

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “GASIBA” MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Salsabila Nahwa Firdausa

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (salsabila.19215@mhs.unesa.ac.id)

Vicky Dwi Wicaksono

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (vickywicaksono@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 yang baik, berguna, dan efisien untuk mengajar anak-anak di sekolah dasar terutama kelas lima tentang keragaman sosial budaya di Indonesia. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dan menerapkan model ASSURE yang mencakup langkah-langkah berikut: analisis siswa; tujuan yang ditetapkan; pemilihan metode, materi, dan media; penggunaan media, teknologi, dan bahan; partisipasi siswa; evaluasi dan revisi. Subjek penelitian dilakukan di SDN Kalirungkut I/264 dengan jumlah siswa 34 orang. Pengumpulan data yaitu ujian awal dan akhir, angket guru dan angket siswa, lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi. Teknik analisis data penelitian ini yaitu uji validitas, uji kepraktisan, dan uji keefektifan media pembelajaran. Hasil penilaian validasi media oleh dosen ahli menghasilkan persentase 89% termasuk kategori sangat valid, dan hasil penilaian validasi oleh ahli materi oleh dosen ahli menghasilkan persentase 86% termasuk sangat valid. Hasil penilaian angket siswa yang memperoleh persentase 91,04% dengan kategori sangat praktis, dan hasil penilaian angket guru yang memperoleh persentase 90,60% dengan kategori sangat praktis digunakan untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran. Hasil belajar siswa pada nilai post-test dan pre-test digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Dengan perolehan rata-rata sebesar 0,80 pada kategori yang sangat tinggi atau sangat baik, terlihat bahwa terjadi peningkatan yang tinggi pada analisis N-Gain. Hal ini dapat dikatakan bahwa media interaktif “GASIBA” menggunakan Articulate Storyline 3 dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Keragaman Sosial Budaya Articulate Storyline 3, Pendidikan Pancasila

Abstract

The aims this project is to create interactive media using Articulate Storyline 3 that is good, useful, and efficient to teach children in elementary schools, especially fifth grade about socio-cultural diversity in Indonesia. The research was conducted at SDN Kalirungkut I/264 with 34 students. This research approach uses research and development (R&D) and applies the ASSURE model, and includes the following steps: student analysis; set goals; selection of methods, media, and materials; use of media and materials; and student participation, evaluation, and revision. Data collection is the initial and final exams, teacher questionnaires and student questionnaires, media expert validation sheets and material expert validation sheets. This research data analysis technique is a validity test, a practicality test, and a test of the effectiveness of learning media. The results of the media validation assessment by expert lecturers resulted in a percentage of 89% including the very valid category, and the results of the validation assessment by material experts by expert lecturers resulted in a percentage of 86% including very valid. The results of the student questionnaire assessment that obtained a percentage of 91.04% with the very practical category, and the results of the teacher questionnaire assessment that obtained a percentage of 90.60% with the very practical category were used to determine the practicality of learning media. Student learning outcomes on post-test and pre-test scores are used to determine the effectiveness of learning media. With an average gain of 0.80 in the very high or very good category, it can be seen that there is a high increase in the N-Gain analysis. It can be said that the interactive media "GASIBA" using Articulate Storyline 3 can be used as a learning medium for Pancasila Education on socio-cultural diversity material in Indonesia grade V in elementary schools.

Keywords: Learning Media Interactive, Socio-Cultural Diversity, Articulate Storyline 3, Pancasila Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan setiap orang. Pendidikan sebagai bentuk usaha memerlukan kesadaran dan perencanaan untuk mewujudkan lingkungan pendidikan dalam kegiatan pendidikan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Spiritualitas dan intuisi keagamaan yang kuat, kepribadian, pengalaman dan kualitas yang tinggi bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara, yang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan memerlukan inovasi dalam proses pembelajaran dan mendukung keberhasilan proses belajar mengajar yaitu media dalam kegiatan pembelajaran. Karena media pembelajaran akan membantu para guru untuk menyampaikan pesan dan informasi. Sehingga siswa dapat memperoleh informasi dengan mudah dari pembelajaran.

Menurut (Maknun, 2018), pendidikan abad 21 mendukung pemahaman siswa tentang bagaimana mengatasi tantangan era 4.0, dan guru membutuhkan materi pembelajaran teknologi untuk meningkatkan keterampilan 4C (*Critical thinking and problem solving, collaborativ, creativity and communication*) bagi siswa sehingga guru dapat memperkenalkan inovasi media original seperti media cetak atau fotografi. Oleh karena itu, disarankan agar semua lembaga pendidikan memiliki bahan ajar yang membantu siswa memahami isi Pendidikan Pancasila dan dapat mengakses bahan ajar terkait TIK dalam jangka waktu yang lama dan menggunakannya tanpa batasan sesuai dengan isinya. Hal tersebut dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan minat siswa dalam belajar.

Pendidikan Pancasila termasuk di antara mata pelajaran erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Pengajaran Pendidikan Pancasila dikaitkan dengan pengalaman nyata sehingga guru dan orang tua dapat memahami konsep ini materi Pendidikan Pancasila dalam kehidupan nyata. Sebagian besar kegiatan pembelajaran yang menggunakan media untuk mempelajari Pendidikan Pancasila adalah media cetak.

Menurut (Firmadani, 2020), sebaiknya guru mendukung proses pembelajaran agar tidak membosankan dan bervariasi dengan menyediakan media pembelajaran baru. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan menjadikan guru efektif dan efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran Pancasila. Guru harus memperhatikan penggunaan media pembelajaran visual dalam proses pengajaran.

Perkembangan teknologi memungkinkan setiap orang untuk mengakses informasi dan wawasan secara cepat, mudah dan cepat. Guru harus mampu merancang kegiatan

pembelajaran yang kreatif dengan bantuan dan kemudahan teknologi. Optimalisasi penggunaan teknologi dapat membantu tercapainya proyek pembelajaran berbasis pedagogi atau memberikan perubahan dalam pengembangan media yang dibutuhkan untuk mengajar kelas pendidikan Pancasila.

Perkembangan teknologi diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik. Tidak hanya itu, juga harus dimanfaatkan dalam efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa. Media pembelajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran adalah media interaktif atau multimedia interaktif (Nurfadila, 2021). Perangkat pembelajaran interaktif menggunakan multimedia.

Untuk memfasilitasi proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan keadaan belajar, pemilihan lingkungan belajar harus diperhatikan. Media pembelajaran interaktif adalah salah satu dari banyak alat pembelajaran mendukung guru dan memfasilitasi proses pembelajaran (Priambodo et al., 2012). Beberapa aspek media pembelajaran interaktif (yaitu, alat pembelajaran terapan) dirancang untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan lingkungan belajar bermakna yang melampaui membaca buku dan berfungsi sebagai media pengajaran untuk membantu siswa menulis lebih baik. Mereka dengan mudah mengingat apa yang mereka terima.

Tujuan dari desain media adalah untuk memungkinkan media mencapai tujuan penelitian. Metode pembelajaran yang digunakan adalah Multimedia dan Articulate Storyline 3. Gunakan media interaktif aplikasi Articulate Storyline 3 selama proses pembelajaran. Alat pembelajaran bertema Articulate Storyline 3 untuk melibatkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran mereka. Gunakan media 3 untuk memperjelas interaksi media, perangkat lunak yang sama dengan PowerPoint tetapi dengan fitur tanpa kode yang mudah digunakan untuk mengaktifkan tombol navigasi (Rianto, 2020). Itu sebabnya Media Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*, yang menyediakan presentasi sederhana dan solusi media yang membuatnya menarik dan kreatif.

Berdasarkan observasi dan observasi SDN Kalirungkut I/264 dengan guru kelas V, kegiatan pembelajaran menyajikan konten melalui proses interaktif dalam kehidupan sehari-hari. Gunakan buku teks Pendidikan Pancasila dalam format Power Point untuk mengajar langsung di kelas dengan menggunakan LCD proyektor atau media lainnya. Guru masih menggunakan buku dan majalah sebagai sumber belajar, dan guru membiarkan siswa mencari konten melalui smartphone mereka. Beberapa siswa pada program Pancasila dan

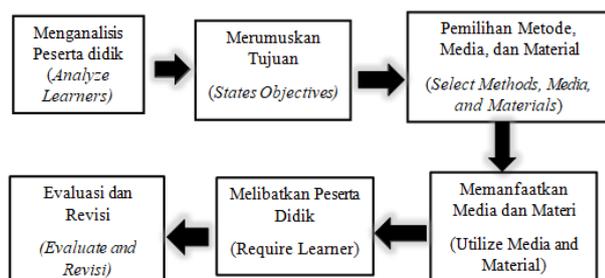
Madani memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Penggunaan alat peraga dan alat belajar siswa yang terfokus pada media cetak dan media online sebagai alat pembelajaran membuat siswa tidak nyaman dan tidak mampu memahami materi mata kuliah Pancasila dan PKn.

Dengan media *interaktif Articulate Storyline 3*, dapat mengajak siswa bermain sambil belajar secara virtual dari media sosial dengan *Articulate Storyline 3*. Mengajar dengan media interaktif dengan *Articulate Storyline 3* dapat memperkaya kecerdasan siswa di kelas dan membantu siswa belajar, memahami dan mengingat keunikan sosial kandungan budaya Indonesia. Walaupun berbentuk aplikasi Android dengan bantuan *software Media Articulate Storyline 3*, dikemas secara menarik dan mendidik dalam bentuk animasi tentang menghargai, melindungi dan melestarikan keragaman sosial dan budaya Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah upaya menyediakan untuk pengembangan produk baru atau perbaikan produk. Hasil perancangan menghasilkan sebuah aplikasi berupa soft huggable tool (perangkat lunak) yang dijalankan pada smartphome Android dan menjadi alat bantu pengajaran untuk kegiatan pembelajaran di kelas.

Penelitian perancangan media interaktif yang dilakukan pada cerita 3 meningkatkan hasil pendidikan di kelas V SD dengan penelitian pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ASSURE. Kegiatan dalam model ASSURE meliputi: (1) penilaian siswa atau evaluasi pembelajar (2) definisi tujuan atau penetapan tujuan (3) pemilihan strategi, metode, dan bahan atau identifikasi metode, metode, dan bahan (4); melalui penggunaan fasilitas dan bahan atau metode dan penggunaan bahan (5) membutuhkan partisipasi siswa atau siswa, dan (6) dievaluasi dan diperbarui atau dievaluasi dan diperbarui.



Gambar 1. 1 Gambar Langkah-Langkah Model ASSURE

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen untuk memberikan hasil pre-test dan post-test saat pengujian produk. Pre-test dilakukan saat siswa menggunakan media

interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dan post-test dilakukan setelah menggunakan media interaktif berbasis Articulate Storyline 3. Penelitian dilakukan di SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya pada tanggal 15 Juni 2023.

Data penelitian diperoleh dari instrumen lembar angket peserta didik dan pendidik, instrumen observasi, dan hasil test baik *pretest* dan *posttest*. Data diolah menggunakan teknik analisis data kuantitatif untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan yaitu media kartu gambar berseri. Teknik yang digunakan dalam mengolah data yaitu menggunakan skala Likert dan *rating scale*.

Kevalidan media dan materi diperoleh dari hasil validasi media dan materi oleh validator. Kriteria tingkat kevalidasian media dan materi yaitu, 81-100 Sangat valid; 61-80 Valid; 41-60 Cukup valid; 21-40 Kurang valid; dan 0-20 Tidak valid (Riduwan, 2014).

Berdasarkan temuan dari kevalidasian media dan materi, dapat diketahui bahwa media interaktif berbasis Storyline Articulation 3 adalah valid dan dapat memenuhi kriteria persentase rata-rata $\geq 61\%$. Kemudian hasil akademik seorang siswa dapat dikatakan sempurna jika mendapatkan ≥ 75 poin. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase siswa yang menyelesaikan program.

Selanjutnya, hasil pre-test dan post-test siswa dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada program pendidikan yang menggunakan media interaktif berbasis Articulated Storyline 3 dengan menggunakan metode N-Gain. Skor yang dihasilkan kemudian dianalisis dalam kategori n-gain yaitu, $0,0 < g \leq 0,3$ Rendah; $0,3 < g \leq 0,7$ Sedang; dan $0,7 < g \leq 1,0$ Tinggi. Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan dari analisis data posttest dan pretest yang dihasilkan oleh siswa, media interaktif yang dikembangkan pada Articulated Storyline 3 pada topik multikulturalisme di Indonesia akan bermanfaat jika tingkat pengetahuan siswa $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pengembangan media menggunakan Articulate Storyline 3 ada di artikel keragaman sosial budaya di Indonesia di sekolah dasar ini dikembangkan menggunakan model ASSURE oleh (Smaldino et al., 2002). Adapun hasil pengembangan melalui tahapan sebagai berikut:

1) **Analisis Analyze (menganalisis)**

Dalam proses analisis, peneliti analisis yang bertujuan untuk menemukan potensi dan masalah, karakteristik peserta didik, dan menentukan kompetensi yang dicapai.

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara ke guru kelas VC SDN Kalirungkut I/264 Surabaya.

Dalam sebuah wawancara dengan guru di SDN Kalirungkut I/264 Surabaya, siswa kurang bersemangat dan kurang fokus saat kegiatan pembelajaran dilakukan. Pada proses pembelajaran kelas V PPKN hasil wawancara baik, namun guru kurang baik dalam menggunakan alat peraga, guru belum hanya menggunakan media sederhana seperti gambar dan alat peraga berupa buku, hanya buku sekolah. Siswa juga mengalami kesulitan memahami artikel tentang keragaman sosial dan budaya di Indonesia karena materinya banyak dengan keterbatasan media.

Berdasarkan hasil observasi awal terkait penggunaan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berupa power point yang diajarkan langsung di depan kelas dengan bantuan LCD proyektor, atau juga dengan media konkrit. Guru masih menggunakan buku dan majalah sebagai sumber belajar. Penerapan dilakukan secara terus menerus akan berdampak kepada pemahaman siswa dalam materi yang akan diajarkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa daya tangkap pemahaman setiap siswa berbeda-beda. Guru harus memperhatikan dan menyadari bahwa siswa memiliki daya tangkap pemahaman berbeda-beda dan tidak bisa menganggap semua karakteristik siswa itu sama. Guru harus perlu menciptakan inovasi dan memodifikasi proses pembelajaran Pendidikan Pancasila semenarik mungkin agar dipahami secara mudah oleh siswa, seperti menggunakan teknologi yang baru dan interaktif yang menyenangkan tetapi tetap mengedukasi, serta media bertahan dalam jangka panjang. Dapat disimpulkan bahwa ketersediaan media interaktif di SDN Kalirungkut I/264 Surabaya belum tersedia. Dengan demikian diperlukan media interaktif sebagai sarana pembelajaran di kelas.

Berdasarkan analisis tersebut peneliti mengembangkan media interaktif yang baik, fleksibel, tetap bermanfaat atau tidak kehilangan kegunaannya sebagai media karena bisa dipergunakan dalam segala kondisi pembelajaran (offline/online). Media mengikuti perkembangan zaman secara digital.

2) *State Objectives (Menyatakan Tujuan)*

Tahap ini setelah mengkaji karakteristik siswa sebelum belajar, kemudian menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dengan menyeleksi media, model, dan materi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta melakukan revisi dan evaluasi yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Dengan adanya model ASSURE peneliti harus mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran dan dapat membantu dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran ialah rumusan pernyataan yang dapat menjelaskan tentang kompetensi yang diperoleh siswa setelah implementasi kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa tujuan digunakan sebagai menentukan informasi dan ketrampilan apa yang akhirnya diperoleh pada akhir pembelajaran. Peneliti sebelum merumuskan melakukan tahapan pembuatan media perlu dilakukan peneliti yakni membuat petunjuk penggunaan, menyusun capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran sesuai acuan kurikulum merdeka disesuaikan dengan materi yang akan dikembangkan di penelitian ini.

3) *Select Methods, Media, and Materials (Memilih metode, media, dan materi)*

Media pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini didasarkan pada tahapan dan proses pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1) Pemilihan Metode

Metode yang digunakan demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab. Pendekatan mengacu pada kemandirian siswa berupa pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Learning Center*)

2) Pemilihan Materi

Data yang dikumpulkan berupa sesuatu yang berkaitan dengan perbedaan sosial dan budaya di Indonesia. Faktor yang mempengaruhi keragaman sosial dan budaya di Indonesia antara lain dalam persepsi media tentang relevansi, ciri-ciri jenis keberagaman, sikap menghargai dan menghargai keberagaman serta upaya menjaga keberagaman dalam masyarakat dan budaya, disajikan dengan ilustrasi peta persebaran di Indonesia.

3) Pemilihan Media

Dalam proses perancangan jaringan pembelajaran, materi pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang terkumpul untuk menghasilkan materi pembelajaran yang dapat digunakan. Pada tahap ini mulai mempersiapkan alat atau bahan termasuk software yang digunakan untuk membuat media. Berikut langkah-langkah membuat media interaktif dengan Articulate Storyline 3:

a. Membuat Prototype

Model proses fasilitasi media didasarkan pada temuan dari analisis kebutuhan guru dan siswa sebelumnya. Produk yang dikembangkan dalam media interaktif merupakan produk tentang keragaman budaya di Indonesia. Berikut ini hasil layout pada prototype media:

- Pemaparan awal disambut dengan animasi keberagaman dan selanjutnya media berjudul "keragaman sosial budaya" berisi start menu yang digunakan untuk meluncurkan media/aplikasi.
- Pengaturan musik memungkinkan Anda menyesuaikan musik atau menambah atau mengurangi volume.

- Tanda silang digunakan untuk keluar dari aplikasi atau menutup aplikasi
- Petunjuk bertujuan untuk penggunaan media.
- Profil berisi biodata oleh peneliti.
- Menu materi untuk membuka materi, terdapat sub tiap bagian materi.
- Memuat capaian pembelajar yang ingin dicapai dalam penggunaan media.
- Quiz terdiri 10 soal disesuaikan dengan materi didalam media.
- Tanda home untuk kembali ke menu utama.
- Produk ditampilkan dengan peta distribusi, bagian menampilkan nama provinsi untuk setiap daerah, dan produk yang berisi keanekaragaman sosial budaya Indonesia, bentuk keragaman, penghargaan dan kegiatan konservasi.

b. Hasil Rancangan Media

Saat ini, produk media sosial dibuat menggunakan Articulate Storyline 3 yang dimulai dengan model dan budaya media sosial Indonesia. Media interaktif dapat dihadirkan melalui Articulate Storyline 3 dengan cara sebagai berikut:

- **Desain Opening**
Pembukaan media dimulai dengan animasi bergerak dengan judul, tombol mulai, dan bentuk variasi.
- **Desain Menu Utama**
Menu utama berisi beberapa sub menu dan tombol-tombol interaktif yang pada saat diklik akan muncul halaman baru
- **Desain Petunjuk**
Menu petunjuk berisi arti tombol-tombol yang terdapat media, menampilkan penggunaan tombol home, tombol keluar, dan tombol selanjutnya.
- **Desain Pengaturan Musik**
Desain pengaturan musik untuk pemilihan backsound suara dan volume suara
- **Desain Capaian Pembelajaran**
Menu capaian pembelajaran dari pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman sosial budaya Indonesia yang akan dicapai sesuai kurikulum merdeka.
- **Desain Materi**
Menu materi menampilkan sebuah peta persebaran di Indonesia, jika nama provinsi tersebut diklik akan muncul materi jenis keragaman sosial budaya di Indonesia.
- **Desain Profil**
Konfigurasi menu profil memiliki biodata dari pemohon berupa nama lengkap, departemen, perusahaan dan manufaktur tahun pembuatan.
- **Desain Quiz**

Kumpulan pertanyaan dengan pertanyaan penilaian dengan 10 pertanyaan pilihan ganda di media sosial, yang pada akhirnya siswa akan ditandai secara otomatis. untuk dilihat

Media Interaktif dengan Articulate Storyline 3 adalah aplikasi Android yang dapat diakses secara digital. Aplikasi media menyediakan tautan dan kode QR yang dapat Anda pindai menggunakan ponsel cerdas Anda untuk mengakses media interaktif Articulate Storyline 3. Tautan untuk media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 adalah <https://bit.ly/43HgyRD>.

Penggunaan media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 yang akan diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media interaktif yang telah dirancang akan dilakukan validasi para ahli sebagai berikut;

1) Validasi ahli media

Proses validasi media dilakukan guna mengetahui tingkat kevalidan media suatu produk. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah Drs. Suprayitno, M.Si. beliau adalah dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Lembar validasi terdiri dari 20 butir pernyataan yang mencakup empat aspek yaitu tampilan media, bahasa, pembelajaran, dan rekayasa perangkat lunak.

Menurut hasil validasi media, media interaktif "GASIBA" memperoleh total 89 poin, yang mewakili total 100 poin. Dengan hasil persentase 89% menunjukkan bahwa media interaktif "GASIBA" dikategorik "Sangat Valid". Produk layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran yang disampaikan oleh ahli media.

2) Validasi ahli materi

Proses validasi materi dilakukan guna mengetahui tingkat kevalidan materi suatu produk. Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. beliau adalah dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Lembar validasi terdiri dari 20 butir pernyataan yang mencakup tiga aspek yaitu pembelajaran, kelayakan isi, kelayakan bahasa.

Menurut hasil validasi materi, media interaktif "GASIBA" menggunakan Articulate Storyline 3 memperoleh total 86 poin, yang mewakili total 100 poin. Dengan hasil persentase 86% menunjukkan bahwa media interaktif "GASIBA" menggunakan Articulate Storyline 3 dikategorikan "Sangat Valid". Produk layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran yang disampaikan oleh ahli materi.

4) *Utilize Materials, Media, and Technology* (pemanfaatan media, materi, dan teknologi)

Implementasi media interaktif “GASIBA” menggunakan Articulate Storyline 3 kelas VC SDN Kalirungkut I/264 Surabaya. Dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran tanggal 15 Juni 2023 dengan jumlah responden 34 siswa. Setelah implementasi media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 akan mengetahui hasil pre-test dan post-test yang telah diberikan kepada siswa.

Dari hasil rata-rata persentase dari hasil pre-test dan post-test, dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar, nilai pre-test menunjukkan persentase sebesar 46,76% dengan kriteria yang cukup baik. Sedangkan nilai post-test menunjukkan persentase sebesar 89,41 % dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil nilai siswa tersebut dapat diketahui terjadi peningkatan hasil belajar dengan N-Gain sebesar 0,80 tergolong sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 materi keragaman sosial budaya di Indonesia dapat membuat siswa memahami konsep sehingga berpengaruh besar dalam meningkatnya hasil belajar.

5) **Require Learners Participation (melibatkan peserta didik)**

Kegiatan ini dilakukan memberikan angket kepada guru dan peserta didik yang berisikan tentang aspek media, materi dan pembelajaran.

1) Hasil Respon Guru

Berdasarkan hasil angket umpan balik guru diperoleh persentase total sebesar 90,6% yang menunjukkan bahwa media interaktif dengan alur cerita 3 yang mendetail pada muatan keragaman sosial budaya di Indonesia termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” dan memiliki dampak positif pada pendidikan.

2) Hasil Respon Siswa

Berdasarkan hasil kuisisioner, tingkat respons siswa adalah 91,04% yang menunjukkan bahwa situs ini interaktif dengan Articulate Storyline 3 tentang keragaman sosial budaya Indonesia termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hasil respon siswa menunjukkan bahwa platform pembelajaran menggunakan Articulate Storyline 3 sebagai sarana baru pembelajaran produk pendidikan. Pembelajaran Pancasila dalam keragaman sosial budaya Indonesia, namun dengan paduan suara, animasi, lagu dan warna yang dilengkapi dengan fun dan kuis, dapat meningkatkan minat siswa dan siswa tidak mudah bosan.

6) **Evaluate and Revise (evaluasi dan revisi)**

a. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ASSURE dilakukan untuk memberi umpan balik dari kegiatan pengembangan dan implementasi. Hasil evaluasi

diperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas dan keefektifan media pembelajaran

b. Tahap Revisi

Tabel Hasil Revisi Produk

No.	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.		
Catatan : Tulisan bagian musik pada media tidak dapat terlihat dengan baik, maka harus diperbaiki dengan tulisan yang jelas.		
2.		
Catatan : Tulisan bagian musik pada media tidak dapat terlihat dengan baik, maka harus diperbaiki dengan tulisan yang jelas.		
3.		
Catatan : Bagian hasil skor pada media tidak ada penguatan untuk siswa, maka harus ada pemberian penguatan untuk siswa untuk semangat belajar dan melatih kemampuan siswa dalam belajar.		
4.		
Catatan : Bagian profil pengembang pada media diberikan tahun pembuatan media yang dikembangkan.		

B. PEMBAHASAN

1. Produk yang Dikembangkan Media Interaktif “GASIBA” Menggunakan Articulate Storyline 3

Media interaktif dengan Storyline Articulation 3 cocok untuk menyampaikan materi tentang keragaman sosial dan budaya di Indonesia karena dapat menghubungkan animasi dan audio sehingga kontekstual dan siswa merasa tertarik untuk belajar, tidak hanya menggunakan buku teks. Hal ini terkait dengan keunggulan media interaktif yaitu siswa didorong untuk berpartisipasi dalam indera aural, visual dan kinestetik

sehingga informasi mudah dipahami (Darnawati et al., 2019).

Hasil dari penelitian ini adalah media interaktif untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan Articulate Storyline 3. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, website yang dikembangkan memiliki panduan sebagai berikut. Media terdiri dari sampul, profil penulis, panduan pengguna, aransemen musik, gambar yang diadaptasi sesuai dengan peta sebaran bahasa Indonesia serta ilustrasi yang menunjukkan perbedaan sosial budaya Indonesia, audio, pertanyaan seperti refleksi siswa dan aspek sosial budaya dari keragaman Indonesia. Articulate Storyline 3 proses pengembangan media interaktif melalui proses pengembangan sesuai dengan model ASSURE enam langkah yaitu. analisis karakteristik siswa, tujuan kegiatan nasional, pemilihan metode, jaringan dan sumber daya, penggunaan sumber daya, memerlukan partisipasi siswa, dan Evaluasi dan umpan balik.

Media interaktif mampu melatih siswa untuk memaksimalkan penggunaan alat indera untuk belajar. Media ini sebagai alat membantu menciptakan minat belajar siswa lebih bersemangat serta antusias dalam menjalankan kegiatan belajar (Kustandi dan Sutjipto, 2011). Hal ini sejalan dengan (Salam, 2017) bahwa penggunaan media pembelajaran harus mampu menyampaikan materi untuk memudahkan siswa dan mampu menarik perhatian siswa.

Pada tahap analyze (analisis) diketahui bahwa media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 yang dikembangkan dan diterapkan di SDN Kalirungkut I/264 Surabaya dengan materi keragaman sosial budaya di Indonesia sudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa di sekolah dasar. Proses pembelajaran PPKN di kelas V sudah berjalan dengan cukup baik, akan tetapi guru belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran, guru masih menggunakan media sederhana seperti gambar dan sumber pembelajaran hanya mengacu pada buku paket yang ada disekolah. Siswa juga mengalami kesulitan memahami materi keragaman sosial budaya di Indonesia karena materinya banyak dengan keterbatasan media. Hal ini sejalan dengan (Munadi, 2008) bahwa sumber utama belajar bukanlah dari guru, tetapi posisinya sebagai peran yang mampu merencana dan menciptakan sumber-sumber belajar sehingga terciptanya lingkungan kondusif.

Pada tahap state performance objective (menetapkan kompetensi) Tahap ini setelah mengkaji karakteristik siswa sebelum belajar, kemudian menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dengan menyeleksi media, model, dan materi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta melakukan revisi dan evaluasi yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Peneliti sebelum melakukan tahapan pembuatan media perlu dilakukan peneliti perlu merumuskan yakni membuat petunjuk penggunaan, menyusun capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran sesuai acuan kurikulum merdeka disesuaikan dengan materi yang akan dikembangkan di penelitian ini. Hal ini sejalan dengan (Fitriyanti, 2020) kemampuan dasar yang dimiliki siswa setelah terlaksana suatu pembelajaran dapat diukur dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dari siswa setelah kegiatan pembelajaran. Kemampuan ini salah satu wujud pendidikan yang harus dicapai dalam tujuan pembelajaran.

Pada level Select Approach, alat dan media (pemilihan program, media dan objek), hal ini harus sejalan dengan pendapat (Maknun, 2018) bahwa pendidikan Indonesia pada abad 21 yang mampu mendukung pemahaman siswa dengan memanfaatkan media belajar yang memanfaatkan teknologi dalam kompetensi 4C (*critical thinking and problem solving, , collaborativ, creativity and communication*). pemilihan dan pembacaan teks, warna, grafik/animasi dan suara selama proses pembelajaran dapat melibatkan siswa untuk belajar lebih termotivasi karena tertarik dengan interaktif. media yang menampilkan teks, gambar, video, audio dan animasi. Hal ini sejalan dengan Menurut (Musfiqon, 2012) bahwa pemilihan dalam penggunaan media harus diperhatikan sesuai belajar anak yang variatif. Pemilihan media belajar seorang guru harus mengkombinasikan media dalam proses penyampaian pesan secara optimal.

Media interaktif dengan menggunakan Articulate Storyline 3 cocok untuk mengkomunikasikan produk tentang perbedaan sosial budaya di Indonesia karena dapat menyertakan animasi dan suara sehingga sangat interaktif sehingga siswa serasa sedang belajar cara membawa itu bersama-sama hanya dengan menggunakan buku. Dari langkah tersebut maka perlu dilakukan perancangan media interaktif "GASIBA" Articulate Storyline 3 dengan mulai mengumpulkan konten dan prototipe.

Selanjutnya tahap *utilize materials, media, and technology* (pemanfaatan materi, media, dan teknologi) pada kemajuan teknologi dan pengetahuan seorang guru tidak hanya dituntut dengan penyampaian informasi harus mampu mempersiapkan dan tersusun menjadi rancangan yang instruksional. Keterpaduan antara materi, media dan teknologi dalam pembuatan persiapan mengajar mampu mewujudkan tercapainya tujuan instruksional yang efektif dan efisien Menurut (Pebria Dheni Purnasari, 2020). Media interaktif yang dirancang melalui software Articulate Storyline 3 dengan menampilkan ilustrasi peta persebaran daerah di Indonesia dengan memberikan bentuk jenis keragaman setiap daerah di Indonesia. Media interaktif menggunakan Articulate Storyline materi

keragaman sosial budaya di Indonesia memiliki kelebihan dapat digunakan kapanpun dan dimana saja. Dikarenakan media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 mudah diakses dan tahan lama. Dibuktikan dari hasil validasi media bahwa format media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 menunjukkan persentase sebesar 89%.

Materi dalam media interaktif "GASIBA" menggunakan Articulate Storyline 3 telah lolos proses review. Oleh karena itu dimungkinkan untuk digunakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan persentase rating konten sebesar 86% dalam kategori sangat benar. Selama uji coba produk. Produk media interaktif juga dimodifikasi menggunakan Articulate Storyline 3 berdasarkan umpan balik dan masukan dari validator.

Pada tahap *require learns* (melibatkan siswa) dilakukan pada kegiatan dengan responden 34 siswa kelas VC melalui media interaktif ini, siswa diharapkan dapat belajar sendiri dengan bantuan smartphone dan memanfaatkan teknologi secara tepat guna. Penambahan interaktivitas berupa kuis dalam software Articulate Storyline 3 guna untuk mengajak siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan sebagai bahan simulasi mandiri. Hal ini sejalan dengan (Efendi & Fitria, 2019) bahwa dalam kegiatan pembelajaran hendaknya seorang guru mampu menggunakan pendekatan pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Melakukan kegiatan dengan 34 responden VC di kelas melalui media interaktif pada tingkat pembelajaran yang dibutuhkan (tentang siswa) dengan harapan siswa dapat belajar sendiri menggunakan smartphone dan menggunakan teknologi secara efektif. Media ini merupakan sarana untuk mengembangkan minat belajar siswa agar mereka lebih semangat dan semangat belajar (Kustini dan Suzipto, 2011).

Pada tahap revisi dan evaluasi, media interaktif digunakan untuk unit VC di SDN Kalirungkut I/264 Surabaya. Materi disesuaikan pengertian dan jenis keragaman sosial budaya di Indonesia, sikap menghargai dan menghormati keanekaragaman sosial budaya dan upaya pelestarian budaya. Kesesuaian materi harus memberikan pengalaman kepada siswa sehingga pembaca dapat memahami dan menerapkan telah dipelajari melalui media pembelajaran. Menurut (Salam, 2017), penggunaan lingkungan belajar harus mudah bagi siswa dan menyampaikan materi dengan cara yang menarik perhatian siswa.

Media interaktif ini menunjukkan peningkatan 0,80 pada kategori skor tinggi sebelum dan sesudah menggunakan Articulate Storyline 3. Artinya media interaktif dengan menggunakan Articulate Storyline 3 lebih efektif dalam mendukung dan memahami hasil belajar siswa. Media interaktif yang dikembangkan sesuai

dengan karakteristik dan kebutuhan siswa yang belajar dapat mengukur penguatan diferensial dan proses dan hasil belajar siswa dengan mengetahui dan memahami muatan keragaman sosial budaya di Indonesia.

2. Kevalidan Media Interaktif "GASIBA" Menggunakan Articulate Storyline 3

a. Validasi Media Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3

Keabsahan media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 pada Socio-Cultural Diversity di Indonesia merupakan salah satu kriteria untuk menentukan relevansi media. Anggota Fakultas PGSD Bpk. Hendrik Pandu Baksi, S.Pd. Nilai validasi diperoleh dari evaluator ahli yang terdiri dari 1 (satu) orang ahli media. Berdasarkan hasil rata-rata validasi seluruh fitur diperoleh 89 persen dengan kategori paling valid yang artinya paling layak untuk digunakan.

b. Validasi Materi Keanekaragaman Sosial Budaya pada Media Interaktif Bahasa Indonesia Menggunakan Alur Cerita Artikulat 3

Validitas materi tentang keragaman sosial budaya di Indonesia merupakan salah satu parameter untuk menentukan kelayakan materi. Nilai verifikasi diperoleh dari 1 (satu) orang ahli materi dari guru PGSD Dr. Supraitno, M.Si. Berdasarkan skor rata-rata validasi semua fitur, 86% ditemukan dalam kategori sangat akurat yang berarti sangat bermanfaat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa akurasi media interaktif di Indonesia untuk SD Bagian V tentang keragaman sosial budaya dengan Articulate Storyline 3 berada pada kategori paling akurat. Dalam perolehan kevalidan butir soal sebesar adalah 89% dan kevalidan materi adalah 86%. Oleh karena itu, media interaktif dengan menggunakan Articulate Storyline 3 telah memenuhi syarat paling akurat dan dapat digunakan. Hal ini sejalan dengan menurut (Sanjaya, 2010) bahwa desain media interaktif harus sesuai dengan proses penentuan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan teknik untuk mencapai serta merancang media yang dapat digunakan untuk mencapai proses pembelajaran. Pengembangan media merupakan suatu pengelolaan dalam memecahkan masalah pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan pemanfaatan sumber belajar.

3. Kepraktisan Media Interaktif "GASIBA" Menggunakan Storyline 3

a. Hasil Respon Siswa

Menggunakan Media Interaktif dengan Articulate Storyline 3 pada materi Keragaman Sosial Budaya Indonesia 34 siswa berpartisipasi. Rata-rata skor respon siswa untuk 13 aspek adalah 91,04% yang berarti media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 sangat praktis. Siswa lebih senang dan lebih aktif ketika belajar secara langsung.

b. Hasil Respon Guru

Penilaian rerata-rata respon guru terhadap media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 untuk Keragaman Sosial Budaya Indonesia sebesar 90,6% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil tanggapan guru dan siswa tentang penggunaan media interaktif, Pernyataan 3 tergolong sangat baik atau sangat praktis, dengan 90,6% tanggapan guru dan 91,04% tanggapan siswa. Menurut (Daryanto, 2010), ciri-ciri media pembelajaran interaktif antara lain 1) memadukan unsur audio dan visual dengan lebih dari satu media sintetik; 2) interaktif, misalnya ada kesempatan untuk menerima umpan balik dari pengguna; 3) Mantri memberikan kemudahan dan kelengkapan konten sehingga pengguna dapat menggunakannya tanpa bimbingan orang lain.

Besarnya efek dapat dilihat dari hasil komentar respon penggunaan media. Berdasarkan hasil respon siswa dan guru terhadap penggunaan media sosial Articulate Storyline 3 pada keragaman sosial budaya di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 juga memenuhi kriteria penting. Selain itu, umpan balik pengguna dari media interaktif "GASIBA" Articulate Storyline 3 menemukan bahwa media tersebut positif dan menyenangkan, menggambarkan animasi yang memvisualkan peta persebaran dan keragaman yang dilengkapi audio suara yang menarik perhatian siswa.

4. Keefektifan Media Interaktif "GASIBA" Menggunakan Articulate Storyline 3

Analisis hasil tes siswa VC di SDN Kalirungkut I/264 ditentukan dengan menggunakan tes N-Gain pada hasil pretest. (sebelum menggunakan media interaktif Articulate Storyline 3) dan hasil setelah tes. (Setelah menggunakan media interaktif "GASIBA" Articulate Storyline 3 prestasi belajar meningkat (Riduwan, 2012).

Hasil rerata nilai pre-test pada kelas V sebesar 46,76% dengan kategori cukup baik. Sedangkan nilai posttest sebesar 89,41% dengan kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar diuji menggunakan uji Gain dan diperoleh sebesar 0,80 yang artinya terjadi peningkatan tinggi ketika diberikan media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 materi keragaman sosial budaya di Indonesia.

Berdasarkan hasil tes pengetahuan dan skor siswa meningkat secara signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3. Hal ini sejalan dengan (Arsyad, 2017) media layak, artinya menciptakan suasana belajar yang membuat mata pelajaran menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Maka media interaktif dengan Articulate Storyline 3 merupakan sarana pendukung yang efektif untuk menanamkan sikap menghargai dan menghormati

bentuk-bentuk keragaman sosial budaya di Indonesia. Siswa mampu mengenal dan melestarikan keanekaragaman lingkungannya untuk menghindari pertengkaran atau kebencian atas perbedaan keanekaragaman lingkungan. Hal ini sejalan dengan Usman (2003) bahwa kondisi belajar mengajar yang efektif terlihat adanya minat dan perhatian siswa dalam proses belajar.

PENUTUP

Simpulan

Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Materi Articulate Storyline 3 Berdasarkan temuan kajian terhadap keragaman sosial budaya sekolah dasar di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa 1) Kevalidan media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia dengan uji validasi ahli media dengan persentase 89% dan uji validasi ahli materi dengan persentase 86% diketahui bahwa media interaktif "GASIBA" menggunakan Articulate Storyline termasuk media yang sangat valid sehingga layak digunakan. 2) Kepraktisan media interaktif "GASIBA" menggunakan Articulate Storyline 3 pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia yang berdasarkan pada angket respon siswa dan guru terhadap penggunaan media interaktif Articulate Storyline 3 materi keragaman sosial budaya di Indonesia mendapatkan respon yang sangat baik. Hal tersebut dikarenakan media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 dapat memudahkan pemahaman, meningkatkan minat belajar, dan membuat menciptakan tertarik siswa dalam mempelajari materi. Hal ini dibuktikan dari hasil uji coba pada kelas yang memperoleh respon siswa sebesar 91,04% dan respon guru sebesar 90,60%. 3) Keefektifan media interaktif "GASIBA" menggunakan Articulate Storyline 3 materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V di sekolah dasar diperoleh dari penilaian hasil pre-test dan post-test. Penilaian hasil pre-test dengan rata-rata sebesar 46,76% dengan kategori cukup baik dan post-test dengan rata-rata sebesar 89,41% dengan kategori sangat baik. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media interaktif "GASIBA" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman sosial budaya di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa mengalami peningkatan yang signifikan

Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan dalam kajian pengembangan materi Articulate Storyline untuk media interaktif keragaman sosial budaya di Indonesia adalah 1) Produk yang dikembangkan penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru untuk memberikan media interaktif menggunakan Articulate Storyline pada materi keragaman

sosial budaya di Indonesia muatan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. 2) Pengembangan konten media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 dibatasi dengan sasaran dan materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V di sekolah dasar sehingga dalam penelitian lebih lanjut dalam mengembangkan media dapat ditunjukkan pada lingkup yang lebih luas dan materi yang dibutuhkan. 3) Media yang dikembangkan melalui Articulate Storyline dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan memadukan strategi yang lain sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. 4) Media interaktif "GASIBA" menggunakan Articulate Storyline 3 perlu dilakukan pengembangan media yang lebih menarik dengan memberikan ragam permainan yang variatif terkait materi keragaman sosial budaya di Indonesia dan menuntaskan kekurangan yang ada agar media ini menjadi lebih sempurna. 5) Peneliti selanjutnya diharapkan dalam mengakses media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 untuk melakukan akses media mengirimkan link atau scan barcode hendaknya sehari sebelum pembelajaran berlangsung kepada siswa agar tidak menghabiskan banyak waktu ketika awal pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. (2021, January). *Multimedia Interaktif Dengan Articulate Storyline* 3. <https://amiroh.web.id/multimedia-interaktif-dengan-articulate-storyline-3/>, diakses 25 Februari 2023.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar". *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline". *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8.
- Daryanto. (2010). "Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia*. Jakarta: Depdiknas
- Firmadani, F. (2020). "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0". *Koferensi Pendidikan Nasional (Kopen)*, 2(1), 93-97.
- Munadi, Yuhdi. (2018). "Media Pembelajaran". Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nabilah, C. H., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). "Development Of Learning
- Nurfadhilla, S. (2021). "Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran". Tagerang : CV Jejak.
- Riduwan. (2012). "Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian". Bandung: ALFABETA.
- Salam. (2017). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas VII Tahun Ajaran 2016/2017 di MTS Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas." (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2002). "Instructional Technology and Media For Learning". Pearson Education. Inc.
- Sugiyono. (2013). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Jakarta : ALFABETA.
- Sugiyono. (2018). "Metode Penelitian Administrasi". Jakarta: ALFABETA.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Usman, Uzer. (2003). "Menjadi Guru Profesional". Bandung; Remaja Rosdakarya.