



Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar

Lisa Retnasari¹, Suroto¹, Aim Abdulkarim², Yayuk Hidayah^{3*}

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding author email: yayukhidayah@uny.ac.id

Article Info

Article history:

Received Month xx, Year

Approved Month xx, Year

Keywords:

*Interactive Learning
Multimedia, Articulate
Storyline, Pancasila Student
Profile*

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning based on Articulate Storyline integrated with Pancasila Student Profiles on the diversity of Indonesian Elementary Schools. Research and Development (R&D) research uses the ADDIE development model, which has 5 stages, namely 1) Analyze, 2) Design, 3) Develop, 3) Implement, and 5) Evaluate. Observations, interviews, and questionnaires were used to collect data. Data analysis techniques used in the development of interactive learning are qualitative data and quantitative data. Validation tests were carried out to determine the quality and feasibility of learning multimedia by experts, obtaining an average percentage of 82.6%. Each expert received a final assessment, including 1) media expert 72%, 2) material expert 86%, 3) learning expert 86.7%, and language expert 86%. Limited trials were conducted on teachers and 21 grade IV students at SD Negeri 1 Sidorejo with percentage results of 88% and 85.72%. Interactive learning multimedia from the results of the assessment, it can be concluded that it is very suitable for use in the learning process for class IV SD that has implemented the Independent Curriculum. This learning multimedia also has a positive impact on introducing Indonesia's diversity, so it creates tolerance with existing differences, while also increasing students' enthusiasm for learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia SD. Penelitian Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE, yang memiliki 5 tahapan, yaitu 1) Analyze, 2) Design, 3) Develop, 3) Implement, dan 5) Evaluate. Observasi, wawancara, dan angket digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran interaktif adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan multimedia pembelajaran oleh

para ahli, memperoleh persentase rata-rata 82,6%. Masing-masing ahli memperoleh penilaian akhir, diantaranya 1) ahli media 72%, 2) ahli materi 86%, 3) ahli pembelajaran 86,7%, dan ahli bahasa 86%. Uji coba terbatas dilakukan pada guru dan 21 peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Sidorejo dengan hasil persentase 88% dan 85,72%. Multimedia pembelajaran interaktif dari hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran kelas IV SD yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Multimedia pembelajaran ini juga berdampak positif untuk mengenalkan keragaman Indonesia, sehingga menimbulkan toleransi dengan perbedaan yang ada, selain itu juga meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Copyright © 2024, The Author(s).

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



How to cite: Example: Hadi, S., & Wijaya, S. (2020). SECONDARY STUDENTS OF DIFFICULTIES IN MATHEMATICAL PROBLEMS SOLVING. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 1(1), 39–46. <https://doi.org/10.55681/jige.v1i1.33>

PENDAHULUAN

Pendidik merupakan salah yang penting dalam menjalankan proses pembelajaran untuk mendampingi peserta didik. Pendidik yang berkualitas adalah pendidik yang dapat mengembangkan proses pembelajaran dengan yang menarik, sehingga tujuan pendidikan tercapai dengan maksimal. Pendidik yang berkualitas adalah pendidik yang selalu belajar dan mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Salah satu yang perlu dikembangkan oleh seorang pendidik adalah pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era digital (Hasyim & Hayati, 2023). Pendidikan pada dasarnya, memiliki tujuan untuk mencapai kesejahteraan dengan menghasilkan sumber daya manusia yang berprestasi dan memiliki karakter yang baik (Purwati & Faiz, 2023). Senada yang disampaikan oleh Sapdi (2023) bahwa pendidikan adalah cara untuk mempersiapkan anak bangsa yang memiliki kualitas dalam berpikir yang didasari dengan karakter yang baik.

Kualitas pendidikan merupakan salah satu dari tujuh belas tujuan SDGs (Sustainable Development Goals)/ Tujuan Pembangunan Berkelanjutan yang merupakan agenda 2030 yang disepakati oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) untuk meningkatkan kesejahteraan warga dunia. SDGs akan tercapai sesuai tujuan yang telah ditetapkan jika seluruh warga dunia bekerja sama. Kualitas pendidikan di Indonesia akhir-akhir ini menjadi sorotan, dimana Indonesia menurut situswordtop20.org pada tahun 2023 ini menduduki peringkat 67 dari 203 negara di dunia. Guru yang tugasnya besarnya menjadi penggerak dalam proses pendidikan, yaitu proses pembelajaran perlu meningkatkan kualitasnya. Teknologi adalah cara yang perlu disiapkan oleh guru dalam pembelajaran era modern saat ini untuk merangsang peserta didik untuk belajar (Sembiring et al., 2023).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna serta sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Parapat, 2020). Media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan atau membantu penerimaan proses pendidikan (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengingatnya kembali apa yang diajarkan oleh seorang guru. Media

pembelajaran interaktif yang menarik tentu saat perlu dikembangkan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga tercapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Suyahman (2021) proses pembelajaran diharapkan dapat pengalaman langsung dan nyata kepada peserta didik, tetapi karena suatu hal, keadaan dan lainnya, tidak semua materi tidak diberikan dengan pengalaman langsung dan nyata. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai pengganti pengalaman langsung peserta didik, yang disesuaikan standar penampilan dan standar isi/materi agar capaian pembelajaran yang diharapkan dalam Pendidikan Pancasila yaitu kompetensi intelektual, posisi diri dan partisipasi dapat tercapai dengan optimal. Pembelajaran interaktif dan menarik yang dihadirkan dalam kegiatan pembelajaran tentu akan dapat meningkatkan semangat, dan ketertarikan peserta didik dalam belajar sehingga mempermudah peserta didik dan memahami materi yang disampaikan. Memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran akan mencapai kompetensi abad-21, yaitu kompetensi 4C yaitu communication (komunikasi), collaboration (kolaborasi), critical thinking and problem solving (berpikir kritis dan memecahkan masalah), dan creativity and innovation (kreatif dan inovatif). Media digital yang menarik dikembangkan untuk diterapkan dapat menjaga motivasi belajar di ujung era revolusi industri 4.0 dan memapak era society 5.0 (Rezania et al., 2022).

Pengetahuan dapat dimiliki oleh peserta didik akan lebih baik, jika kepribadian dan karakter yang dimiliki seimbang antara pengetahuan dan karakter. Pendidikan karakter yang dalam Kurikulum Merdeka adalah Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila terkandung enam dimensi yang perlu dan diharapkan dimiliki pelajar Indonesia, yaitu 1) Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, 2) Berkebinekaan Global, 3) Bergotongroyong, 4) Mandiri, 5) Bernalar Kritis, dan 6) Kreatif. Profil Pelajar Pancasila merupakan jawaban yang tepat dari pertanyaan “Pelajar dengan kompetensi seperti apa yang dihasilkan lembaga pendidikan di Indonesia”. Pelajar Indonesia adalah pelajar sepanjang hayat yang kompeten, ber karakter, dan sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila (Kemendikbud Ristek, 2021). Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah upaya untuk menanamkan dan menguatkan kembali kompetensi, karakter dan sikap peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila untuk menjadi warga negara yang demokratis, unggul, dan produktif di era abad-21 yang bersaingannya semakin ketat.

Media pembelajaran digital yang mudah di akses peserta didik dimana saja dan kapan saja, dapat dikembangkan menggunakan platform Articulate Storyline. Menurut Sari & Harjono (2021) dalam (Afidati, 2022) bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* dioperasikan secara online maupun *offline* karena dapat dipublish berbentuk web (html5), articulate online, LMS, CD dan word sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan pada laptop, komputer, dan *smartphone*. Pengembangan media pembelajaran menggunakan platform *Articulate Storyline* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pengalaman baru agar siswa termotivasi (Husain & Ibrahim, 2021). *Articulate Storyline* adalah *software* pembuat presentasi yang bekerja mirip dengan microsoft power point. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang mengintegrasikan teks, grafik, animasi, dan suara untuk membuat presentasi yang menarik secara visual dan audio (Qalam, et al., 2022).

Inovasi Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila menjadi kelebihan dari kajian ini, serta

menyesuaikan Kurikulum Merdeka yang telah diterapkan di kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini terlihat dari penelitian sebelumnya yaitu pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD, yang terbukti valid dan praktis digunakan (Utami & Wahyudi, 2021), pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi ekonomi dan pengaruh kegiatan ekonomi di SD, sangat menarik dan sangat layak digunakan (Syafira et al., 2022), pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada topik rangkaian listrik untuk siswa SD, dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran (Sulistyan et al., 2022), pengembangan media *Articulate Storyline* untuk pembentukan akhlak terpuji siswa kelas VI SD, yang memiliki peran dalam meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Gymnastiar et al., 2022), dan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV di SD Negeri 068074 Medan Denai, layak digunakan dalam pembelajaran dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran (Nasution & Darwis, 2022), dari latarbelakang yang sudah dipaparkan, artikel ini terfokuskan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia sebagai pendukung pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini termasuk dalam penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) terdiri dari 5 langkah, yaitu 1) Analyze, 2) Design, 3) Develop, 4) Implement, dan 5) Evaluate (Pribadi, 2016). Proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini yang pertama dilakukan adalah menganalisis kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Kedua merancang multimedia pembelajaran dengan membuat flowchart dan storyboard, serta pengumpulan gambar, audio, video dan materi. Tahap ketiga mengembangkan multimedia pembelajaran dari rancangan yang dibuat yang kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa untuk menilai multimedia yang menjadi data kuantitatif hasil penilaian menggunakan skala likert dan data kualitatif hasil saran dan masukan para ahli. Tahap keempat yaitu implementasi atau uji coba terbatas pada peserta didik dan guru kelas IV di SD Negeri 1 Sidorejo. Evaluasi pengembangan multimedia ini dilakukan pada seluruh tahapan untuk menghasilkan produk yang berkualitas yang dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran Kurikulum Merdeka Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model ADDIE, karena setiap tahap yang dilakukan spesifik dan setiap tahap dilakukan evaluasi untuk mencapai hasil yang maksimal dengan kualifikasi yang baik. Hidayat et al. (2021) juga menyampaikan bahwa model ADDIE memiliki kelebihan yaitu sifatnya yang general dan tahapan atau langkah-langkah yang utuh dan spesifik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Materi Keragaman Indonesia

Produk yang dihasilkan dalam kajian penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dikhususkan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada materi keragaman Indonesia yaitu keragaman suku, keragaman agama dan

keragaman budaya pada 38 provinsi, Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Pengembangan multimedia pembelajaran didasarkan pada kebutuhan peserta didik saat ini yang sangat fasih menggunakan teknologi dan menyesuaikan Kurikulum saat ini yaitu Kurikulum Merdeka (KuMer) dengan mengintegrasikan proses pembelajaran dengan penanaman karakter peserta didik yaitu Profil Pelajar Pancasila. Multimedia ini dapat diakses peserta didik dimana saja dan kapan saja menggunakan laptop/komputer maupun *smartphone* android dengan bantuan jaringan internet dari hasil publishnya berupa *link* dan *barcode*. Multimedia, ini juga dapat diakses secara *offline* tanpa jaringan internet dengan menggunakan laptop/komputer (*windows*).

Multimedia pembelajaran ini juga memiliki buku panduan untuk memudahkan peserta didik dan guru dalam menggunakannya untuk alat bantu belajar maupun sumber belajar peserta didik secara mandiri di luar sekolah. Multimedia ini telah divalidasi oleh ahli media yang memperoleh nilai persentase 72%, ahli materi memperoleh nilai persentase 86%, ahli pembelajaran memperoleh nilai persentase 86,7%, dan ahli bahasa memperoleh nilai persentase 86%. Multimedia interaktif ini juga telah diujicobakan pada 21 peserta didik dan guru di SD Negeri 1 Sidorejo, Kecamatan Kemalang, Kabupaten Klaten dengan memperoleh nilai persentase masing-masing 85,72% dan 88%. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Tahap *Analyze* (Menganalisis)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Hasil analisis menghasilkan bahwa kurikulum SD untuk kelas IV sekarang adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini merupakan salah satu terobosan Pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Kurikulum Merdeka ini sudah diterapkan secara terbatas di SD, yaitu kelas I dan IV. Kurikulum Merdeka telah diimplementasikan secara terbatas di seluruh jenjang sekolah yang bertujuan untuk memberikan ruang bagi seorang guru untuk menghadirkan kegiatan pembelajaran yang memihak dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini (Fitriyah & Wardani, 2022).

Profil Pelajar Pancasila adalah program yang terdapat pada kurikulum ini. Profil Pelajar Pancasila adalah karakter atau kompetensi yang diharapkan untuk tertanam pada seluruh peserta didik, yang berpondasi pada nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Karakter atau kompetensi tersebut dimuat dalam 6 dimensi yang ada dalam Profil Pelajar Pancasila, yaitu 1) Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, 2) Berkebinekaan Global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar Kritis, dan 6) Kreatif. Kurikulum Merdeka yang dirancang dan diimplementasikan di satuan pendidikan bertujuan kedepan untuk meningkatkan kualitas dari segi proses dan output, tetapi hal lain yang penting dari itu adalah karakter yang baik adalah hal yang urgen untuk diterapkan dalam pendidikan. Profil Pelajar Pancasila adalah jawaban dari hal tersebut. Pengembangan Profil Pelajar Pancasila dapat meningkatkan karakter peserta didik yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila (Maruti et al., 2023). Penerapan Profil Pelajar Pancasila juga akan mempengaruhi karakteristik peserta didik di masa yang akan datang dengan pemupukan yang telah dilakukan sejak dini (Kiska et al., 2023).

Generasi z adalah peserta didik yang sedang menempuh pendidikan jenjang Sekolah Dasar. Generasi z adalah generasi yang akrab dengan teknologi dari lahir. Peserta didik kelas IV SD saat ini pada umumnya sangat familiar dan terbiasa dengan *smartphone*. Peserta didik lebih tertarik menggunakan smartphonanya dalam keseharian dibandingkan membaca buku yang berupa *hardfile*. Hasil analisis kebutuhan peserta didik saat ini, tentu harus ada inovasi yang perlu dilakukan untuk menarik perhatian dan meningkatkan semangat belajar peserta didik

belajar dengan menggunakan *smartphone*. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui komputer/laptop dan *smartphone* adalah solusi yang tepat untuk mengatasi masalah ini, dengan mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila untuk membentuk karakter peserta didik yang dapat bersaing secara global yang sesuai dengan dasar negara Pancasila.

2. Tahap *Design* (Merancang)

Tahap kedua adalah melakukan perancangan terhadap multimedia pembelajaran interaktif, yaitu dengan mengumpulkan bahan yang perlu digunakan dalam proses pengembangan multimedia seperti gambar, audio, video sesuai dengan materi yang ingin disampaikan dalam setiap salindia multimedia pembelajaran. Materi keragaman Indonesia berisi keragaman suku, agama, dan budaya 38 provinsi di Indonesia yang memerlukan gambar-gambar, seperti pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, peta Indonesia, peta setiap provinsi. Setelah bahan yang diperlukan terkumpul, yang perlu dilakukan adalah membuat *flowchart* dan *storyboard*. Pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* dibuat terlebih dahulu untuk memudahkan proses pembuatan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan platform *Articulate Storyline*.

3. Tahap *Develop* (Mengembangkan)

Tahap Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia Kelas IV SD adalah tahap terpenting dan kunci keberhasilan pengembangan produk yang digunakan untuk alat bantu ajar dan sumber belajar peserta didik dan guru kelas IV pada Kurikulum Merdeka. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan platform *Articulate Storyline* ini selesai dengan bahan-bahan dan desain yang telah dirancang sebelumnya. Kemudian multimedia pembelajaran dilakukan uji kualitas dan kelayakan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa, selain dinilai para ahli juga memberikan saran dan masukan untuk dilakukan revisi produk dikembangkan. Penilaian validator berupa penilaian angket yang diberikan menggunakan skala likert dengan 5 rentang penilaian yang, diantaranya 1) skor 5 berarti sangat baik, 2) skor 4 berarti baik, 3) skor 3 berarti cukup baik, 4) skor 2 berarti kurang baik, dan 5) skor 1 berarti sangat kurang baik. Selain itu setiap ahli juga memberikan masukan dan saran untuk multimedia yang dikembangkan untuk diperbaiki sebelum diujicobakan secara langsung pada proses pembelajaran. Hasil penilaian, masukan, dan saran diantaranya, sebagai berikut dalam tabel 1.

a. Validasi Ahli Media

Tabel 1. Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
Tampilan			
1.	Kemenarikan multimedia pembelajaran menambah motivasi dan semangat belajar	4	Baik
2.	Kemenarikan multimedia pembelajaran memudahkan dalam mempelajari materi	4	Baik
3.	Kemenarikan multimedia pembelajaran menumbuhkan konsentrasi belajar	3	Cukup Baik
4.	Kemenarikan multimedia pembelajaran menghadirkan pengalaman baru	3	Cukup Baik

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
5.	Kemenarikan multimedia pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik	4	Baik
6.	Kesesuaian dan kualitas gambar	4	Baik
7.	Kesesuaian musik latar setiap salindia	4	Baik
8.	Kesesuaian pemilihan warna setiap salindia	4	Baik
9.	Ketepatan tata letak materi	4	Baik
10.	Kesesuaian tombol menuju salindia berikutnya	3	Cukup Baik
11.	Ketepatan pemilihan huruf/ <i>font</i>	3	Cukup Baik
Pemograman			
12.	Kemudahan penggunaan program	3	Cukup Baik
13.	Kemudahan memilih menu	3	Cukup Baik
14.	Kemudahan memilih materi	4	Baik
Buku Panduan			
15.	Buku panduan memudahkan penggunaan multimedia pembelajaran	4	Baik
Jumlah		54	
Nilai Persentase		72%	
Kategori Kelayakan		Layak	

Berdasarkan data tabel di atas yang menunjukkan hasil penilaian dari ahli media terhadap kualitas dan kelayakan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia Kelas IV SD, memperoleh jumlah skor 54. Kemudian skor akhir tersebut dihitung kembali menggunakan rumus nilai persentase yang memperoleh hasil 72%, yang masuk dalam kategori baik dan layak digunakan sebagai alat bantu dan sumber belajar. Pemilihan warna (huruf dan latarbelakang), bentuk, ukuran huruf, kesesuaian tampilan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan akan mempengaruhi kualitas media (Hadi et al., 2022). Susilawati et al. (2022), juga menambahkan kualitas media juga terlihat dari tata letak gambar dan konsistensi penyajian.

b. Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
Kurikulum			
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka	4	Baik
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
3.	Kesesuaian materi dengan intergrasi Profil Pelajar Pancasila	4	Baik
Isi			
4.	Kejelasan isi materi	4	Baik
5.	Kemenarikan tampilan materi	5	Sangat Baik
6.	Cakupan dan kedalaman isi materi	4	Baik

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
7.	Kemudahan mempelajari materi	5	Sangat Baik
8.	Relevansi tampilan materi dengan keadaan nyata	4	Baik
9.	Keruntutan materi ajar	4	Baik
Multimedia			
10.	Kesesuaian multimedia pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	5	Sangat Baik
Jumlah		43	
Nilai Persentase		86%	
Kategori Kelayakan		Sangat Layak	

Berdasarkan data tabel diatas yang menunjukkan hasil penilaian dari ahli materi terhadap kualitas dan kelayakan materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia Kelas IV SD, memperoleh jumlah skor 43. Materi yang baik adalah materi yang mudah dipelajari oleh peserta didik, sehingga peserta didik tertarik untuk membaca dan memahaminya untuk meningkatkan literasinya (Nurjanah et al., 2022). Hal lain juga disampaikan oleh Djamilah et al. (2023) bahwa keakuratan, kelengkapan, dan kejelasan materi akan mempengaruhi suatu materi dalam sebuah media pembelajaran. Kemudian skor akhir tersebut dihitung kembali menggunakan rumus nilai persentase yang memperoleh hasil 86%, yang masuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran tersebut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
Kurikulum			
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka	5	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
3.	Ketepatan Modul Ajar (MA)	4	Baik
Pembelajaran			
4.	Kesesuaian multimedia dengan karakteristik peserta didik	4	Baik
5.	Kesesuaian multimedia dengan kompetensi 4C	4	Baik
6.	Kemenaikan penyajian materi	5	Sangat Baik
7.	Memudahkan mempelajari materi	4	Baik
8.	Kemudahan penggunaan mandiri	5	Sangat Baik
9.	Proses pembelajaran menarik dan menyenangkan	5	Sangat Baik
Penguatan Profil Pelajar Pancasila			
10.	Keintegrasian pembelajaran dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	4	Baik
11.	Keintegrasian pembelajaran dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila Berkebinekaan Global	4	Baik

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
12.	Keintegrasian pembelajaran dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila Bergotong-royong	4	Baik
13.	Keintegrasian pembelajaran dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila Mandiri	4	Baik
14.	Keintegrasian pembelajaran dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila Bernalar Kritis	5	Sangat Baik
15.	Keintegrasian pembelajaran dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila Kreatif	4	Baik
Jumlah		65	
Nilai Persentase		86,7%	
Kategori Kelayakan		Sangat Layak	

Berdasarkan data tabel diatas yang menunjukkan hasil penilaian dari ahli pembelajaran terhadap kualitas dan kelayakan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia Kelas IV SD yang dikembangkan memperoleh jumlah skor 65. Skor akhir tersebut dihitung kembali menggunakan rumus nilai persentase yang memperoleh hasil 86,7%, yang masuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran tersebut. Hal ini sejalan yang dikatakan oleh Rahma et al. (2023), bahwa pembelajaran di era industry 4.0 dengan memanfaatkan teknologi berupa media pembelajaran digital yang dibutuhkan peserta didik (generasi z) menjadikan kualitas pembelajaran menjadi baik yang akan berdampak positif pada hasil belajar. Model pembelajaran yang tepat diterapkan yang dikembangkan melalui Modul Ajar akan mempengaruhi proses belajar, cara berpikir peserta didik yang berpengaruh pada hasil belajar (Andriyanto et al., 2023)

c. Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4. Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
Kelayakan bahasa pada multimedia			
1.	Bahasa tulis yang digunakan jelas dan lugas	4	Baik
2.	Bahasa lisan yang digunakan jelas dan lugas	5	Sangat Baik
3.	Penggunaan kata dan kalimat mudah dipahami	4	Baik
4.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	Baik
5.	Bahasa yang digunakan sesuai karakter peserta didik	4	Baik
Kelayakab bahasa pada buku panduan			
6.	Bahasa tulis yang digunakan jelas dan lugas	5	Sangat Baik
7.	Penggunaan kata dan kalimat tepat tidak menimbulkan makna ganda	5	Sangat Baik
Penggunaan istilah dan tanda baca			
8.	Ketepatan istilah dan penggunaan huruf sesuai dengan EYD	4	Baik

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dan istilah	5	Sangat Baik
10.	Ketepatan penggunaan tanda baca	3	Cukup Baik
Jumlah		43	
Nilai Persentase		86%	
Kategori Kelayakan		Sangat Layak	

Berdasarkan data tabel diatas yang menunjukkan hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap kualitas dan kelayakan terhadap bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia Kelas IV SD yang dikembangkan memperoleh jumlah skor 43. Kemudian skor akhir tersebut dihitung kembali menggunakan rumus nilai persentase yang memperoleh hasil 86%, yang masuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak bahasa yang dihadirkan dalam multimedia pembelajaran tersebut. Penggunaan bahasa yang menyesuaikan perkembangan peserta didik, kejelasan, dan penggunaan tata bahasa akan mempengaruhi persepsi dan pemahaman peserta didik (Sianipar et al., 2023).

Hasil penilaian angket terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia Kelas IV SD yang dikembangkan yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli bahasa dapat direkap berikut.

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Uji Validasi Para Ahli

No	Penilaian	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	Ahli Media	72 %	Baik	Layak
2.	Ahli Materi	86 %	Sangat Baik	Sangat Layak
3.	Ahli Pembelajaran	86,7 %	Sangat Baik	Sangat Layak
4.	Ahli Bahasa	86 %	Sangat Baik	Sangat Layak
Jumlah		330,7 %		
Rata-rata		82,6 %	Sangat Baik	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel diatas dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli Bahasa yang memperoleh nilai masing-masing 72%, 86%, 86,7%, dan 86%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata 82,6% yang masuk dalam kategori sangat baik yang berarti multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia Kelas IV SD sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap *Implement* (Mengimplementasi/Menerapkan)

Implementasi dilakukan pada guru dan kelas IV SD negeri 1 Sidorejo yang berjumlah 21 peserta didik. Hasil ujicoba multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia Kelas IV SD dalam pembelajaran di kelas sebagai berikut.

a. Hasil Penilaian Guru Kelas IV

Tabel 6. Hasil Penilaian Guru Kelas IV

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
Multimedia			

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Kemenarikan multimedia pembelajaran menambah motivasi dan semangat belajar	5	Sangat Baik
2.	Kemenarikan multimedia pembelajaran memudahkan dalam mempelajari materi	4	Baik
3.	Kemenarikan multimedia pembelajaran menghadirkan pengalaman baru	5	Sangat Baik
4.	Kemenarikan multimedia pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik	5	Sangat Baik
Materi			
5.	Kejelasan isi materi	4	Baik
6.	Kemenarikan tampilan materi	5	Sangat Baik
Pembelajaran			
7.	Kesesuaian pembelajaran dengan kompetensi 4C	4	Baik
8.	Pembelajaran terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila	4	Baik
Bahasa			
9.	Bahasa buku panduan mudah dipahami	4	Baik
10.	Bahasa media yang digunakan mudah dipahami	4	Baik
Jumlah		44	
Nilai Persentase		88%	
Kategori Kelayakan		Sangat Layak	

Berdasarkan data tabel diatas yang menunjukkan hasil respon penilaian dari guru kelas IV di SD Negeri 1 Sidorejo terhadap kualitas dan kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia Kelas IV SD yang dikembangkan memperoleh jumlah skor 44. Kemudian skor akhir tersebut dihitung kembali menggunakan rumus nilai persentase yang memperoleh hasil 88%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Kriteria media pembelajaran yang baik adalah mudah digunakan, didesain dengan tampilan yang menarik, pembelajaran sesuai modul ajar, inovatif, dan memotivasi peserta didik untuk belajar (Mahmud & Cempaka, 2022). Multimedia pembelajaran tersebut dapat disimpulkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Penilaian Peserta Didik

Tabel 7. Hasil Penilaian Peserta Didik Kelas IV

No.	Nama Peserta didik	Jumlah Skor Penilaian
1.	AA	43
2.	ASP	43
3.	APA	43
4.	AHH	42
5.	ARD	44
6.	APF	42
7.	AFK	42
8.	FAP	46
9.	FGP	43

No.	Nama Peserta didik	Jumlah Skor Penilaian
10.	GEA	43
11.	GA	42
12.	INH	42
13.	ISP	43
14.	LNK	43
15.	NC	42
16.	NR	43
17.	PR	43
18.	RA	45
19.	RS	42
20.	RS	42
21.	TDN	42
Jumlah		900
Nilai Persentase		85,72%
Kategori		Sangat Baik
Keterangan		Sangat Layak

Berdasarkan data tabel diatas yang menunjukkan hasil respon penilaian dari 21 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sidorejo terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia Kelas IV SD yang dikembangkan memperoleh jumlah skor penilaian 900. Skor akhir tersebut dihitung kembali menggunakan rumus nilai persentase yang memperoleh hasil 85,72%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Multimedia pembelajaran tersebut dapat disimpulkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran digunakan untuk kelas IV SD.

5. Tahap *Evaluate* (Mengevaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan pada 4 tahap sebelumnya mulai dari analisis, desain, pengembangan produk, dan penerapan produk. Pada intinya setiap tahap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini memerlukan tahap evaluasi sebelum ketahap selanjutnya tujuannya untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan, sehingga multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia kelas IV SD layak digunakan peserta didik dan guru sebagai alat bantu dan sumber belajar pada proses pembelajaran. Setelah dilakukan evaluasi seluruh tahapan yang dilakukan literatur ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi keragaman Indonesia kelas IV SD, sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran kelas IV SD yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan peserta didik sebagai alat bantu dan sumber belajar yang dapat meningkatkan semangat, minat, dan antusias dalam proses pembelajaran. Hasil persentase penilaian dari ahli media 72%, ahli materi 86%, ahli pembelajaran 86,7%, dan ahli bahasa 86%. Penilaian akhir dari para ahli memperoleh rata-rata persentase 82,6%. Uji coba terbatas pada multimedia pembelajaran ini memperoleh rata-rata persentase penilaian 85,72% dan penilaian

guru memperoleh persentase penilaian akhir 88%. Dalam penelitian ini, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang terintegrasi dengan profil pelajar Pancasila untuk materi keragaman Indonesia kelas IV SD telah terbukti sangat layak digunakan dalam konteks Kurikulum Merdeka. Multimedia ini mampu memberikan semangat, minat, dan antusiasme yang tinggi dalam proses pembelajaran, sejalan dengan hasil positif dari para ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama dalam hal uji coba yang belum mencakup berbagai situasi kelas dan faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi hasil. Kontribusi utama dari penelitian ini adalah memberikan alternatif pembelajaran yang efektif dalam memperkenalkan keragaman budaya Indonesia dan nilai-nilai Pancasila kepada siswa SD, dengan potensi untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tersebut serta mendukung penerapan Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidati, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Muatan IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 2(1), 22–33.
- Andriyanto, Utaminingsih, R., & Nisa, A. F. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Mengembangkan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan Volume*, 7(1), 115–128. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/14729>
- Djamilah, Atiqoh, & Suhari. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Suhu dan Kalor Berbasis Metakognisi Terintegrasi dengan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SMP Islam Terpadu AT-Taqwa Surabaya. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 8(5), 3816–3828. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v8i5.11895>
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>
- Gymnastiar, A., Nur A'fiani, N., Ramadhan, N. B., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Untuk Pembentukan Akhlak Terpuji Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(4), 1241–1248. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-qalam>
- Hadi, N., Hanafi, S., & Suherman, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mading Digital Padlet untuk Meningkatkan Motivasi dan Budaya Literasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8614–8625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3839>
- Hasyim, A., & Hayati, N. A. (2023). Analisis Kemampuan Guru dalam Menggunakan E-Learning sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 297–303. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.555>
- Hidayat, A. S., Dlis, F., & Hanief, S. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. CV. Sarnu Untung.
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365–1374. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Kemendikbudristek. (2021). Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kepala Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan

- Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. <https://www.kompas.id/baca/opini/2021/02/05/tentang-profil-pelajarpancasila>
- Kiska, N. D., Putri, C. R., Joydiana, M., Oktarizka, D. A., Maharani, S., & Destrinelli, D. (2023). Peran Profil Pelajar Pancasila untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 4179–4188. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1116>
- Mahmud, & Cempaka, M. (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Berbasis Augmented Reality (AR). *Jurnal Kajian Dan Pengembangan ...*, 5(2), 154–167. <https://doi.org/10.31869/jkpu.v5i2.3818>
- Maruti, E. S., Malawi, I., Hanif, M., Budyartati, S., Huda, N., Kusuma, W., & Khoironi, M. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Jenjang Sekolah Dasar. *Abdimas Mandalika*, 2(2), 85–90. <https://doi.org/10.31764/am.v2i2.13098>
- Maryani, I., Prasetyo, Z. K., & Wilujeng, I. (2022). Pengembangan Pembelajaran IPA Model Mishe (Metacognition in Science for Higher Education) Untuk Meningkatkan Higher-Order Thinking Skills Mahasiswa. *Program Studi Ilmu Pendidikan Pascasarjan Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 45–54.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. *Jejak*.
- Nurjanah, I., Mudopar, & Rahayu, I. (2022). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98–107. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.8230>
- Parapat, A. (2020). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Kencana.
- Purwati, & Faiz, A. (2023). Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sumber Daya Manusia yang Berkualitas. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1032–1041. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13022>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulistyio, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurbal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rezania, V., Fihayati, Z., Amrullah, M., Ambarwati, F. I., & Hadian, N. S. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru SD Muhammadiyah 5 Porong. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1415–1419. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.10273>
- Sapdi, R. M. (2023). Peran Guru dalam Membangun Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 993–1001. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4730>
- Sembiring, I. B., Hadi, W., Pramuniati, I., & Medan, U. N. (2023). Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Mendukung Implementasi SDGs di SDN 101867 Paya Gambar. 2(April), 1082–1091.
- Sianipar, M., Fahrurrozi, & Herlina. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dongeng Pada Kelas III di

- SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4269–4278. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11692>
- Sulistyan, N. P. T., Maria Goreti Rini Kristiantari, & Nengah Arnawa. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Topik Rangkaian Listrik Untuk Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 25–37. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.654>
- Susilawati, W. O., Veriyani, F. T., Pratiwi, Y., Sari, T. A. N., & Riani, S. (2022). Pengembangan Buku Ajar Digital PPKn SD Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila dalam Mendukung Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 187–201. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.452>
- Suyahman. (2021). *Media Pembelajaran PPKn SD*. Lakeisha.
- Syafira, A., Jamaludin, U., Taufik, M., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 185–198. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Utami, Y. S., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 62–71.