

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR
KEJURUAN KELAS X DI SMK NEGERI 1 SUMATERA BARAT**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat program studi

Pendidikan teknik elektronika untuk memperoleh

Gelar sarjana pendidikan (S1)



OLEH :

Nigel Mahardhika

NIM 21065063/2021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA

DEPERTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

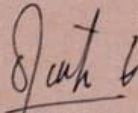
SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR
KEJURUAN KELAS X DI SMK NEGERI 1 SUMATERA BARAT**

Nama : Nigel Mahardhika
TM/NIM : 2021/21065063
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

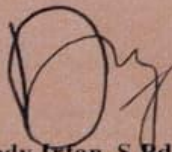
Padang, Oktober 2025

Disetujui Oleh :
Dosen Pembimbing



Sartika Anori, S.Pd., M.Pd.T.
NIP. 198908072019032011

Mengetahui,
Kepala Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.
NIP. 197604082005011002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE PADA MATA PELAJARAN DASAR-
DASAR KEJURUAN KELAS X DI SMK NEGERI 1
SUMATERA BARAT

Nama : Nigel Mahardhika

TM/NIM : 2021/21065063

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

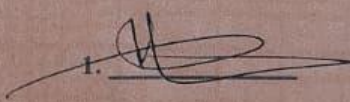
Departemen : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

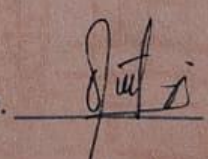
Padang, Oktober 2025

Tim Penguji

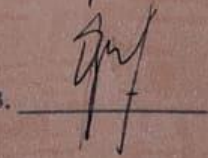
1. Ketua Penguji : Drs. Almasri, MT.

1. 

2. Anggota : Sartika Anori, S.Pd., M.Pd.T.

2. 

3. Anggota : Delsina Faiza, S.T., M.T.

3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nigel Mahardhika
TM/NIM : 2021/21065063
Program Studi : S1 Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir saya dengan judul **“RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KEJURUAN KELAS X DI SMK NEGERI 1 SUMATERA BARAT”** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan yang lazim. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Oktober 2025



Nigel Mahardhika
NIM. 21065063

ABSTRAK

**Nigel Mahardhika : Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar
Kejuruan Kelas X di SMK Negeri 1 Sumatera Barat**
Pembimbing : Sartika Anori, S.Pd., M.Pd.T.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang valid dan praktis pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan untuk peserta didik kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dengan model pengembangan 4-D (*Four-D*) yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap ketiga yaitu *Develop* (pengembangan). Pada tahap pengembangan dilakukan uji validitas dan uji praktikalitas terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase rata-rata 86,87% dengan kategori sangat valid, dan validasi oleh validator memperoleh persentase rata-rata 94,12% juga dalam kategori sangat valid. Sedangkan uji praktikalitas yang dilakukan kepada 15 peserta didik memperoleh persentase rata-rata sebesar 89,77% yang termasuk kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran karena telah memenuhi aspek validitas dan praktikalitas.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline*, Dasar-Dasar Kejuruan, Teknik Audio Video, 4-D.

KATA PENGANTAR

Allhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Kelas X Di SMK Negeri 1 Sumatera Barat”** ini dengan baik. Shalawat beserta salam kepada Rasulullah Salallahu'Alaihi Wassalam dan kepada keluarga, para sahabat dan orang-orang yang memperjuangkan risalah beliau sampai akhir zaman.

Penulisan tugas akhir ini bertujuan sebagai syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana (S1) di Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan dan penulisan tugas akhir ini banyak mendapatkan bimbingan dan perhatian dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Anwar, S.Pd.,M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom, selaku Ketua Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.
3. Ibu Dr. Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Hendra Hidayat, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Ibu Sartika Anori, S.Pd.,M.Pd.T. Selaku Dosen Pembimbing Tugas akhir penulis yang telah sabar dalam memberikan arahan dan membimbing penulis.
6. Bapak Drs. Almasri, MT dan Ibu Delsina Faiza, ST, MT selaku dosen penguji, terimakasih telah memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan tugas akhir penulis.
7. Seluruh teman satu departemen Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang yang tidak

dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dan kenangan yang telah dilalui bersama.

8. Serta semua pihak yang telah terlibat dalam proses perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
9. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan Tugas Akhir ini dengan menyelesaikan dengan sebaik dan semaksimal mungkin.

Semoga kebaikan yang diberikan oleh semua pihak kepada penulis menjadi amal shaleh yang senantiasa mendapat balasan dan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Padang, Oktober 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Media Pembelajaran	7
B. Media Pembelajaran Interaktif	12
C. Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK).....	13
D. Model Pembelajaran Problem Based Learning.....	16
E. <i>Articulate Storyline</i>	21
F. Penelitian yang Relevan	27
G. Kerangka Konseptual	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	32

A. Jenis Penelitian	32
B. Metode Penelitian	33
C. Prosedur Pengembangan	34
D. Instrumen Uji Validitas dan Praktikalitas	37
E. Metode Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Ujian Semester Ganjil TP. 2024/2025	2
Tabel 2. Elemen Semester Ganjil Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan.....	14
Tabel 3. CP,TP, dan ATP Elemen Empat Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Eleketronika....	15
Tabel 4. Langkah-Langkah Model Problem Based Learnig	19
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Content (materi)	38
Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Tampilan (Media).....	39
Tabel 7. Kisi Angket Penilaian Praktikalitas	40
Tabel 8. Kriteria Validitas.....	44
Tabel 9. Kriteria Praktikalitas	44
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Validasi Validator.....	57
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	59
Tabel 12. Hasil Penilaian Praktikalitas oleh Siswa.....	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tahap-Tahap Model Four-D (4-D) (Haviz, 2013)	29
Gambar 2. Kerangka Konseptual	31
Gambar 3. Tampilan Menu Cover	48
Gambar 4. Tampilan Menu Login	49
Gambar 5. Tampilan Menu Utama	50
Gambar 6. Tampilan Menu Petunjuk.....	50
Gambar 7. Tampilan Halaman Profil.....	51
Gambar 8. Tampilan Halaman CP/TP/ATP.....	52
Gambar 9. Tampilan Halaman Materi	53
Gambar 10. Tampilan Halaman Video	53
Gambar 11. Tampilan Halaman Quiz	54
Gambar 12. Tampilan Halaman Game	55
Gambar 13. Hasil Validasi Aspek Materi	57
Gambar 14. Hasil Validasi Aspek Media	59
Gambar 15. Hasil Praktikalitas	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Nilai Ujian Semester Ganjil TP.2024/2025	75
Lampiran 2. CP/TP dan ATP Dasar-Daasar Kejuruan	76
Lampiran 3. Surat Izin Melakukan Penelitian kepada Dinas Pendidikan.....	83
Lampiran 4. Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	84
Lampiran 5. Surat Validator	85
Lampiran 6. Angket Penilaian Validator	86
Lampiran 7. Angket Penilaian Ahli Media	92
Lampiran 8. Angket Penilaian Praktikalitas	98
Lampiran 9. Surat Telah Melakukan Penelitian di SMK Negeri 1 Sumatera Barat	113
Lampiran 10. Dokumentasi Penilaian Media dan Praktikalitas.....	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana hampir semua menggunakan teknologi termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Sobri et al., 2020).

Pendidikan yang diterapkan idealnya harus berdasarkan atas kebutuhan industri. Kurikulum yang diterapkan seharusnya mampu membuka akses agar melahirkan peserta didik yang mampu bersaing, kompetitif dan produktif. Inovasi teknologi menjadi hal yang wajib ada, karena sangat dibutuhkan dalam era ini. Penyelarasan manusia serta teknologi diharapkan mampu memberikan solusi serta menciptakan inovasi terbaru, sehingga Sumber Daya Manusia (SDM) yang diciptakan pun mampu bersaing di kancah global. Sebagai bagian dari Sistem Pendidikan Nasional, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan yang lebih mengutamakan pengembangan kemampuan atau keterampilan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, melihat peluang kerja dan mengembangkan diri di kemudian hari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di jurusan Teknik Elektronika SMK Negeri 1 Sumatera Barat dalam pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) periode Juli-Desember 2024, pada mata pelajaran Dasar-dasar Kejuruan (DDK) Guru di SMK Negeri 1 Sumatera Barat masih mengalami kesulitan menyiapkan materi atau menggunakan media dalam mengajar. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih menggunakan *PowerPoint slide* dan belum menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran yang digunakan masih berisi full text materi yang menyebabkan kurangnya minat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yaitu hasil nilai belajar kelas X TAV. Berikut ini data hasil nilai belajar peserta didik kelas X TAV mata pelajaran Dasar-dasar Kejuruan (DDK), Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dari mata pelajaran DDK adalah 75.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Ujian Semester Ganjil TP. 2024/2025

Kelas	Jumlah Peserta didik	Nilai yang diperoleh peserta didik		
		<75	>75	Di atas KKTP
X TAV	26	18	8	30,77 %

(Sumber: Guru Mata Pelajaran DDK Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumatera Barat)

Berdasarkan tabel 1, diperoleh data bahwa 69,23% siswa memiliki hasil belajar di bawah standar ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu kurang dari 75. Dari total 26 siswa, 18 siswa memperoleh nilai di bawah 75, sedangkan 8 siswa lainnya berhasil mencapai nilai di atas standar tersebut. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran Dasar-dasar Kejuruan (DDK) untuk meningkatkan kualitas Proses Belajar Mengajar (PBM). Salah satunya Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti berniat untuk melakukan penelitian dengan menerapkan Media Pembelajaran Interaktif dengan judul: “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Kelas X Di SMK Negeri 1 Sumatera Barat”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Dasar- Dasar Kejuruan (DDK) karena guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Nilai ujian semester peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga perlu dilakukan analisis terhadap faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya capaian tersebut.
3. Penggunaan smartphone dalam proses pembelajaran masih belum

dimanfaatkan secara maksimal sebagai media penunjang, sehingga potensi teknologi tersebut belum berkontribusi optimal terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang dikemukakan, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pembuatan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK) menggunakan *Articulate Storyline*.
2. Media pembelajaran yang dibuat dibatasi hanya untuk semester 1 dengan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK) kelas X kurikulum Merdeka Elemen 4 yaitu Teknik dasar proses produksi industri manufaktur dan rekayasa elektronika.
3. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan 4-D (*Four-D*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan, dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK) menggunakan *Articulate Storyline* dengan model 4-D (*Four-D*) di SMK Negeri 1 Sumatera Barat?
2. Bagaimana mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan dengan model 4-D (*Four-D*) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK) untuk kelas X TAV di SMK Negeri 1 Sumatera Barat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, dapat diambil tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK) menggunakan *Articulate Storyline* dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) di SMK Negeri 1 Sumatera Barat.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK) untuk kelas X TAV di SMK Negeri 1 Sumatera Barat.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu bagi peneliti dalam membuat media pembelajaran interaktif berupa aplikasi berbasis *Articulate Storyline* dengan metode *Research and Development* (R&D) pada mata pelajaran dasar dasar kejuruan, serta dapat menjadi referensi bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan tujuan satuan pendidikan yang

berlandaskan pada tujuan pendidikan nasional.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif ini dapat mempermudah Guru dalam penyampaian materi, serta menjadi motivasi tersendiri bagi Guru agar mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan dan bidang keahlian.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan serta penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media dilakukan menggunakan model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) dengan metode *Research and Development* (R&D). Pada tahap *Define* dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, tahap *Design* merancang konsep tampilan, isi, serta alur pembelajaran, tahap *Develop* meliputi pembuatan media menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, dan tahap *Disseminate* dilakukan uji coba terbatas untuk memperoleh masukan dari guru dan siswa.
2. Hasil uji validitas dan praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan tergolong sangat valid dan sangat praktis. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 94,12%, validasi oleh ahli media memperoleh skor 86,87%, dan hasil uji praktikalitas oleh pengguna (siswa) memperoleh skor 89,77%.

B. Saran

Berdasarkan hasil perancangan serta penelitian media pembelajaran yang telah dibuat, berikut saran yang diberikan yaitu :

1. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat diterapkan pada pembelajaran dan dapat memfasilitasi peserta didik dan guru dalam mengajar dan mempelajari materi dengan mudah.

2. Untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya, diharapkan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai simulasi dalam praktik mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyatma, J., & Diyana, T. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis articulate storyline dengan topik gerak lurus. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 67–74.;
- Alhadi, D. F., & Mochammad, C. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran gambar teknik kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11, 126–132.
- Amalia, R. I. (2022). Pengaruh Promosi, Kualitas Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Kepuasan Konsumen Market Place Shopee (Studi Kasus Kecamatan Cempaka Putih). *Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*.
- Amir, N. F., Magfirah, I., Malmia, W., & Taufik, T. (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar:(The Use of Problem Based-Learning (PBL) Model in Thematic Teaching for the Elementary School's Students). *Uniqbu Journal of Social Sciences*, 1(2), 22–34.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35.
- Ayupratiwi, d. (2024). Pengembangan media pembelajaran *articulate storyline 3* pada materi ekosistem di sman 1 Kawedanan, kabupaten magetan. Universitas PGRI Madiun.
- Akbar, Jakob, dkk. 2023. Model & Metode Pembelajaran Inovatif. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia. Fathurrohman, Muhammad. 2015. Model-model Pembelajaran Inovatif. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–4. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damayanti, N. K. D., & Wirabrata, D. G. F. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Demonstrasi Pada Muatan IPA Materi Gerak Benda. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 231–240.
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Jurnal PBL (jurnal 1). *Widya ACCARYA: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 12(1), 61–69. <https://tautan-jurnal>]
- Fauzi, A., Winata, W., & Ansharullah, A. (2020). Pengembangan Karakter Kepedulian Melalui Kurikulum “Sentra” Dengan Menggunakan Model Addie.Instruksional, 2(1), 64–69.

- Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif Articulate Storyline untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi bangun datar kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 5(1), 588–597.
- Fameska, E., Efriyanti, L., & Refnita, E. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Tik Kelas X Di Sman 1 Iv Koto. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 12(1), 65-72.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Gunawan, G., & Ritonga, A. A. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. Hamzah, H. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran: Panduan Lengkap bagi Guru Profesional*. CV. Pilar Nusantara.
- Haviz M. 2013. Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*. 16(1):28. doi:10.31958/jt.v16i1.235.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25
- Harjanto, A., Rustandi, A., & Caroline, J. A. (2023). *Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda. Jurnal SIMADA (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, 5(2), 1–12. DOI: 10.30873/simada.v5i2.3412.
- Herowati, Lutfiana Fazad Azizah. (2022)“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Berbantuan Buku Petunjuk Media Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Pesisir”. Volume 12, Nomor 1.
- Hidayah, F. M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif articulate storyline 3 menggunakan model addie pada materi menggambar objek tumbuhan di kelas v sd gugus 1 lubuk kilangan padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 213–225.
- Hutabri, E. (2022). Validitas media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 4, 296–300.
- Jasmine Riani Johan¹, Tuti Iriani, Arris Maulana.(2023)“Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media VideoKeterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan.” *Jurnal Pendidikan West Science*. Vol. 01, No. 06.

- 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>
- Nurhidayah, A., Mawarsari, V. D., & Suprpto, R. (2025). Systematic Literature Review : Penggunaan Media Articulate Storyline Dalam Kemampuan Berpikir Geometri Siswa SMP. 5, 6866–6885.
- Nurdin, I., & Hartanti, S. (2019). *Metodologi penelitian sosial*. Penerbit Media Sahabat
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3 (2), 19–25.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208.
- Leztiyani, I. (2021). Articulate Storyline interactive teaching tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400.
- Maydiantoro A. 2021. Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and development). *J Pengemb Profesi Pendidik Indones*. 1(2):29–35
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan ajar digital interaktif berbasis problem based learning materi keragaman budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127–136.
- Mussardo, G. (2019). BAB III Metode penelitian menurut Sugiyono 2017. *Statistical Field Theor*, 53(9).
- Mutiarahman, W., Edriati, S., & Suryani, M. (2023). Lembar kerja peserta didik berbasis realistic mathematics education pada materi peluang. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 159–170.
- 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>
- Nurhidayah, A., Mawarsari, V. D., & Suprpto, R. (2025). Systematic Literature Review : Penggunaan Media Articulate Storyline Dalam Kemampuan Berpikir Geometri Siswa SMP. 5, 6866–6885.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan*

Tarbiyah, 3(1), 171–210.

Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.

Putri, R. S. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika. 8, 25424–25436.

Ramadhani, D., & Anshari, K. (2022). Kontribusi Cara Belajar Dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika. *Research in Education and Technology (REGY)*, 1(1), 1–8.

Riono, R., & Fauzi, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran pai-bp di sd berbasis aplikasi canva. *Jurnal Ca`krawala Pendas*, 8(1), 117–127.

Risma Agustina, R., Irhasyuarna, Y., & 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>

Rohani, R. (2019). Efektivitas penggunaan media animasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep fisika peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Pinrang. Universitas Negeri Makassar.

Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahas Dan Sastra*, 2(3), 60–69.

Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.

Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media pembelajaran.

Saputro, B. (2017). Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi. Aswaja Presindo.

Sari, I. P. (2018). Implementasi model addie dan kompetensi kewirausahaan dosen terhadap motivasi wirausaha mahasiswa. *Jurnal ekonomi pendidikan dan kewirausahaan*, 6(1), 83. <https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94>

Sattiarwan, A., Sutiarto, S., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi soft skills dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Cendekia*, 4(2), 950–963.

- Sobri, M., Nursaptini, N., & Novitasari, S. (2020). Mewujudkan kemandirian belajar melalui pembelajaran berbasis daring diperguruan tinggi pada era industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(1), 64–71.
- Sukmawati, R. (2021). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas II SDN Wonorejo 01. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 2(2), 49–59.
- Syafira, A., Ujang, J., & Muhammad, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 185–198.
- Utami, S. (2019). Pengaruh Motivasi Dan Pelatihan Program Kelompok Usaha Bersama Pada Pelaku Usaha Kecil Menengah Dalam Menangani Tingkat Kemiskinan Di Kecamatan Kanigaran Kota Probolinggo. Universitas Panca Marga Probolinggo.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Wiro'i, M., & Sulistyowati, R. (2021). Pengembangan mobile learning berbasis Android pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sekolah menengah kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2092–2104. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.730>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47.
- Yulistya, A., Suarman, S., & Riadi, R. . (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Manajemen SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12587.
- Zamnoor, P. S. A., Afifah, S. Z., & Rosalina, S. (2023). Pengembangan Media Ajar Bahasa Indonesia Berbentuk Audio Visual Berupa Wayang. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2408–2410.