

PENGEMBANGAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE 3 PADA IPS TEMA 5 KELAS 4 SDN BENOWO III SURABAYA

Dhea Ranindya Aulileria

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(dhea.18039@mhs.unesa.ac.id)

Drs. Supriyono, M.M

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pada tingkat sekolah dasar, seringkali siswa kesulitan dalam memahami mata pelajaran yang memiliki banyak pokok bahasan salah satunya IPS Siswa merasa bosan karena harus menghafal materi pada pembelajaran IPS. Salah satunya ialah materi Kerajaan Hindu Buddha dan Islam di Indonesia terdapat pada tema 5 kelas IV. Adanya pembelajaran daring akibat pandemic COVID 19 juga semakin membuat siswa sulit dalam memahami karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Sehingga, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Tujuan dari adanya penelitian pengembangan ini untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, menjelaskan validitas beserta keefektifan media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia. Penelitian ini menerapkan model ADDIE yang memiliki 5 tahap penelitian. Kevalidan dari media interaktif *Articulate Storyline 3* ditentukan berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 92,5% dan dikategorikan sangat valid. Sementara hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 94,44% yang juga dikategorikan sangat valid. Keefektifan media ini dilihat dari ketuntasan hasil pretest dan posttest siswa yang menunjukkan persentase nilai 90% sangat tuntas Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia pada tema 5 Kelas IV layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *Articulate Storyline 3*, IPS, tema 5, kelas 4.

Abstract

In the elementary school, some student has difficult to understanding a subjects who has a lot of topics. For example Social Science. The students are frequently bored when learning social science because they must memorize some topics. It is like Hinduist, Buddhist and Islamic Kingdoms in Indonesia which are contained in theme 5 for 4th grade. But, online learning caused by the current Covid 19 make students more difficult to understanding the subjects matter due to limited learning media. For this reason, researches try to develop a new interactive media based on Articulate Storyline 3. The purpose of this research to describe the process of media development, analyze the validity and knowing the effectiveness about interactive media based on Articulate Storyline 3. This research also using 5 steps of ADDIE models. The validity of interactive media will known from media and material validation. The results showed that interactive media based on Articulate Storyline 3 was very valid with percentage 92,5% media validation and 94,44% for material validation. While the results of pretest posttest to measure the effectiveness media has percentage 90%. After all, the conclusion is interactive media based on Articulate Storyline 3 with Hinduist, Buddhist, and Islamic Kingdom in Indonesia material in theme 5 for 4th grade, valid and effective to use.

Keywords: *Articulate Storyline 3, social science, theme 5, 4th grade*

PENDAHULUAN

Pada era kemajuan digital pendidikan memiliki peranan penting sebagai landasan manusia dalam mengolah ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada. Kolaborasi antara pendidikan dengan teknologi informasi dan komunikasi mengakibatkan manusia

memiliki kemampuan untuk memanfaatkannya agar memberikan perubahan yang positif (Nurkholis, 2013:26). Level perubahan dalam pendidikan semakin modern sehingga pelaksana pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan yang ada. Seperti inovasi dalam pembelajaran, pengembangan kurikulum, pemenuhan sarana dan prasarana pada

lembaga pendidikan serta peningkatan skills baik skills guru maupun peserta didik. Hal ini setara dengan adanya wajah baru yakni Kurikulum 2013 yang diharapkan mampu mengubah dan memajukan pendidikan di Indonesia (kemendikbud, 2013:193). Karakteristik pembelajaran yang berbeda dari kurikulum sebelumnya, dimana Kurikulum 2013 memanfaatkan pendekatan tematik. Pendekatan tematik menekankan pada hal yang kongkret serta mengkombinasikan beberapa mata pelajaran (Trianto, 2011:39)

Namun, hal tersebut harus didukung dengan adanya sesuatu untuk menyalurkan proses pembelajaran agar peserta lebih mudah memahaminya. Dalam hal ini, peranan media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai alternatif guru dalam menjelaskan konsep yang ada. Karena, salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran dalam pendidikan kurikulum 2013 adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dibuat semenarik mungkin dan adaptif sehingga peserta didik akan tertarik untuk mencobanya agar peserta didik mampu meningkatkan hasil belajarnya (Djamarah, 2006:121). Di lain kata, media pembelajaran menjadi rangsangan atau stimulus peserta didik untuk memantapkan, memahami apa yang disampaikan guru sehingga tidak terjadi miskonsepsi (Edgar Dale, 1968). Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan proses pemahaman anak dan efisiensi kegiatan pembelajaran (Munadi, 2008).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan mempengaruhi lahirnya media pembelajaran yang baru. Karena di dunia yang serba memanfaatkan teknologi akan mendorong guru maupun siswa agar cakap dalam mengikuti, mengolah dan menerapkan kemajuan teknologi itu sendiri. Sehingga dalam proses pendidikan mereka pun tak akan kalah saing dengan yang lain. Pada dasarnya, kemajuan teknologi mempengaruhi kemajuan pendidikan. Sehingga semakin banyak media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Sanjaya (2012) membagi media pembelajaran menjadi 3 tipe: 1) Dilihat dari sifat medianya meliputi media visual, auditif dan audiovisual, 2) Dilihat dari jangkauan medianya dimana terdapat media pembelajaran yang memiliki jangkauan luas dan jangkauan yang terbatas ruang dan waktu, 3) dilihat dari cara pemakaiannya yang terdiri atas media proyeksi dan non proyeksi. Pemanfaatan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik guru

dan bagaimana proses pembelajaran yang akan dijalankan.

Hakekat dari adanya media pembelajaran terbukti ketika proses pembelajaran diterapkan secara daring. Dampak dari covid 19 mendorong pemerintah untuk mengeluarkan kebijakan baru yang tertuang dalam surat edaran No.4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19). Dalam surat tersebut Pemerintah menghimbau bahwa seluruh satuan pendidikan bekerja dari rumah atau istilahnya Work From Home (WFH) yang mengakibatkan pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau secara daring (online). Setara dengan pendapat Handarini dan Wulandari (2020) bahwa definisi kegiatan pembelajaran daring adalah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara online sehingga baik peserta didik maupun guru dapat melaksanakannya dimana saja, dan kapan saja. Sehingga interaksi pendidikan dengan kemajuan ilmu teknologi dan komunikasi menghasilkan media media baru yang berbasis ke teknologian seperti *zoom, google meet, google classroom, Microsoft teams, google form, ruangguru, dll*. Walaupun media media tersebut memiliki banyak keunggulan seperti penyampaian materi lebih mudah, penugasan tetap terlaksana, membantu guru dalam proses pembelajaran (Bilfaqih&Qomarudin, 2015), tetap saja media tersebut memiliki nilai minus. Kualitas jairngan internet, Kerjasama antara orangtua dan siswa, jaringan listrik yang memadai, kemampuan siswa juga orangtua dalam menggunakan media serta kemampuan guru dalam menerapkan media tersebut seringkali dipandang sebagai kekurangan dari pembelajaran daring maupun media berbasis ke teknologian (Ridwan, 2020). Namun apabila dimaksimalkan, serta untuk menekan angka penyebaran Covid 19, pembelajaran daring yang didukung dengan media berbasis ke teknologian menjadi jalan alternatif agar generasi penerus bangsa tidak tertinggal.

Entah dalam pembelajaran luring maupun daring, seorang guru akan memerlukan media pembelajaran yang komunikatif, mudah diterapkan dan tentunya mampu menjadi sahabat belajar siswa. Untuk itu, media yang cocok diterapkan adalah media pembelajaran bersifat interaktif. Media interaktif juga dapat dikatakan sebagai media yang berkolaborasi dengan teknologi karena identik dengan layanan digital / multimedia yang dilengkapi animasi, video, teks, bahkan game. Dimana pengoperasiannya dapat dilakukan secara mandiri oleh peserta didik (Daryanto, 2015:69). Tofanao (2018) juga

beranggapan bahwa adanya media pembelajaran interaktif mampu merangsang proses pembelajaran agar berjalan dengan efektif. Menurut Harney dan Ullmer (1981) dalam Kustiono (2010:7-8) bahwa media interaktif sering diterapkan dalam proses pembelajaran karena bersifat multimedia serta memiliki bahasa pemrograman yang baik. Perlu diketahui apabila berdasarkan jenis media yang dikemukakan oleh Sanjaya (2012:118-121), media interaktif termasuk media audio visual yang dilengkapi dengan gambar menarik, games, video, tulisan ataupun suara suara yang lucu. Hal ini juga setara dengan Kustiono (2010:8) yang mendefinisikan media interaktif adalah suatu software maupun hardware yang membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang terkemas secara harmonis dengan dilengkapi gambar, tulisan lucu, video/film, games dll. Hasilnya kegiatan pembelajaran dengan mengimpelemntasikan media intraktif lebih mengalami peningkatan hasil belajar (Sanjaya, 2011). Salah satu bentuk media interaktif yakni Aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Sedangkan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, IPS menjadi mata pelajaran yang membutuhkan perhatian khusus. IPS sendiri merupakan suatu bahan kajian yang mengadaptasi, menyeleksi, menyederhanakan ataupun memodifikasi keterampilan keterampilan ilmu Geografi, Sosiologi, Sejarah, Ekonomi dan Antropologi. Menurut Trianto (2014:76), IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang bertujuan untntuk meningkatkan dan memberikan pemahaman mengenai masalah social di masyarakat. Namun seringkali, dalam pelaksanaannya peserta didik merasa kurang tertarik dan cepat bosan apabila mereka dihadapkan dengan IPS. Baik dalam pembelajaran luring maupun daring, peserta didik tidak menunjukkan hasil belajar yang signifikan mengenai IPS. Karena stigma mereka terhadap mata pelajaran IPS yakni pokok bahasan yang banyak dan ilmu hafalan. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada guru dan siswa kelas IV (B) SDN Benowo III Surabaya.

Saat pembelajaran daring, tepatnya pembelajaran IPS, peserta didik kurang menunjukkan antusiasme dilihat dari ekspresi mereka saat zoom, dan pengumpulan tugas tugas yang tidak tepat waktu. Hal ini diperkuat dengan tanggapan guru kelas IV (B)SDN Benowo III Surabaya dimana beliau saat pembelajaran IPS hanya membagikan link video, mengerjakan soal soal bahkan ketika ada zoom beliau tetap menggunakan teknik ceramah. Kondisi yang seperti itu mengakibatkan anak bosan dan tidak

tertarik dengan pembelajaran IPS. Padahal dalam pembelajaran IPS, peserta didik akan dituntut untuk peka terhadap masalah masalah social di lingkungan sekitar dan mengetahui peristiwa peristiwa sejarah yang sangat penting di masa lampau. Salah satu nilai sejarah yang harus dipelajari oleh peserta didik adalah adanya Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia. Materi tersebut terdapat pada tema 5 subtema 1 kelas IV. Adanya kerajaan kerajaan tersebut menjadi awal mula untuk mengetahui latar belakang bangsa kita dan bagaimana kondisi bangsa kita saat itu. Dengan mengetahui raja beserta peninggalannya, peserta didik diharapkan antusias untuk mempelajarinya sehingga mampu menjaga nilai nilai sejarah bangsa kita. Namun, seperti yang telah dipaparkan, kurang menariknya suatu pembelajaran mengakibatkan tujuan yang diharapkan kurang tercapai.

Akibat dari keterbatasan media, dibutuhkan wajah baru dalam menyampaikan materi, dan menyajikannya dalam bentuk yang inovatif sehingga memberikan stimulus pada peserta didik untuk menyimak dan memahaminya walaupun kegiatan pembelajaran dilaksanakan dari rumah.

Setelah mengidentifikasi permasalahan yang ada, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terhadap materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia yang terdapat pada tema 5 subtema 1 Kelas

IV. Output dari media *Articulate Storyline 3* berbasis android dimana setiap siswa dapat mengunduh di hp nya masing masing. Media interaktif ini memiliki nilai menarik, mudah dipahami dan membuat peserta didik tertantang untuk mempelajarinya.

Perlu diketahui bahwasanya menurut Amiroh (2019:2) *Articulate Storyline 3* merupakan media *authoring tool* untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dll. Aplikasi ini juga dapat untuk membuat quiz, simulasi, rekaman layar serta obyek obyek yang dapat dimanfaatkan untuk berinteraksi dengan pengguna. Juga menurut Darmawan (2016) bahwa *Articulate Storyline 3* bersifat simple dan didukung oleh *smart brainware* dimana outputnya pengguna dapat memilih sesuai format yang diinginkan. Entah dalam bentuk website, berbasis android atau digabungkan dengan LMS. *Articulate Storyline 3* sendiri dapat dijalankan secara offline maupun online. Secara tampilan, aplikasi ini mirip dengan *Microsoft power point*, namun *articulate storyline 3* memiliki berbagai output dan fitur fiturnya

lebih unggul nan canggih juga sangat mudah dioperasikan oleh kalangan pemula.

Adapun penelitian yang relevan dengan pengembangan media *Articulate Storyline 3* pernah dilakukan peneliti lain seperti Tri Dewi Nugraheni, Universitas Negeri Semarang pada tahun 2017 dengan judul “*Pengembangan Media Interaktif berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*” Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran sejarah Indonesia dengan output berbasis hardware. Selain itu, penelitian yang dilakukan Nafi Ali Burhanuddin, Institut Agama Islam Ponorogo, pada tahun 2021 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata pelajaran IPS Terpadu*” Penelitian menghasilkan media pembelajaran *articulate storyline 3* berbasis computer dan web pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII.

Sehingga, peneliti memilih media *Articulate Storyline 3* karena dirasa sesuai dan mampu dalam menciptakan suasana belajar yang baru serta lebih bersifat efektif dengan kondisi pembelajaran yang terjadi saat ini yakni pembelajaran daring.

Berdasarkan masalah dan analisis solusi, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada IPS Tema 5 Kelas IV SDN Benowo III Surabaya*”

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian yakni:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Articulate Storyline 3* terhadap materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media *Articulate Storyline 3* terhadap materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia?
3. Bagaimana keefektifan media *Articulate Storyline 3* terhadap materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia?

Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk a) mendeskripsikan proses pengembangan media *Articulate Storyline 3* terhadap materi KerajaanHindu, Buddha dan Islam di Indonesia, b) menjelaskan kevalidan dari media *Articulate Storyline3* terhadap materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia, c) Menjelaskan keefektifan media *Articulate Storyline 3* terhadap materi KerajaanHindu, Buddha dan Islam di Indonesia

METODE

Penelitian pengembangan ini menerapkan model ADDIE yang dikembangkan oleh *Dick & Carrey* dengan 5 tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluation* (Evaluasi). (Branch 2009:2). Pada setiap tahapannya dapat dilakukan perbaikan demi mendapatkan hasil yang maksimal.

Tahap pertama dari model ADDIE ialah *Analysis* (analisis). Tahap ini digunakan mencari, menganalisa dan menentukan materi apa yang akan dipilih untuk diterapkan dalam *Articulate Storyline 3* agar sesuai dengan kemampuan peserta didik. Untuk itu, peneliti melakukan observasi kepada guru kelas IV (B) SDN Benowo III Surabaya (Bu Rukiyati S.Pd) dan peserta didik. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa adanya keterbatasan media yang diakibatkan oleh proses pembelajaran daring, guru hanya membagikan soal soal dan video sebagai acuan peserta didik dalam belajar. Terutama pada pembelajaran IPS dimana antusiasme peserta didik dalam mengerjakan tugas menurun. Peserta didik seringkali mengeluh bahwa IPS sulit karena mereka harus memahami materi yang banyak.

Senada dengan tanggapan guru bahwasanya baik pada pembelajaran tatap muka ataupun daring, peserta didik jika dihadapkan pada mata pelajaran yang membutuhkan hafalan salah satunya IPS, mereka cepat bosan dan tidak tertarik. Kemudian, peneliti menganalisis buku tematik guru dan buku tematik siswa dalam menentukan materi IPS yang akan dituangkan dalam media *Articulate Storyline 3*. Dipilihlah materi IPS pada tema 5 subtema 1 dengan KD 3.4 Mengidentifikasi kerajaan hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat dengan serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. Materi tersebut dianggap sulit oleh peserta didik karena memiliki cakupan yang luas. Dengan dibuatnya media interaktif ini, peneliti berharap dapat membantu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Kemudian ada tahap *Design* (Perencanaan). Dimana, peneliti membuat rancangan media yang akan diterapkan dalam materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia. Tampilan medianya akan dibuat semenarik dan sekreatif mungkin didukung dengan desain materi yang singkat, padat, jelas agar siswa mudah memahaminya.

Tahap ketiga yakni *Development* (Pengembangan). Tahap pengembangan adalah merealisasikan produk dari media yang sudah

dirancang menjadi sebuah produk baru. Yang kemudian dilakukan uji validitas baik oleh ahli media maupun materi untuk menentukan sejauh mana kevalidan atau kelayakan media beserta materi yang telah dibuat sebelum diuji cobakan. Apabila terdapat kritik dan saran dari kedua para ahli tersebut maka peneliti akan merevisi / memperbaikinya. Peneliti juga menyiapkan soal pretest dan postest.

Tahap keempat adalah *Implementation* (Penerapan). Media yang sudah divalidasi bahkan telah direvisi sesuai masukan para ahli siap untuk diuji cobakan. Sebelum mengimplementasikan media *Articulate Storyline 3* ini, peneliti membagikan soal pretest dilanjutkan dengan penerapan medianya, dan yang terakhir adalah soal postest untuk melihat keefektifan terhadap aplikasi yang digunakan. Uji coba dilakukan kepada 20 peserta didik kelas IV-B SDN Benowo III Surabaya.

Tahap yang terakhir adalah tahap *Evaluation* (Evaluasi). Hasil dari pengembangan media *Articulate Storyline 3* diperoleh pada tahap keempat yakni implementasi. Peneliti akan melakukan revisi terhadap media *Articulate Storyline 3* apakah sesuai dengan hasil evaluasi atau belum.

Penelitian pengembangan media *Articulate Storyline 3* menggunakan dua jenis data. Data kuantitatif dapat ditinjau dari skor hasil penilaian validasi baik dari ahli media maupun materi serta skor pretest dan postest yang menunjukkan keefektifan dari media ini. Sedangkan untuk data kualitatif, diambil dari masukan yang diberikan dari validator. Penelitian dilakukan secara online mengingat dampak dari COVID 19.

Peneliti menggunakan skala *likert* (1-5) untuk mengukur analisis validitas media maupun materi.

Tabel 1. Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Tidak baik / tidak setuju
2.	2	Kurang baik / kurang setuju
3.	3	Cukup baik / cukup setuju
4.	4	Baik / setuju
5.	5	Sangat baik / setuju

Sumber: Sugiyono, 2017:134

Untuk menentukan kelayakan media *Articulate Storyline 3* terhadap pembelajaran IPS Materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia yang terdapat pada tema 5, peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase validitas

F = jumlah skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Setelah skor hasil validitas media didapatkan, maka kevalidan media dapat dikategorikan sesuai table berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media

No.	Skor (%)	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat Valid
2.	61% - 80%	Valid
3.	41% - 60%	Cukup Valid
4.	21% - 40%	Kurang Valid
5.	0% - 20%	Tidak valid

Sumber: Sugiyono, 2017:134

Sedangkan tingkat keefektifan media *Articulate Storyline 3* materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia pada tema 5 diperoleh berdasarkan pencapaian siswa dalam mengerjakan soal pretest dan postest. Skor maksimal yang harus didapatkan siswa ialah 100 dengan nilai KKM pada mata pelajaran IPS yakni 75. Peneliti akan mencari skor rata rata pretest dan postest serta menghitung indeks ketuntasan siswa untuk menentukan persentase keefektifan medianya. Dibawah ini adalah rumus untuk mengetahui Indeks Ketuntasan (IK) siswa:

$$IK = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No.	Skor (%)	Keterangan
1	$x \geq 80\%$	Sangat tuntas
2	$60\% < x \leq 80\%$	Tuntas
3	$40\% < x \leq 60\%$	Cukup tuntas
4	$20\% < x \leq 40\%$	Kurang
5	$0\% < x \leq 20\%$	Sangat kurang

Sumber: Eko Putro Widoyoko, 2009

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan tahapan yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa pengembangan media berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi IPS tema 5 kelas IV SD. Tujuan media *Articulate Storyline 3* menjadi sahabat belajar siswa dalam memahami materi IPS yang dispesifikasi atau difokuskan pada Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia.

Pengembangan media *Articulate Storyline 3* menggunakan model penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahap yakni *Analysis* (Analisis), *Design*, *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluation* (evaluasi).

Tahap Analisis merupakan tahapan pertama dari penelitian ini. Melalui tahap ini peneliti mencari, menganalisis dan menentukan materi yang dituangkan pada media *Articulate Storyline 3*. Sehingga peneliti membaginya ke dalam 3 langkah, yang terdiri atas Analisis Guru dan Peserta didik, Analisis Materi dan yang terakhir Analisis Media.

Analisis guru dan peserta didik dilakukan peneliti dengan observasi. Berdasarkan hasil observasi, adanya keterbatasan media yang diterapkan pada pembelajaran daring mengakibatkan guru kurang dapat menghidupkan proses pembelajaran sehinggaterkesan monoton. Guru memang membagikan video, latihan soal soal, mengajak peserta didik untuk zoom namun tetap menerapkan teknik ceramah. Akibat proses pembelajaran yang berpola sama, peserta didik mulai bosan dan antusiasme mereka berkurang. Kemudian ada analisis peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik sebenarnya sangat senang dengan mata pelajaran IPS. Namun, yang membuat rasa ketertarikan mereka berkurang adalah materi IPS yang dianggap memiliki cakupan luas dan IPS yang identik dengan hafalan. Hal tersebut mengakibatkan pemahaman siswa yang kurang terhadap pelajaran IPS. Ditambah dengan kondisi pembelajaran yang berpola sama dimana guru seringkali membagikan video dan soal soal semakin membuat antusiasme peserta didik menurun. Kurangnya minat peserta didik terhadap IPS juga dapat dilihat keaktifan mereka saat zoom. Minim dengan tanya jawab atau rasa penasaran yang rendah, mimik wajah yang kurang ekspresif mencerminkan bahwa pembelajaran IPS membosankan.

Kemudian terdapat Analisis Materi. Disini peneliti menganalisa materi IPS yang sulit dipahami peserta didik kelas IV yakni Materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia yang terdapat pada tema 5 subtema 1. Senada dengan tanggapan guru dimana baik pembelajaran daring maupun luring peserta didik seringkali mengeluh jika berhadapan dengan materi tersebut. Tak lain dan tak bukan dikarenakan materi tersebut memiliki banyak bahasan. Sehingga dapat ditentukan focus pengembangan media *Articulate Storyline 3* ini pada Tema 5 “Pahlawanku”, Subtema 1 “Perjuangan Para Pahlawan” dengan KD 3.4 Mengidentifikasi Kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat serta

pengaruhnya pada kehidupan masyarakat. Materi yang dituangkan dalam media ini tetap berpedoman pada buku tematik agar sesuai dengan KD yang ditetapkan.

Yang terakhir analisis media. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti diperoleh bahwa ketika pembelajaran daring guru menggunakan media seperti *whatsapp group* sebagai jalan komunikasi dengan siswa beserta orangtuanya serta membagikan video, mengadakan zoom. Pemberian atau pengumpulan tugas dikemas dengan memanfaatkan Microsoft *teams*.

Informasi informasi yang didapatkan peneliti, menuju pada pokok permasalahan pembelajaran daring yakni media pembelajaran. Antara guru dan peserta didik sama sama membutuhkan media interaktif yang mampu mendorong mereka untuk menciptakan kondisi belajar yang baru, aktif dan menyenangkan. Peneliti pun menemukan ide untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* sebagai solusi permasalahan yang ada. Output dari media ini berupa aplikasi android dimana peserta didik mampu mengunduhnya di handphone masing masing dengan atau tanpa koneksi internet.

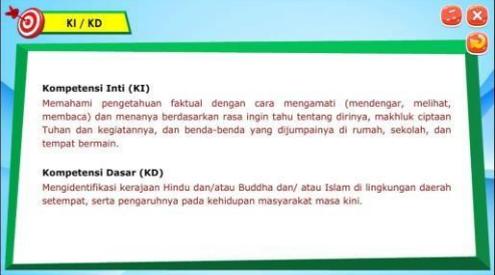
Tahap kedua adalah tahap *Design* atau yang biasa dikenal dengan tahap Perancangan. Peneliti merancang konsep media interaktif yang akan digunakan juga merancang instrument penilaian. Instrument penilaian yang dipakai peneliti adalah lembar validasi media, lembar validasi materi dan soal *pretest posttest* untuk mengukur keefektifan medianya. Peneliti akan memutuskan terlebih dahulu perangkat lunak apa yang akan dikembangkan sehingga terpilihlah *Articulate Storyline 3*. Selanjutnya peneliti membuat rancangan tampilan medianya beserta rancangan isi. Adapun isi dalam media tersebut terdiri atas tampilan utama yang menarik, menu isi media yang memiliki 5 bagian yakni a) *slide* Petunjuk berisi fungsi tombol untuk mengoperasikan medianya, b) *slide* KI / KD, agar peserta didik memahami kompetensi apa yang akan dicapai dalam pembelajaran ini, c) *slide* profil yang menunjukkan segala informasi tentang peneliti (pengembang media), d) *Slide* Materi, yang berisikan materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia dimana setiap pembahasannya disertai dengan letak kerajaan, raja yang paling berpengaruh serta peninggalan peninggalannya, e) *Slide* Kuis, memiliki 10 soal yang dilengkapi dengan jawaban benar salah, dan hasil akhir (nilai yang didapatkan).

Tahapan model ADDIE yang ketiga ialah *Development* (Pengembangan). Peneliti membaginya

menjadi 2 poin, poin pertama menguji kelayakan media dan materi pada ahlinya. Poin kedua, rancangan media yang telah dibuat menjadi dasar dalam pengembangan media *Articulate Storyline 3*. Dibawah ini merupakan tampilan *Articulate Storyline 3* yang sudah dikembangkan:

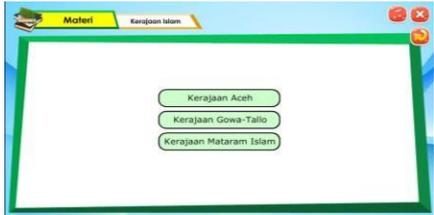
Tabel 4. Tampilan dan Keterangan media *Articulate Storyline 3*

No.	Tampilan Dan Keterangan
1	  <p>Tampilan awal media menunjukkan identitas dan ilustrasi materi yang akan dipelajari</p>
2	 <p>Slide selanjutnya berisi 5 menu utama yang terdiri atas Petunjuk, KI/KD, Profil, Materi dan Kuis</p>
3	 <p>Apabila pada menu utama memilih tombol "Petunjuk", maka tampilan akan seperti pada</p>

	<p>gambar diatas. Menu petunjuk berisikan segala tombol yang digunakan dalam media ini.</p>
4	 <p>Tampilan diatas adalah tampilan jika mengklik tombol KI / KD. Adanya KI/KD membuat peserta didik mengetahui kemampuan yangkan mereka capai dalam mata pelajaran yang telah ditentukan</p>
5	 <p>Pada menu utama "Profil" akan ditampilkan segala informasi yang berhubungan dengan identitas peneliti / pengembang media</p>
6	 <p>Tampilan tombol "Materi" terdiri dari 4bagian. Bagian pertama yakni pendahuluan Bagian kedua, mulai membahas Kerajaan yang bercorak Hindu, bagian ketiga berisikan Kerajaan bercorak Buddha, dan Bagian keempat menjelaskan Kerajaan bercorak Islam</p>
7	

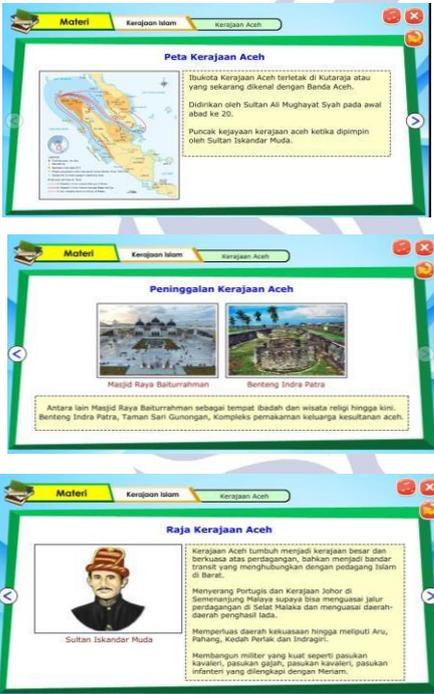
	 <p>Tombol materi bagian “pendahuluan” akan berisikan segala informasi umum atau pengantar sebelum peserta didik menjelajahi lebih jauh materi yang akan dibahas.</p>	 <p>Gambar diatas merupakan tampilan dari penjelasan Kerajaan Tarumanegara yang merupakan kerajaan bercorak Hindu</p>
8	 <p>Ketika menekan tombol materi pada bagian Kerajaan Hindu, akan disajikan kerajaan kerajaan yang bercorak Hindu, seperti Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara, Kerajaan Singasari, dan Kerajaan majapahit. Setiap penjelasan kerajaan disertai dengan lokasinya, raja yang paling berpengaruh dan peninggalan peninggalan sejarah yang dimiliki.</p>	<p>10</p>  <p>Pada bagian Kerajaan Buddha, terdapat 2 kerajaan yang dibahas yakni Kerajaan Sriwijaya dan Kerajaan Mataram Kuno. Sama seperti Kerajaan Hindu, setiap kerajaan Buddha juga akan dilengkapi dengan lokasi kerajaannya, raja yang terkenal serta peninggalan sejarah yang dimiliki.</p>
9	 	<p>11</p>    <p>contoh tampilan dari Kerajaan Sriwijaya</p>

12



Tampilan diatas menggambarkan kerajaan kerajaan yang dibahas pada bagian Kerajaan Islam. Antara lain Kerajaan Aceh, Kerajaan Gowa Tallo dan Kerajaan Mataram islam. Pada bagian ini, setiap kerajaan juga diberikan penjelasan mengenai lokasi kerajaannya, raja yang berpengaruh serta peninggalan sejarah yang dimiliki

13



Merupakan contoh tampilan pada Kerajaan Aceh (Kerajaan bercorak Islam) yang disertai lokasinya, raja yang terkenal dan peninggalan sejarah yang dimiliki

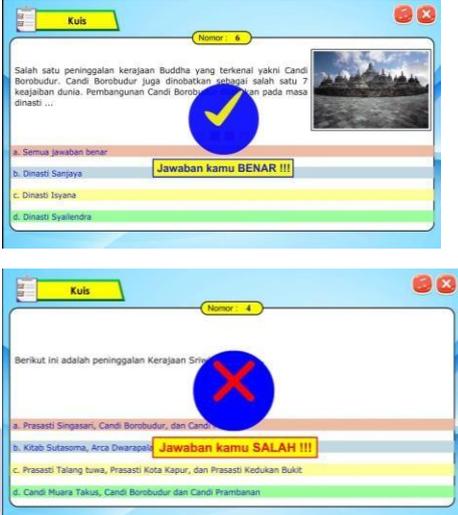
14



Gambar diatas merupakan tampilan ketika menekan tombol Kuis. Untuk mengerjakan kuis, peserta didik dapat memahami petunjuk pengerjaan terlebih dahulu kemudian

mengklik tombol mulai. Kuis ini berjumlah 10 soal pilihan ganda

15



Setiap soal pada kuis akan disertai jawaban benar atau salah

16



Peserta didik atau pengguna mampu mengetahui skor yang mereka dapatkan setelah mengerjakan seluruh soal kuis.

Kelayakan dari suatu media diketahui dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator media dan materi yakni Julianto S.Pd, M.Pd. Validator mengisi lembar validasi yang telah dibuat peneliti dengan memberikan skor antara 1-5 pada aspek yang dinilai. Tabel dibawah ini merupakan Data hasil validasi media:

Tabel 5 Data Hasil Validasi Media

Aspek Penilaian	Indikator	Nilai
Aspek Tampilan	Rancangan desain tampilan disesuaikan dengan karakter peserta didik	5
	Mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik	5
	Pemilihan warna yang tepat pada latar belakang media	5
	Tampilan media cocok dengan kebutuhan peserta didik	5

	<i>Background</i> media disertai dengan tema yang unik dan kreatif	4
	Adanya kemudahan dalam pengoperasiannya	5
	Kejelasan letak dari setiap menu media	5
	Setiap ikon mempunyai warna yang menarik dan saling berhubungan	5
	Konsistensi warna pada setiap ikon di media	4
	Ketepatan reaksi pada setiap ikon yang diterapkan	4
	Setiap tulisan diberi warna yang tepat dan menarik	5
	Kesesuaian ukuran huruf dengan teks	5
	Setiap huruf yang ditampilkan memudahkan pemahaman informasi pada pengguna	5
Suara	Keunikan suara pada media tidak mengganggu kefokusannya peserta didik	4
Video	Kesesuaian ilustrasi dengan materi pembelajaran	5
	Ketepatan pencahayaan pada media	5
	Media yang disajikan memiliki resolusi yang berkualitas	5
Animasi	Penyajian animasi pada media pembelajaran menarik	4
	Animasi yang disajikan sesuai dengan isi materi	4
	Dilengkapi dengan animasi yang tidak berlebihan	4
	Kesesuaian animasi dengan pengguna	4
Kemudahan Penggunaan Media	Bersifat sederhana dan mudah mengoperasikannya	5
	Media mampu mendukung pembelajaran secara mandiri	5
	Dapat diinstal di berbagai jenis android	5
Total		111

nilai 92,5% dengan kategori sangat valid. Adapun indikator dari validasi materi adalah:

Tabel 6 Data Hasil Validasi Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Skor	
Materi	Materi yang ditampilkan berdasarkan dan sesuai dengan kompetensi dasar	5	
	Penjabaran materi tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	5	
	Materi yang disajikan dapat melengkapi kebutuhan peserta didik	5	
	Materi yang dijabarkan membantu perkembangan peserta didik	5	
	Materi yang disajikan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya	5	
	Materi yang disajikan mudah dipahami	5	
	Penyajian	Penyajian materi yang lengkap	4
		Sistematika dari penyajian materi	5
		Teknik dari penyajian materi	5
		Materi yang dibahas disertai dengan bukti kongkret	5
Adanya kuis sebagai latihan siswa		4	
Jumlah soal yang disajikan cukup		5	
Bahasa	Adanya pemberian motivasi pada media yang dibuat	4	
	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	
	Menggunakan kalimat yang komunikatif	4	
	Penerapan bahasa yang efektif dan efisien	4	
	Petunjuk pada tombol mudah dipahami	5	
	Setiap kalimat yang digunakan dapat terbaca jelas oleh pengguna	5	
Total		85	

Dari data hasil validasi media dapat diketahui nilai dari uji validasi media yang didapat. Nilai tersebut akan dihitung berdasarkan rumus hitung yang telah dipaparkan sebelumnya. Validasi media mendapatkan

Berdasarkan data hasil validasi materi, persentase yang diperoleh yakni 94,44%. Rumus hitung yang digunakan sama dengan validasi media, dimana rumusnya telah dijabarkan pada pemaparan sebelumnya. Dengan perolehan persentase diatas, maka validasi materi IPS pada tema 5 yakni Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia tergolong sangat valid. Namun validator memberikan 3 poin yang perlu diperbaiki yakni:

- a) Poin pertama, pada penjelasan peta kerajaan kutai, terdapat kesalahan pengetikan. Kata “dirikan diganti menjadi “didirikan”



Gambar 1 sebelum revisi



Gambar 2 sesudah revisi

- b) Nama Raja Kerajaan Tarumanegara masih nama Raja Kerajaan Kutai. Sehingga perlu diganti sesuai raja Tarumanegara yakni “Raja Purnawarman”



Gambar 3 sebelum revisi



Gambar 4 sesudah revisi

- c) Gambar pada Raja kerajaan Singasari masih kosong



Gambar 5 sesudah revisi



Gambar 6 sesudah revisi

Hasil keefektifan media

Efektif atau tidaknya media interaktif *Articulate Storyline 3* dapat ditinjau dengan membandingkan nilai pretest dan posttest. Terdapat 20 siswa kelas IV SD Benowo III yang sesuai dengan kriteria. Kriteria yang dimaksud yakni mengerjakan pretest, mendownload dan menerapkan media, dan mengerjakan posttest. Untuk pretest sendiri memperoleh rata rata sebesar 83,6. Rata rata yang didapatkan posttest sebesar 87,4. Perbandingan ratarata nilai pretest dan posttest menunjukkan adanya kemajuan ataupun peningkatan dalam hasil belajar siswa ketika menerapkan media ini. Dari perolehan tersebut, dapat diambil indeks ketuntasan hasil belajar siswa yang rumusnya telah dipaparkan pada penjelasan sebelumnya. Namun ada 18 anak yang nilai pretest ataupun posttest nya mencapai KKM

sehingga persentase yang diperoleh sebesar 90% dengan kategori sangat tuntas. Sehingga media interaktif *Articulate Storyline 3* pada IPS tema 5 kelas IV materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam dinyatakan efektif.

Tahap keempat dari penelitian adalah *Implementation* (Penerapan). Setelah media interaktif ini divalidasi oleh ahli media dan dinyatakan valid, selanjutnya peneliti akan menguji cobakan pada peserta didik kelas IV-B SDN Benowo III Surabaya dengan jumlah 20 siswa. Sebagai langkah awal, peneliti membagikan soal pretest melalui *google form* untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan sebelum menggunakan media. Selanjutnya peneliti pun melakukan penerapan media *Articulate Storyline 3* ini. Peserta didik juga diminta untuk mengerjakan posttest yang dibuat melalui *google form*. Perbandingan nilai pretest dan posttest akan menunjukkan seberapa efektif media *Articulate Storyline 3* ini.

Tahapan penelitian yang terakhir ialah *Evaluation*. Perbaikan demi perbaikan akan dilakukan berdasarkan hasil uji coba demi mengembangkan media yang berkualitas

Pembahasan

Pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* pada IPS tema 5 Kelas IV yang dispesifikasi di materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia merupakan ide baru dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif. Diharapkan media ini mampu mengubah stigma peserta didik mengenai pelajaran IPS yang sulit dan banyak hafalan. Adanya pengembangan media *Articulate Storyline 3* juga menjadi alternatif guru ketika menyampaikan materi agar pembelajaran tidak bersifat monoton, setiap siswa berkeinginan kuat untuk mempelajari lebih jauh materi yang diajarkan, proses pembelajaran pun bersifat interaktif. Media pembelajaran yang dikolaborasi dengan keteknologian mendorong peserta didik maupun guru lebih melek terhadap teknologi. Dengan demikian, mereka akan lebih cakap baik dalam ilmu pengetahuan maupun pemanfaatan teknologi.

Agar dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan, media interaktif *Articulate Storyline 3* harus melewati beberapa tahapan seperti adanya uji validitas. Kevalidan suatu produk dapat dibuktikan melalui validasi media dan materi yang dilakukan oleh ahlinya. Untuk itu, validator media dan materi pada penelitian ini ialah Julianto S.Pd, M.Pd dari instansi Universitas Negeri Surabaya yang

memenuhi syarat sebagai validator. Validasi media menghasilkan persentase 92,5% termasuk kategori sangat valid. Validasi materi sendiri menunjukkan persentase 94,44% juga dikategorikan sangat valid. Namun untuk validasi materi, validator memberikan 3 catatan untuk perbaikan agar peserta didik tidak mengalami miskonsepsi yang terdiri atas a) kekeliruan dalam pengetikan kata didirikan pada peta Kerajaan Kutai, b) Kekeliruan dalam menulis nama Raja Kerajaan Tarumanegara dan c) Menambahkan gambar Raja Kertanegara pada Kerajaan Singasari.

Selanjutnya keefektifan media *Articulate Storyline 3* akan dilihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest. Rata rata hasil pretest yang diambil pada 20 anak kelas IV SD Benowo III Surabaya adalah 83,6. Sedangkan rata rata posttest dari 20 anak adalah 87,4. Perbandingan nilai keduanya dapat menunjukkan indeks ketuntasan belajar peserta didik. Dari 20 peserta didik terdapat 18 orang yang nilainya mencapai KKM, dengan indeks ketuntasan 90% termasuk sangat tuntas. Untuk itu, media interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi IPS Tema 5 yakni Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia dinyatakan efektif dan layak diterapkan sebagai media pembelajaran. Perlu diketahui bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* menjadi sahabat belajar yang baru bagi peserta didik maupun guru. Karena output dari media ini berupa aplikasi berbasis android, sehingga setiap peserta didik, guru ataupun pengguna yang lain mampu menginstall nya di handphone masing masing. Peneliti akan mengirimkan link *google drive* melalui *whatsapp* agar mereka mampu menginstallnya dengan mudah. Link dapat diunduh bawah ini:

https://drive.google.com/file/d/1328RPxVF_FsA33tEQXW-m5-7EJBtYXz9/view?usp=drivesdk namun hal yang perlu diperhatikan dimana masih dibutuhkan pendampingan ketika mengoperasikan saat awal mencoba.

Pertimbangan dipilihnya *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran didukung oleh pendapat Amiroh (2019) dimana aplikasi ini nyaman digunakan, mudah diterapkan di berbagai situasi dengan *authoring tool* yang canggih. Juga menurut Darmawan (2016) *Articulate Storyline 3* memiliki *smart brainware* dimana siapapun yang ingin menerapkannya mampu menentukan sendiri output dari aplikasi ini. Dapat berupa website, berbasis android ataupun digabungkan dengan LMS. Keunikan tersebut membuat peneliti memilih menerapkannya dengan format berbasis Android agar mudah diimplementasikan di situasi apapun.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* merupakan inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran seperti materi IPS Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia. Media *Articulate Storyline 3* telah melewati berbagai proses penelitian dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni *Anaylisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Kevalidan dari media *Articulate Storyline 3* diperoleh berdasarkan ahli media dan materi. Validasi media memperoleh persentase 92,5% dengan kriteria sangat valid. Validasi materi mendapatkan persentase 94,44% yang juga dikategorikan sangat valid. Sementara keefektifan dari media interaktif ini dilihat dari nilai pretest dan posttest yang memiliki persentase 90% tuntas. Sehingga berdasarkan data tersebut, media interaktif *Articulate Storyline 3* Pada IPS Tema

5 materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia kelas VI dikatakan sangat valid dan efektif sebagai media pembelajaran dan layak untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan serangkaian tahapan penelitian pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terbatas di pelajaran IPS yaitu materi Kerajaan Hindu Buddha dan Islam di Indonesia. Diharapkan peneliti lain dapat mengembangkannya dengan beragam materi dan tema agar lebih variatif
- 2) Media *Articulate Storyline 3* dapat diujicobakan pada suatu pembelajaran yang berskala besar
- 3) Untuk guru dapat menerapkan aplikasi *Articulate Storyline 3* agar proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan aktif

DAFTAR PUSTAKA

Amiroh. 2019. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sutoyo, dan Leo Agung. 2009. *IPS 4 untuk SD/ MI Kelas 4*. Jakarta: CV Sahabat

Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Interakti*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif

Burhanuddin, Nafi Alin. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu*. Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan, Fakultas Tdbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Mualo, Yusuf dan Moh. Masduqi. 2017. *Teropong Waktu (Jejak Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam) di Nusantara*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Keaksaraan dan Kesetaraan, Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Nugraheni, T.D. 2017. *Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*. Skripsi Kurikulum Teknologi dan Pendidikan. Universitas Negeri Semarang

Juniantari, Made dan Gede Saindra Santradiputra. 2020. *The Validity Of Learning In The Course of Assesment and Learning based on Articulate Storyline 3*. Education and Humanities Research: Advance in Social Science (536)

Hadza, C. Sesrita, A. & Suherman, I. 2020. *Development of Learning Media Based On Articulate Storyline*. Indonesian Journal of Applied Research (IJAR). 1(2). 80-85

Nabiilah, Nur. 2021. *Pengembangan Media Interaktif berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Ungguh Ungguh Basa Kelas IV MI Darunnajah*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya

Sumarsono, Meinaldo Badrian. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Kingdom pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Surabaya