



Available online at <http://pej.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/PEJ/index>

PRIMARY EDUCATION JOURNAL (PEJ)

PEJ, 8 (2), Desember 2024

Copyright © 2020, PEJ, e-ISSN : 2598-2206

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTYCULAT STORYLINE SEBAGAI INOVASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 007 SUKA DAMAI DI ERA INDUSTRI 4.0 PADA KURIKULUM MERDEKA

Sri Rahayu¹, Deni Nugraeni²

¹Sekolah Dasar Negeri 021 Sumber Jaya, Singingi Hilir, Kuantan Singingi, Riau

²Sekolah Dasar Negeri 010 Muara Bahan, Singingi Hilir, Kuantan Singingi, Riau

Email: srir63501@gmail.com, nugraenideni31@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 007 Suka Damai dengan menerapkan media pembelajaran articulate storyline pada Era Revolusi Industri 4.0 Kurikulum Merdeka. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak I siklus II pertemuan bersama 9 siswa. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes. Hasil ditemukan sebelum melakukan tindakan aspek kognitif dan aspek psikomotor dengan nilai 71 -80 dan 51 -6. Setelah dilakukan tindakan siklus I pertemuan II menggunakan media pembelajaran articulate storyline didapatkan hasil dengan nilai 81 -100 dan 77-80. Setelah diberikan tindakan dan menggunakan media articulate storyline terjadi perubahan nilai dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Articulate storyline, kurikulum merdeka, media pembelajaran*

Abstract:

This research aims to improve the learning outcomes of class V students at SDN 007 Suka Damai by implementing articulate storyline learning media in the Industrial Revolution Era 4.0 Independent Curriculum. This research method uses classroom action research (PTK) which was carried out in the first cycle of II meetings with 9 students. This research was conducted in the odd semester of the 2023/2024 academic year. Data is collected through observation and tests. The results were found before taking action on cognitive aspects and psychomotor aspects with values of 71 -80 and 51-6. After carrying out actions in cycle I, meeting II using articulate storyline learning media, results were obtained with scores of 81-100 and 77-80. After being given action and using articulate storyline media, there was a change in grades with increasing student learning outcomes

Keywords: *Articulate storyline, independent curriculum, learning media*

1. PENDAHULUAN

Proses transfer ilmu dari guru ke siswa pada pembelajaran kurikulum merdeka harus disertai dengan interaksi antara kedua pihak. Interaksi yang berkualitas ditandai dengan hasil belajar yang sangat baik. Implementasi kurikulum merdeka pada Era Industri 4.0 memiliki kelebihan yaitu guru dan siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif (Angga et al., 2022). Pada kurikulum Merdeka, guru harus menciptakan skenario kelas menggunakan *project* yang akan memicu siswa untuk lebih tertantang untuk menyelesaikan tugas dengan baik (Rina et al., 2020). Hasil belajar siswa dicapai melalui kegiatan pembelajaran, tugas, aktif dalam belajar, dan kegiatan tanya jawab pertanyaan dari guru atau pun dari soal. Keberhasilan siswa ini tidak hanya ditentukan dari nilai rapor semata, namun harus mencakup tiga (3) aspek yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif (Dakhi, 2020). Ketiga sektor itu juga dapat dipengaruhi oleh semangat siswa. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator yang senantiasa dapat menjaga kestabilan semangat belajar siswa. Menurut Rina et al., (2020), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi semangat dan motivasi belajar siswa. Pada era industri 4.0, guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dan beberapa *artificial intelligence* untuk memberikan warna baru dalam proses pembelajaran.

Teknologi telah merambah ke segala aspek salah satunya aspek Pendidikan, sehingga guru dapat memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media belajar dengan tujuan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, kecerdasan teknologi juga harus dibarengi dengan inovasi serta perubahan yang mampu membawa aspek pendidikan menjadi lebih baik dari sebelumnya (Huda, 2020). Melakukan inovasi dalam aspek pendidikan dilaksanakan dengan tujuan untuk memperbaiki kondisi sebelumnya, termasuk hasil belajar agar tercipta keadaan yang menguntungkan serta meningkatkan kualitas sekolah. Oleh sebab itu, melakukan inovasi di era industri 4.0 merupakan tindakan efektif karena mampu memanfaatkan teknologi yang ada. Keberadaan teknologi di dalam sektor

pendidikan juga perlu diiringi kecerdasan emosional agar dapat dijadikan filter terhadap dampak negatif yang ditimbulkannya. Hasil akhir yang perlu dipertahankan adalah peningkatan mutu, peningkatan efektifitas, relevansi Pendidikan, dan hasil belajar untuk menjadi lebih baik (Shalikhah & Primadewi, 2017).

Proses pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi membutuhkan sebuah perencanaan dan persiapan yang terstruktur agar target dapat tercapai. Guru dapat memanfaatkan produk teknologi sebagai media pembelajaran. Banyak sekali media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk keperluan belajar, salah satu contohnya adalah media pembelajaran *articulate storyline*. Media pembelajaran *articulate storyline* merupakan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam membuat berbagai program pembelajaran interaktif, media komunikasi, dan penyampaian informasi (Mawarti et al., 2023). Media pembelajaran *articulate storyline* tentunya memiliki beberapa fitur menarik yang menggabungkan kemampuan teknis dan seni untuk menghasilkan presentasi yang kreatif (Putri et al., 2023). Hal ini yang menjadi salah satu keunggulan dan diminati oleh guru dalam membuat media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah sudah banyak dilakukan oleh penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu mengatakan bahwa penggunaan media *articulate storyline* mampu meningkatkan hasil belajar siswa SD pada Materi Lompat Jauh. Pada aspek kognitif dan aspek psikomotor memperoleh nilai rata-rata sebesar 80 yang berarti tuntas (Arrozi et al., 2021). Media *articulate storyline* serupa juga telah dilakukan pada anak kelas IV dengan hasil nilai rata-rata 73,125 dengan nilai ketuntasan 81% melebihi nilai KKM 70 (Febrianto et al., 2022). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media *articulate storyline* meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai ketuntasan lebih 80% (Ningsih et al., 2023; Zain & Cahyono, 2022) Penelitian penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* pada

Era Industri 4.0 pada Kurikulum Merdeka hanya terbatas, sehingga penelitian ini perlu dilakukan. Kajian ini memberikan diskursus pada bidang Pendidikan anak sekolah dasar terkait kemajuan teknologi di Era 4.0 Industri dan terlebih lagi impelentasi kurkulum merdeka. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber referensi oleh *decision-maker* di bidang Pendidikan untuk Pendidikan yang lebih baik.

2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan satu (I) kali siklus selama dua (II) pertemuan (Arrozi et al., 2021). Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD 007 Suka Damai menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* (Habuke et al., 2022). Waktu penelitian dilakukan selama 14 september sampai 28 Oktober 2023. Subyek penelitian ini adalah kelas lima (V) yang berjumlah Sembilan (9) orang siswa dan diadakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan empat (4) komponen yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observasi*), dan rekletif (*reflecting*). Tes tertulis dan observasi yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data seperti yang terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data		
		No	Aspek	Instrumen
Siswa	Hasil Belajar Siswa	1	Afektif	Observasi: dilakukan untuk melihat prilaku siswa selama kegiatan pembelajaran. Dan hal ini dilihat dari disiplin, tanggung jawab, keaktifan dan ketertarikan siswa dengan pembelajaran, tentunya dengan menyediakan lembar penilaian.

Data Siswa	Data Hasil Belajar Siswa	No	Aspek Kognitif	Instrumen
		2		Kompetensi keseluruhan 11 soal, terdiri dari 4 pilihan ganda yang terdapat di <i>software</i> dan 7 soal essay dilembar kerja. Indikator mengidentifikasi pakaian Melayu Riau
		3	Psikomotor	Siswa diberi materi melalui video pembelajaran menggunakan <i>articulate storyline</i> . Kemudian siswa juga diberikan kesempatan untuk mencoba menggunakan <i>articulate storyline</i> setelah penyampaian materi selesai

Keberhasilan penelitian PTK ini ditentukan jika nilai siswa Mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70 “keterangan baik”. Yang mencakup tiga aspek yaitu: aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotor. Ketercapaian nilai pembelajaran telah tersaji di Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Pembelajaran

No	Aspek Penilaian			keterangan	Spesifikasi
	Afektif	Kognitif	Psikomotor		
1	81-100	81-100	81-100	Sangat baik	Tuntas
2	70-80	70-80	70-80	Baik	Tuntas
3	51-69	51-69	51-69	Cukup	Belum tuntas
4	<50	<50	<50	Kurang	Belum tuntas

Sumber	Jenis	Teknik Pengumpulan Data
--------	-------	-------------------------

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Tes Awal

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan menggunakan siklus I dengan dua kali pertemuan. Penelitian ini diawali dengan melaksanakan observasi pada 9 siswa, kemudian dilakukan tindakan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Semua dilakukan pada siklus I pertemuan satu (I) dan pertemuan dua (II) sehingga didapatkan peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Budaya Melayu Riau (BMR) materi Pakaian Melayu.

Pada observasi tes awal dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan konsentrasi siswa mengenai materi yang diberikan. Hasil dari kegiatan observasi ini adalah nilai aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Dari observasi awal pada aspek afektif telah dilakukan dengan kertas lembar observasi dan didapatkan hasil tuntas mencapai nilai KKM. Untuk lebih jelas bisa dilihat pada Tabel 3 hasil tes awal aspek afektif. Sedangkan pada aspek kognitif terdapat 11 soal tes tertulis yang terdiri dari empat (4) soal pilihan ganda yang terdapat pada *software* dan tujuh (7) soal uraian pada lembar kertas. Sedangkan pada aspek psikomotor siswa belajar menggunakan *Media Articulate Storyline 3* dan siswa juga mencoba untuk menggunakan media tersebut.

Tabel 3. Hasil Tes Awal Aspek Afektif

Nilai	Keterangan	Spesifikasi	Jumlah Siswa	Presentase
81-100	Sangat Baik	Tuntas	6	66,5%
70-80	Baik	Tuntas	3	33,5%
51-69	Cukup	Belum Tuntas	-	-
<59	Kurang	Belum Tuntas	-	-
Jumlah			9	100%

Komponen-Berdasarkan Tabel 3 bahwa yang memiliki keterangan sangat baik 6 siswa 66,5% diperoleh nilai 81-100 dengan spesifikasi tuntas. Dan keterangan baik memiliki 3 siswa 33,5% diperoleh nilai 70-80 dengan spesifikasi tuntas. Jadi, nilai aspek

Hasil Penelitian Siklus I

afektif secara keseluruhan sudah mencapai KKM 70 tidak perlu melakukan tindakan lanjut.

Tabel 4. Hasil Tes Awal Aspek Kognitif

Nilai	Keterangan	Spesifikasi	Jumlah Siswa	Presentase
81-100	Sangat Baik	Tuntas	-	-
70-80	Baik	Tuntas	4	44,5%
51-69	Cukup	Belum Tuntas	5	55,5%
<59	Kurang	Belum Tuntas	-	-
Jumlah			9	100%

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwa yang memiliki spesifikasi tuntas keterangan baik 4 siswa 44,5% diperoleh nilai 70-80 dengan spesifikasi tuntas. Dan yang memiliki spesifikasi belum tuntas keterangan baik 5 siswa 55,5% dengan nilai 51-69. Jadi, nilai pada aspek kognitif belum mencapai KKM pada pelajaran BMR.

Tabel 5. Hasil Tes Awal Aspek Psikomotor

Nilai	Keterangan	Spesifikasi	Jumlah Siswa	Presentase
81-100	Sangat Baik	Tuntas	-	-
70-80	Baik	Tuntas	2	22,5%
51-69	Cukup	Belum Tuntas	7	77,5%
<59	Kurang	Belum Tuntas	-	-
Jumlah			9	100%

Berdasarkan Tabel 5 dapat dijelaskan bahwa yang memiliki spesifikasi tuntas keterangan baik hanya 2 siswa 22,5% dengan nilai 70-80. Sedangkan yang memiliki spesifikasi belum tuntas keterangan cukup diperoleh 7 siswa 77,5%. Secara keseluruhan nilai aspek psikomotor belum mencapai KKM.

Berdasarkan Tabel 5 dapat dijelaskan bahwa yang memiliki spesifikasi tuntas keterangan baik hanya 2 siswa 22,5% dengan nilai 70-80. Sedangkan yang memiliki spesifikasi belum tuntas keterangan cukup diperoleh 7 siswa 77,5%. Secara keseluruhan nilai aspek psikomotor belum mencapai KKM.

Setelah kelas lima (V) SD Negeri 007

Suka Damai melaksanakan observasi pada materi Pakaian Melayu Riau ditemukan bahwa 2 aspek, yaitu: aspek kognitif dan aspek psikomotor masih belum mencapai KKM, sehingga memerlukan tindakan penelitian PTK pertemuan II. Pada pertemuan II peneliti menggunakan media *articulate storyline* pada penelitian sehingga terjadi peningkatan nilai pada aspek kognitif seperti yang tersaji pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Tes Siklus I Aspek Kognitif

Nilai	Keterangan	Spesifikasi	Pertemuan I		Pertemuan II	
			Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
81-100	Sangat baik	Tuntas	-	-	6	66,5%
70-80	Baik	Tuntas	4	44,5%	3	33,5%
51-69	Cukup	Belum Tuntas	5	55,5%	-	-
<50	Kurang	Belum Tuntas	-	-	-	-
Jumlah			9	100%	9	100%

Berdasarkan Tabel 6 terlihat bahwa pelaksanaan penelitian siklus I pada pertemuan I yang memiliki spesifikasi tuntas 4 siswa 44,5% diperoleh nilai 70-80 dengan keterangan tuntas. Dan yang memiliki spesifikasi belum tuntas 5 siswa 55,5% diperoleh nilai 51-69 dengan keterangan cukup. Nilai secara keseluruhan pada pertemuan I belum mencapai KKM 70. Sedangkan pertemuan II setelah melakukan tindakan dan menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Dimana pada spesifikasi tuntas 6 siswa 66,5% diperoleh nilai 81-100 dengan keterangan sangat baik. Dan spesifikasi tuntas 3 siswa 33,5% diperoleh nilai 70-80 dengan keterangan baik. Nilai secara keseluruhan sudah mencapai KKM 70.

Tabel 7. Hasil Tes Siklus I Aspek Psikomotor

Nilai	Keterangan	Spesifikasi	Pertemuan I	Pertemuan II
-------	------------	-------------	-------------	--------------

	Keterangan	Spesifikasi	Pertemuan I		Pertemuan II	
			Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
81-100	Sangat baik	Tuntas	-	-	5	55,5%
70-80	Baik	Tuntas	2	22,5%	4	44,5%
51-69	Cukup	Belum Tuntas	7	77,5%	-	-
<50	Kurang	Belum Tuntas	-	-	-	-
Jumlah	9	100%	9	100%		

Berdasarkan Tabel 7 bahwa pelaksanaan penelitian siklus I pertemuan I yang memiliki spesifikasi tuntas 2 siswa 22,5% diperoleh nilai 70-80. Dan spesifikasi belum tuntas 7 siswa 77,5% diperoleh nilai 51-69 dengan keterangan cukup. Nilai secara keseluruhan belum mencapai KKM 70. Sedangkan siklus I pertemuan II setelah melakukan tindakan menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* terjadi peningkatan hasil. Dimana pada spesifikasi tuntas 5 siswa 55,5% diperoleh nilai 81-100 dengan keterangan baik. Dan spesifikasi tuntas 4 siswa 44,5% diperoleh nilai 70-80 dengan keterangan baik. Jadi, nilai keseluruhan siklus I pertemuan II sudah mencapai KKM 70.

PEMBAHASAN

Observasi Tes Awal

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di era industri 4.0 membawa dunia pendidikan semakin maju (Miasari et al., 2022). Seorang guru juga di tuntut harus lebih *update* terhadap teknologi. Guru dan siswa dengan mudah mengakses secara cepat berbagai ilmu pengetahuan (Aspi, 2022). Berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan menciptakan media pembelajaran juga semakin bera gam dan interaktif. Salah satunya adalah media *articulate storyline* yang memiliki fitur gambar, video, *buttons*, *new scene*, audio, *preview* dan *icon animasi* yang mampu membantu memperindah materi (Juhaeni et al., 2021). Tujuan menggunakan media *articulate storyline* untuk membawa perubahan terhadap hasil belajar siswa. Tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa juga dilakukan bersama kelas V SD Negeri 007

Suka Damai dengan cara melakukan penelitian PTK.

Setelah melakukan penelitian PTK bersama 9 siswa kelas V didapatkan hasil dari ke tiga aspek. Pada aspek afektif berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa spesifikasi 6 siswa 66,5% diperoleh nilai 81-100 dengan keterangan sangat baik dan spesifikasi tuntas 3 siswa 33,5% siswa diperoleh nilai 33,5% dengan keterangan baik. Jadi, nilai secara keseluruhan sudah memenuhi KKM. Berdasarkan Tabel 4 bahwa aspek kognitif spesifikasi tuntas 4 siswa 44,5% diperoleh nilai 70-80 dengan keterangan baik. Dan spesifikasi belum tuntas 5 siswa 55,5% diperoleh nilai 51-69 dengan keterangan cukup. Jadi, nilai secara keseluruhan aspek kognitif belum mencapai nilai KKM. Sedangkan pada Tabel 5 aspek psikomotor memiliki spesifikasi tuntas 2 siswa 22,5% diperoleh nilai 70-80 dengan keterangan baik. Dan spesifikasi belum tuntas 7 siswa 77,5% diperoleh nilai 51-69 dengan keterangan cukup. Pada aspek afektif 9 siswa telah memenuhi KKM sedangkan aspek kognitif dan psikomotor belum mencapai KKM sehingga memerlukan tindakan lanjut siklus I. Berdasarkan hasil penelitian ini, tentunya memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arrozi et al., (2021) yang menjelaskan bahwa pada observasi awal aspek kognitif dan psikomotor memiliki hasil yang tidak mencapai KKM. Penyebabnya adalah kurangnya fasilitas sekolah, kesulitan seorang guru dalam merancang dan mengoperasikan media interaktif, hanya sedikit guru yang menggunakan media berbasis IT dan kurangnya kreatifitas seorang guru (Winda & Dafit, 2021)

Hasil Penelitian Siklus I

Setelah melakukan observasi tes awal maka didapatkan hasil dari ke-3 aspek. Dan diketahui bahwa hasil nilai keseluruhan pada aspek afektif telah mencapai KKM, sehingga tidak memerlukan tindakan lanjut dalam penelitian ini. Sedangkan aspek kognitif dan aspek psikomotor belum mencapai nilai KKM. Maka diperlukan tindakan siklus I pertemuan II dengan memanfaatkan media pembelajaran *articulate storyline*. Berdasarkan Tabel 6

bahwa dapat dilihat yang memiliki spesifikasi tuntas 6 siswa 66,5% diperoleh nilai 81-100 dengan keterangan sangat baik. Dan spesifikasi tuntas 3 siswa 33,5% diperoleh nilai 70-80 dengan keterangan baik. Jadi, nilai aspek kognitif secara keseluruhan sudah memenuhi KKM. Berdasarkan Tabel 7 aspek psikomotor bahwa yang memiliki spesifikasi tuntas 5 siswa 55,5% diperoleh nilai 81-100 dengan keterangan sangat baik. Dan spesifikasi tuntas 4 siswa 44,5% diperoleh nilai 70-80 dengan keterangan baik. Jadi, nilai aspek psikomotor telah mencapai KKM.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan

Implementasi penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* sebagai inovasi pembelajaran di SDN 007 Suka Damai memberikan hasil yang sesuai harapan yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini juga tepat digunakan di era industry 4.0 dan kurikulum merdeka, dimana guru dituntut lebih kreatif dan inovatif. Hal ini dilakukan untuk melatih kemandirian siswa. *Treatment* menggunakan *articulate storyline* yang diberikan pada kelas V memberikan peningkatan yang signifikan pada dua (2) aspek yaitu kognitif dan psikomotorik. Sebelum melakukan tindakan hasil belajar pertemuan I terdapat dua aspek yaitu aspek kognitif dan aspek psikomotor dengan nilai 71-80 dan 51-69, secara berurutan. Maka, didapatkan hasil dari aspek kognitif dan psikomotor dengan nilai 81-100 dan 71-80. Setelah diberi tindakan maka terjadi perubahan nilai dengan meningkatnya hasil belajar siswa SD.

Saran

Saran yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah: guru harus *update* terhadap perkembangan teknologi, guru juga mau belajar menggunakan teknologi berbasis *software*, mampu untuk memanfaatkannya sebagai pembelajaran di sekolah, guru mampu mengikuti perkembangan inovasi pembelajaran sehingga proses belajar mengajar lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hemawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. doi:10.31004/basicedu.v6i4.3149
- Arrozi, D. B., Wahyudi, A. N., & Prayoga, A. S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Media Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Lompat Jauh Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 44–50. doi:10.37640/jip.v13i1.954
- Aspi, M. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Urnal Education and Development Institut*, 8(2), 468–470. doi:10.36418/japendi.v1i3.33
- Febrianto, I., Hidayati, Y. M., & Rini Untari. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Website Berbasis Articulate Storyline. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 181–186. doi:10.36654/educatif.v4i3.220
- Habuke, F., Hulukati, E., & Pauweni, K. A. . (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Peluang. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 103–110. doi:0.34312/euler.v10i1.14496
- Huda, I. A. (2020). *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 2, 121–125. doi:10.31004/jpdk.v2i1.622
- 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. doi:10.24252/auladuna.v8i2a3.2021
- Mawarti, R. D., Damariswara, R., & Zunaidah, F. N. (2023). Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Materi Cerita Fiksi. *SEMDIKJAR* 6, 6, 574–580.
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53. doi:10.31602/jmpd.v2i1.6390
- Ningsih, S., Susilo, Ri A. B., & Dewi, A. S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 1823–1838.
- Putri, A. K., Andini, A., Astuti, N. P., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 857–866.
- Rina, C., Endayani, T., & Agustina, M. (2020). Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 5(2), 150–158. doi:10.32505/al-azkiya.v5i2.2155
- Shalikhah, N. D., & Primadewi, A. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *WARTA LPM*, 20(1), 9–16.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211. doi:10.23887/jp2.v4i2.38941

WULANDARU, A. (2022). Meningkatkan Prestasi Belajar Siskomdig Memproduksi Video Menggunakan Metode Small Group Discussion Melalui Media Interaktif Articulated Storyline. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(2), 146–162. doi:10.51878/vocational.v2i2.1224

Zain, A. M., & Cahyono, G. (2022). Pengetahuan Pada Masa Bani Abbasiyah Melalui Metode Paired Story Telling Dan Media Articulate. *FATAWA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2).