

## **Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis *Kontekstual* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar**

**Tri Suci Anggraini<sup>1</sup>, Reinita<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universtas Negeri Padang  
E –mail : [anggrainitrisuci186@gmail.com](mailto:anggrainitrisuci186@gmail.com), [Reinita1652@gmail.com](mailto:Reinita1652@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh, media pembelajaran yang digunakan saat ini sangatlah terbatas dan kurang bervariasi. Media yang digunakan antara lain globe, gambar – gambar, peta, atlas (kumpulan Peta), Model kerangka tubuh manusia dan lainnya. Penggunaan Globe, peta, dan atlas tidak maksimal, biasanya peta dipajang disudut ruang kelas, dan globe terpasang di atas lemari. Atlas dipakai jika siswa mendapat tugas menggambar ulang peta provinsi atau peta Negara pada buku, peserta didik mulai jenuh dengan penyampaian materi menggunakan metode ceramah dan media gambar yang tidak diperbaharui sejak dua sampai tiga tahun belakangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Dengan tahap *Analysis* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Pengumpulan data menggunakan lembar Validasi oleh validator dan angket respon guru beserta angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu 21 peserta didik yang terdiri dari 12 siswa laki – laki dan 9 orang siswa perempuan di kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Alai. Hasil penelitian dari media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh hasil validasi materi 88,3 %, validasi media 96,3 %, dan validasi bahasa 96 % (sangat valid ). Hasil praktikalitas dinyatakan sangat praktis, hal ini terlihat dari hasil respon guru 94,6 % (sangat praktis) dan hasil respon dari 21 peserta didik 91,6 % (sangat praktis). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Articulate Storyline 3, Kontekstual, Pembelajaran Tematik terpadu, Model ADDIE*

### **Abstract**

This research is motivated by, the learning media used today are very limited and less varied. The media used include globes, pictures, maps, atlas (map clusters), models of the human body skeleton and others. The use of globes, maps, and atlases is not optimal, usually maps are displayed in the corner of the classroom, and globes are displayed on top of the cupboard. Atlas is used if students have the task of redrawing provincial maps or country maps on books, students are getting tired of delivering material using lecture methods and image media that have not been updated for the past two to three years. This study aims to develop Contextual-based Articulate Storyline 3 interactive media on integrated thematic learning in grade IV Elementary School that is valid and practical. This research is a development research (R&D) with the ADDIE development model. With the stages of Analysis (analysis), Design (design), Development (development), Implementation (application), and Evaluation (evaluation). Data collection using the Validation sheet by validators and teacher response questionnaires along with student response questionnaires. The subjects of the trial test in this study were 21 students, consisting of 12 male students and 9 female students in the fourth grade of SD Negeri 11 Tanjung Alai. The results of the research from the developed learning media

obtained the results of material validation 88.3%, media validation 96.3%, and language validation 96% (very valid). The results of practicality are stated to be very practical, this can be seen from the results of teacher responses 94.6% (very practical) and the results of responses from 21 students being educated 91.6% (very practical). Thus, it can be concluded that the Contextual based Articulate Storyline 3 interactive learning media in integrated thematic learning in grade IV Elementary School which was developed is declared to be very valid and very practical to use in learning.

**Keywords:** Articulate Storyline 3, Contextual, Thematic Integrated Learning, ADDIE Model

## PENDAHULUAN

Mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal terutama kesediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan media pembelajaran. mutu pendidikan akan lebih efektif jika pendidik dan peserta didik bisa lebih baik dalam menjalankan proses pembelajaran, Agar kegiatan pembelajaran yang diciptakan menjadi lebih menarik, maka salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru pada zaman sekarang adalah dengan mencoba mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi Husein, 2018 (dalam Reinita, Waldi, Farida, Putri, dan Setyaningsih, 2020 : 2).

media dapat memperlancar stimulus respon antar peserta didik dan guru sehingga konsep dan pesan yang dipelajari dapat tersampaikan dengan tepat (Putri & Reinita 2020).

Darmawan (2016) (dalam Setyaningsih, Rusijono, dan Wahyudi, 2020 : 2) menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh smart brainware secara simplee dengan prosedur tutoriall interaktif membantu pengguna memformat CD, web personal maupun word processing, melalui template yang dipublish baik online maupun offline.

Menurut Pratama (2019) (dalam Setyaningsih, Rusijono, dan Wahyudi, 2020 : 2) *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai media perseentasi atau komunikasi. Amiroh (2019 : 2) juga mengatakkan bhwa "*Articulate Storyline 3* merupakan salah satu media *authoring tools* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi."Publikaasi hasil proyekk *Articulate Storyline* berupa media berbasis web yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti tablet, laptop, maupun smartphne.

Pemanfaatan media interaktif ini diharapkan akan memotivasi peserta didik belajar mandiri, kreatif, dan bersemangat. selain itu dengan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mengraangi kejeenuhan peserta didik karena pada proses pembelajaran guru tidak lagi menggunakan metode ceramah melainkan menuangkan ide – ide kreatifnya kedalam media interaktif yang disajikannya dengan melihat beberapa hal, yaitu materi pembelajaran, karakter peserta didik, dan alokasi waktu yang di sediakan.

Namun nyatanya berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama 3 hari pada tanggal 16 sampai tanggal 18 november 2020 dengan 2 orang Wali kelas IV-A dan Kelas IV-B SD Negeri 11 Tanjung Alai Lubuk Sikaping, diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini sangatlah terbatas dan kurang bervariasi. Media yang digunakan antara lain globe, gambar – gambar, peta, atlas (kumpulan Peta), Model kerangka tubuh manusia dan lainnya. Hal tersebut juga didukung dengan keterangan dari peserta didik kelas IV-A dan kelas IV-B dengan jumlah 20 peserta didik.

Penggunaan Globe, peta, dan atlas tidak maksimal, biasanya peta hanya dipajang disudut ruang kelas, dan globe dipajang di atas lemari. Atlas digunakan jika siswa mendapat tugas menggambar ulang peta provinsi atau peta Negara pada buku gambar. Guru juga menjelaskan bahwa peserta didik mulai jenuh dengan penyampaian materi menggunakan metode ceramah dan media gambar yang tidak diperbaharui sejak dua sampai tiga tahun belakangan. Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa keterbatasan dari penggunaan media menjadi masalah utama yang harus diperhatikan adanya.

Berdasarkan kesenjangan tersebut penulis ingin mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual*, dimana media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* ini cukup mudah dipelajari bagi pemula, terutama para guru yang telah memiliki dasar membuat *Ms Power Point*, karena *Articulate Storyline 3* memiliki fitur yang sangat mirip dengan fitur yang ada pada *Ms Power Point*. Media pembelajaran ini juga memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan *Scene* dan *Slide* yang akan dikombinasikan dengan audio dan video yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Pendekatan *Kontekstual* dipilih karena pendekatan ini merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari – hari. Sehingga dengan keterlibatan siswa tersebut, peserta didik lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran.

Penulis memilih media ini karena beberapa faktor yaitu software ini telah tersedia dengan format .exe sehingga bisa digunakan secara langsung dalam PC / Laptop dan tidak perlu menginstal ulang, serta program *Articulate Storyline 3* dapat dipasang dan dijalankan pada sistem windows 7, 8 hingga windows 10. faktor pengambatnya yaitu karena banyak pendidik yang usianya tidak muda lagi, jadi guru agak kesulitan menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3* ini, berhubungan fitur yang akan digunakan cukup banyak dan bervariasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul : **“Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis *Kontekstual* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dengan kualitas valid dan praktis. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar.

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, diantaranya analisis (*analysis*), desain/perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan umpan balik (*evaluation*) (Rianto & Sugianti, 2020 : 34 - 38) Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 sampai 11 juni 2021 di SD Negeri 11 Tanjung Alai. Subjek penelitian ini adalah 3 orang ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, 2 orang guru kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Alai dan 21 orang peserta didik kelas IV-B SD Negeri 11 Tanjung Alai.

Tahap pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Analisis (*analysis*), desain/perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan umpan balik (*evaluation*).

Tahap analisis (*analysis*) meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, analisis kurikulum (KD, Indikator dan tujuan pembelajaran), analisis peserta didik dan analisis tugas. Peneliti mengidentifikasi bahwa penggunaan media pembelajaran di SD belum terlaksana dengan baik. Terutama dalam penggunaan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti *Articulate Storyline 3* yang belum terlaksana sama sekali.

Tahap perancangan (*Design*) adalah tahap merancang RPP tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan 5, dan juga merancang kerangka media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual*.

Tahap pengembangan (*Development*) bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu : melakukan validasi media pembelajaran yang sudah dikembangkan, apabila media pembelajaran yang dikembangkan belum valid, maka

dilakukan revisi. Akan tetapi jika media pembelajaran sudah valid, maka media tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran.

Tahap penरण (*implementasi*) meliputi penggunaan produk yang dikembangkan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain dan divalidasi. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan belajar dan lingkungan yang kondusif, menggunakan produk yang telah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran. Kemudian setelah penerapan media pembelajaran kepada peserta didik, maka peneliti memberikan angket respon dari guru dan angket respon dari peserta didik untuk melihat kepraktisan media pembelajaran.

Tahap evaluasi (*evaluation*) merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian menggunakan model ADDIE. Evaluasi dilihat dari hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual*. Hasil belajar diambil pada pertemuan hari terakhir dalam penelitian.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar validasi serta angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Data yang diambil dari penelitian adalah data dari hasil validasi media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis *Kontekstual* oleh para ahli melalui uji coba berupa data kevalidan media dan kepraktisan media pembelajaran. Dari hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala Likert.

Skor	Kategori
5	sangat baik
4	baik
3	sedang
2	kurang baik
1	sangat kurang baik

Modifikasi Riduan dan Sunarto (2015) (dalam Aulia dan Masniladevi, 2020 : 2)

Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari Riduan dan Sunarto (2015 : 38) (dalam Aulia dan Masniladevi, 2020 : 2), yaitu sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

keterangan:

$\bar{X}$  = rerata

$\sum X_i$  = jumlah nilai dari tiap validator

$n$  = jumlah validator

#### Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Skor	Kategori	Keterangan
86 – 100 %	sangat baik	tidak revisi/Sangat valid
76 – 85%	baik	tidak Revisi/Valid
60 – 75%	Cukup Baik	Revisi/Cukup Valid
55 – 59%	kurang Baik	revisi/Kurang Valid

< 54%	sangat kurangBaik	Reviisi/Tidak Valid
-------	----------------------	---------------------

Modifikasi dari Purwanto (2013) (dalam Auliia dan Masniladevi,2020 : 2)

Selanjutnya, Analisis data praktikaalitas yang berguna untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan aangket respon guruu dan angket resspn peserta didik, dianalisis menggunakan ketntuan yangng dikonfirmasi dalam rubriik sepertiii tabell beriiikut ini :

Tabell Skalla Format Peilaian

Rentang	Kategori
5	sangat baik
4	baik
3	sedaang
2	kurang baik
1	Sangat kurang baik

Modifikasi dari riduwan dan sunarto (2015) (dalam Aulia dan Masniladevi,2020 : 2)

Nilai akkhir perhitungan dan angkett dianalisis dengan menggunakan rumus dari ngalim (2013 : 102) (dalam Aulia dan Masniladevi,2020 : 2) yaitu :

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NA =Nilai perrsen yang dicari atau diharapkan

R =skor mentah yang diperoleh peserta didik

SM = skor maksiiimum

100 = bilangan tettaap

#### Kategori Kepraaktisan Mediia Pembelajaran

Rentang (100%)	Kategori
86 – 100	sangat praktis
76 – 85	praktis
60 – 75	cukup praktis
55 – 59	kurang praktis
00 – 54	tidak praktis

Modiifikasi dari Ngalim (2013 : 103) (dalam aulia dan Masniladevi,2020 : 2)

## HASIIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan mediia interaktiif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pemblaajaran tematiik terrpadu di kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Alai dilakuukan dengan 5 tahapan, yaitu tahap analiisis (*analysis*), desain/perancaangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasii (*evaluation*).

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analiisis yang dilakukan yaitu : (1) Analiisis kebutuhan, ini dilakukan untuk mengetahui kebutuuhan, kelebihan dan kekurangan media pembeelajaran yang sudah ada dan digunakan di kelas IV Sekolah Dasar. Analiisis kebutuhan yang peneliiti lakkan adalah dengan melakukan observasi dan studi pendahuluan ke kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Alai. Hasil analisis kebutuhan yang ditemukan yaitu : (a) peserta diidik membutuhkan media pembelajaran, (b) Peserrta diidik membutuhkan mediia pembelaaajaran yang dapat menarik minat belajar, (c) Peserrta diidik membutuhkan media pembeelajaran yang memiliki tampilan menarik dengan berbasis Kontekstual sehingga diharapkan dapat membuaat peserta diidik semakiin semangat dalam proses pembelaaajaran.



(2) analisis kurikulum, ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran rancangan yang cocok dalam mengembangkan media pembelajaran agar sesuai dengan kurikulum 2013. (3) analisis peserta didik, tujuan dilakukannya analisis peserta didik yaitu untuk menelaah karakteristik peserta didik Sekolah Dasar serta proses perkembangannya. Proses perkembangan yang dimiliki peserta didik tentu berbeda sesuai dengan rentang usia yang mereka miliki. Peserta didik kelas IV SD merupakan peserta didik pada rentang usia 7-11 tahun, proses berfikir pada fase usia 7-11 tahun sudah mulai menyerupai cara berfikir orang dewasa karena kemampuan mereka yang sudah cukup berkembang pada hal-hal yang bersifat abstrak (Sanjaya,2014).

### **Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan adalah tahap dalam merancang media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar. Media Pembelajaran yang dirancang meliputi : (1) Menyiapkan RPP tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 dan 5, (2) Menyiapkan soal evaluasi dan kunci jawaban, (3) Menyiapkan laptop dan jaringan internet, (4) Mendownload aplikasi *Articulate Storyline 3* melalui situs resmi, (5) Membuat media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual*.

### **Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu yang telah selesai dirancang kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari tiga orang validator ahli yaitu ahli Bahasa, ahli media, dan ahli materi dengan cara memberikan angket validasi dan memperlihatkan media pembelajaran yang sudah dirancang untuk dapat dinilai, kemudian dilakukan revisi terhadap media pembelajaran berdasarkan saran – saran yang telah diberikan oleh validator.

### **Tahap Penerapan (*Implementation*)**

Pada tahap penerapan, produk yang telah divalidasi dan dinyatakan layak untuk digunakan oleh ketiga dosen ahli kemudian diuji cobakan untuk melihat kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* yang ditayangkan melalui *infocus*. Untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat melalui pengisian angket praktilitas respon guru dan angket praktilitas respon peserta didik.

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudian diterapkan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV-A SD Negeri 11 Tanjung Alai dengan jumlah 21 orang yang terdiri dari 12 orang laki – laki dan 9 orang perempuan, serta 2 orang guru kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Alai. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 7 dan 11 juni 2021, adapun tujuan dilakukannya tahap *implementasi* ini adalah untuk mengetahui layak atau tidaknya media yang dikembangkan untuk digunakan dan membantu mengatasi permasalahan – permasalahan yang terdapat pada studi pendahuluan.

### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini, peneliti memberikan lembar angket respon guru dan angket respon peserta didik untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan serta menganalisis hasil respon guru dan peserta didik.

### **Validasi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang sudah divalidasi, selanjutnya direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari dosen validator. Hasil saran dan masukan dari dosen validator ditambahkan dan dijadikan perbaikan dalam media pembelajaran sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid dan siap untuk diterapkan. Uji kevalidan media pembelajaran

yang peneliti kembangkan divalidasi oleh : ibu Dea Stivani Suherman, S.Pd., M. Pd sebagai validator ahli materi, bapak Drs. Yunisrul, M.Pd sebagai validator media dan ibu Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd sebagai validator ahli bahasa. Uji validasi dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap validasi awal dan tahap validasi akhir.

Nilai rata – rata keseluruhan hasil validasi media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa adalah dengan persentase sebesar 93,53% (sangat valid) dengan kategori “sangat valid”. Uji validitas materi mendapatkan persentase sebesar 88,3% (sangat valid), uji validitas media mendapatkan persentase 96,3 %, dan uji validitas bahasa mendapatkan persentase 96% (sangat valid).

### **Praktikalitas Media Pembelajaran**

Untuk melihat kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dengan cara membagikan angket respon guru dan angket respon peserta didik. Pengambilan respon guru dan peserta didik dilakukan di SD Negeri 11 Tanjung Alai pada 2 orang guru dan 21 peserta didik kelas IV-B pada tanggal 11 juni 2021. Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas dari respon guru mendapatkan persentase 94,6% dengan kategori “sangat praktis”. dan perhitungan lembar praktikalitas respon peserta didik mendapat persentase 91,6% dengan kategori “sangat praktis”.

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat dilihat bahwa media interaktif *Articulate storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sangat praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di SD.

### **SIMPULAN**

Validitas media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid dengan memperoleh hasil rata – rata dari 3 dosen validator ahli sebesar 93,53% yang berarti media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Kontekstual* layak digunakan. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan, dapat dilihat media pembelajaran yang dikembangkan sudah praktis dengan kategori sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari respon guru SD Negeri 11 Tanjung Alai dengan perolehan nilai 94,6% dan respon peserta didik kelas IV yang berjumlah 21 orang memperoleh nilai 91,6% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan dapat membantu dalam proses pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amiroh. 2020. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Pustaka Ananda Srva : Yogyakarta.
- Aulia Annisa, Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai Vol. 5 No. 1. Tahun 2021*.
- Putri, Miranti Ersya & Reinita. (2020). Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Adobe Flashcs6* sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai. 2-4*.
- Reinita, Atri Walidi, Farida S, Miranti Ersya Putri, Titik Setyaningsih. 2020. Pelatihan Media Berbasis *Adobe Flash Cs6* dengan Pendekatan *Value Clarification technique* Reportase di Sekolah Dasar. *JP-IPTEKS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol 2 No 1. hal 61-68*.
- Sri Setyaningsih, Rusijino, Ari Wahyudi. (2020). Pengaruh penggunaan media Pembelajaran interaktif Berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Vol.20 No.2 Tahun 2020. 2*.