasi*. Luwuk: CV. Sketsa. 2017.

vi Lorita, and Yusuarsono Yusuarsono. "Pusat Kesehatan Masyarakat Kembangan Kota Bengkulu Tengah." *Profesional Publik* 6, no. 10.37676/professional.v6i1.839. 2017.

anwastika, Erma Susanti, and Priyandita. "Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batin." *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi* 10.55123/insologi.v1i3.375. 2017.

- Annisa, and Masniladevi. “Pengembangan Multimedia Inter
iculate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pese
mbelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SD.” *Jurna
mbusai* 5, no. 1 (2021): 6.

- Jurnal Unitek* 11, no. 2 (2018): 109–19.
<https://doi.org/10.52072/unitek.v11i2.34>.
- Ekarahmasari, N. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Muatan Pelajaran Ips Materi Keberagaman Suku” *Eduka : Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis* 8, no. 1 (2023): 44–53.
<http://repository.unj.ac.id/id/eprint/24892>.
- Fikriadi, Roy Surya, Ilka Zufria, and Adnan Buyung Nasution. “Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Seni Wayang Dan Tarian Jawa.” *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 7, no. 1 (2022): 71–76.
<https://doi.org/10.36341/rabit.v7i1.2189>.
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–13.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.
- Hidayati, Pipit Nur, Prasena Arisyanto, and Aries Tika Damayanti. “Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 526–38. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7145>.
- Ibrahim, Mochamad Arsad, Muhammad Lufti Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti Nuriyah, Nurhadi, Usep Setiawan, and Yustika Nur Destiyani. “Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran.” *AL-MIRAH: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2022): 356–63.
- Indra, Adi Darma, Abdul Azis, and Luh Gede Maya Wirastuti Dewi. *Pendidikan Pancasila Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Dikeluarkan, 2023.
<https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Jais, Mudeing, and Ulil Amri. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng.” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 795–801.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1531>.
- Juhaeni, Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila. “Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah.” *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (2021): 150.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>.
- Junaidi. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 46–56.
- Kadir. Abdul. “Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar.” *Al-Ta'dib* 8, no. 2 (2015): 70–71. <https://core.ac.uk/download/pdf/231137378.pdf>.

- Khaatimah, Husnul, and Restu Wibawa. "Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2017): 76–87.
- Kiswahni, Aulia. "Peran Masyarakat Majemuk Dalam Melestarikan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia." *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 2, no. 6 (2022): 235–43. <https://doi.org/10.56393/decive.v2i6.1670>.
- Listiani, Ni Putu Ayu, Harry Soeprianto, Nilza Humaira Salsabila, and Sri Subarinah. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA." *Jurnal Pendidikan MIPA* 14, no. 3 (2024): 723–31.
- Maesharoh, Riski Wahyu. *Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbantuan Articulate Storyline 3*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2022.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, and Iis Susilawati. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi." *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Mahendra, Yoga Marga, Alfi Laila, and Novi Nitya Santi. "Pengembangan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup Dan Pelestariannya." *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 5, no. 1 (2020): 120–31. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v5i5.101>.
- Maryana, Arum Dewinta Maulida, Sabila Shaishatul Jannah, Yuwida Romanda Saktilia, Lutfia Alimul Sajidah, and Fiki Kamelia. *Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Merdeka Belajar*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Maryana, Dewinta Arum Maulida, Sabila Shaishatul Jannah, Yuwinda Romanda Saktilia, Lutfia Alimul Sajidah, and Fiki Kamelia. *Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Merdeka Belajar*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Mashuri, Sufri. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik." *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 9 (2022): 641–49. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>.
- Mukarromah, Aenullael, and Meyyana Andriana. "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran." *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.
- Muta'allim, Yudi Ardian Rahman, Okta Hadi Nurcahyono, Siti Rohmatul Ummah, Aloysius Jondar, Supriadi, Achmad Naufal Irsyadi, et al. *Keanekaragaman*

Budaya, Bahasa, Dan Kearifan Lokal Masyarakat Indonesia. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents. Vol. 7. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2022.

- Nasron, Nasron, Nurhasanah Nurhasanah, Novalyo Suranda, and Muhammad Khadafi. "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 14043–57.
- Nurfadillah, Septy, Tio Saputra, Tasya Farlidy, Sihury Wellya Pamungkas, and Raihan Fadhlurahman Jamirullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi 'Perubahan Wujud Zat Benda' Kelas V Di Sdn Sarakan II Tangerang." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2021): 117–34. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Nurgiansah, T Heru. "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Unidiksha* 9, no. 1 (2021): 33–41.
- Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadih, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa. "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 446–52. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>.
- Prayoga, Randi Rama, and Ayo Sunaryo. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Dalam Materi Menggambar Ilustrasi Tradisional." *Batarirupa: Jurnal Pendidikan Seni* 4, no. 1 (2024): 1–9. <https://doi.org/10.59672/batarirupa.v4i1.3440>.
- Rianto, Rianto. "Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*." *Indonesian Language Education and Literature* 6, no. 1 (2020): 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>.
- Rohmah, Fitriyah Nur, and Imam Bukhori. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan *Articulate Storyline 3*." *Jurnal Ecoducation* 2, no. 2 (2020): 171.
- Romadona, Tsalsa. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Materi Stoikiometri." Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2023.
- Rusdi, M. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur, Dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018.
- S, Faldi. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii SMP Negeri 2 Malangke Kabupaten Luwu Utara." Institut agama Islam Negeri Palopo, 2023. http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/7806/1/FALDI_S.pdf.
- Salwani, Ririn, and Yetti Ariani. "Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3

- Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline 3* Di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 409–15. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963>.
- Sari, Den Ayu Putri Pandan, and Ita Kurnia. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia Melalui Tiktok Pada Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8285–95. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3686>.
- Soeherman, Bonnie, and Marion Pinontoan. *Designing Information System*. Edited by Whindy Yoevestian. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008.
- Sofiantari, Aprilia Rizqi Sri, and Tri Astuti. “Development of Android-Based Digital Teaching Materials Using *Articulate Storyline 3* to Increase Student Motivation and Learning Outcomes in Natural and Social Science Subjects.” *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10, no. 6 (2024): 3501–10. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7690>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, CV. Bandung: Alfabeta, CV, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 19th ed. Bandung: CV. Alfabeta, 2013.
- Suryani, Nunuk. “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT.” *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya* 10, no. 2 (2016): 186–96. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>.
- Sutardi, Tedi. *Antropologi Mengungkap Keragaman Budaya*. 1st ed. Bandung: PT Setia Purna Inves, 2007.
- Yumnah, Siti. *Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara, 2021.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A