
Pengembangan Bahan Ajar Digital Articulate Storyline Materi Kerajaan di Nusantara

Fitri Ajeng Galuh¹, Wahyu Susiloningsih², Rarasaning Satyaningsih³
¹⁻³ Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email: fitriajeng211201@gmail.com¹, Wahyu@unipa.ac.id², rarasaning@unipa.ac.id³

Alamat: Universitas PGRI Adi Buana, Jl. Dukuh Menanggal XII, Surabaya 60234

Korespondensi penulis: fitriajeng211201@gmail.com

Abstract. *This research aims to develop teaching materials using Articulate storyline 3 media that are valid, practical and effective. The use of technology in today's developments in the world of education is required to be able to develop approaches to learning. by utilizing IT technology which is one of the important factors that might be able to provide faster knowledge transformation for students. The results of the research on the development of the learning media developed obtained a level of validity in the very valid category. The results of the expert response questionnaire showed that the learning media was very practical with the results of the teacher response questionnaire showing a percentage of material practice by material experts of 93.7%. while the results of instrument validation by language experts were 86.1%. The results of media effectiveness show very effective learning outcomes with a percentage of 83.3%. Thus the learning media developed is declared valid, practical, effective and worthy of development.*

Keywords: *Development of Teaching Materials, Articulating Storyline.*

Abstrak. Penelitian tertulis tujuannya untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan media *Articulate storyline 3* yang valid, praktis dan efektif. Penggunaan teknologi pada perkembangan zaman saat ini dunia pendidikan dituntut untuk bisa mengembangkan pendekatan pada saat pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran sudah yakni sebuah tuntutan. guna meningkatkan efektifitas dan efisisensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penelitian Pengembangan ini untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan media digital untuk meningkatkan ketertarikan siswa pada pembelajaran. dengan memanfaatkan teknologi IT yang menjadi satu diantara faktor penting yang mungkin bisa memberikan transformasi ilmu lebih cepat pada peserta didik. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas dengan dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon para ahli media pembelajaran telah sangat praktis dengan hasil angket respon guru dengan presentase praktisan materi oleh ahli materi sejumlah 93,7%. sedangkan hasil validasi instrumen oleh ahli bahasa sejumlah 86,1%. Hasil efektifitas media pembelajaran memperlihatkan hasil yang sangat efektif dengan presentase 83,3%. dengan begitu media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, efektif dan layak untuk dikembangkan.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Articulate Storyline, Ajar Digital

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia sudah mengalami perubahan yang cukup lama hingga saat ini. Indonesia sering melaksanakan modifikasi kurikulum. Banyak aspek kehidupan manusia, termasuk ekonomi, masyarakat, budaya, serta pendidikan, telah mengalami perubahan yang luar biasa sebagai akibat dari pengetahuan dan teknologi (Zamroni et al., 2023). Di mana pengembangan kurikulum pendidikan di sekolah dan madrasah yakni hal yang wajib bagi guru, dan mereka harus memiliki kompetensi ini. Satu diantara hal utama yang disepakati oleh setiap negara ialah pendidikan. Pendidikan yakni usaha untuk mengembangkan karakter (kekuatan batin dan karakter), pikiran, dan perkembangan fisik anak, menurut KI Hhadjar Dewantara

(Sanga & Wangdra, 2023). Kemajuan suatu negara ditentukan oleh mutu sistem pendidikannya. Standar pendidikan suatu negara dapat digunakan dalam mengukur tingkat perkembangannya. Menurutnya, suatu negara akan tertinggal sebab kualitas pendidikannya yang buruk (Kurniawati, 2022). Pendidikan pada hakikatnya tujuannya untuk membentuk kepribadian peserta didik. Agar peserta didik bisa secara aktif mengembangkan potensinya serta memperoleh keterampilan yang dibutuhkan masyarakat dan dirinya sendiri, serta memiliki kekuatan dengan memiliki agama yang bersifat rohani, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, dan akhlak yang mulia, maka pendidikan yakni suatu metode dan lingkungan yang dirancang secara cermat. Menurut Rahman dkk. (2022) komponen pendidikan terdiri dari peserta didik, guru, tujuan pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Menurut Susiloningsih (2018), pendidikan tidak hanya mencakup pemberian ilmu pengetahuan pada peserta didik. Namun, peserta didik harus membangun sendiri pada pengetahuan mentalnya.

Dalam kurikulum 2013 lebih ditekankan pada keseimbangan *soft skill* serta *hard skill* Hal itu mencakup sejumlah elemen, seperti kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Supriatna dkk. (2023) menyatakan para kreator kurikulum di berbagai bidang memiliki kemampuan untuk mengelompokkan kurikulum ke dalam satuan-satuan pelajaran, dan kurikulum tersebut bersifat operasional pada tingkat satuan pendidikan. Hal itu memerlukan pemilihan teknik pengajaran, sumber belajar, dan kriteria penilaian, seperti jumlah pertemuan dan mata pelajaran yang dicakup supaya siswa menguasai dasar-dasarnya. Dengan berkembangnya kurikulum saat ini di sekolah dasar, program pendidikan diharapkan dapat ditingkatkan sebagai respons terhadap dinamika permasalahan yang timbul dari semua tuntutan yang muncul dalam periode globalisasi dan kebijakan yang diterapkan (Aisyah & Astuti, 2021). Pengelolaan kegiatan belajar mengajar dibantu oleh seperangkat rencana, pengaturan mata pelajaran, sumber belajar, dan teknik yang membentuk kurikulum. Bagian kurikulum terdiri dari bahan ajar dan struktur untuk mencapai tujuan satuan pendidikan yang sesuai, dalam tujuan mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut (Mardiya., et al., 2023). Seorang guru harus mempunyai pemahaman mendalam mengenai hakikat kegiatan belajar, pengajaran, dan strategi pembelajaran sebelum mereka dapat memfasilitasi pembelajaran dengan efektif serta efisien. Setiap orang mengalami pembelajaran sebagai suatu proses yang kompleks sepanjang hidup mereka. Pengajaran dapat dipahami sebagai proses pendidikan dengan banyak segi yang memiliki tujuan utama membantu siswa dalam mengembangkan nilai-nilai positif dari potensi yang dimilikinya. Sebagaimana dinyatakan oleh (Charli et al., 2019) Belajar ialah proses yang dilaksanakan orang untuk mengubah perilaku mereka secara keseluruhan sebagai respons terhadap pengalaman berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Guru memegang peranan penting dalam bidang pendidikan sebab merekalah yang bertanggung jawab atas pertumbuhan fisik dan spiritual siswa, terutama di lembaga tempat mereka diharapkan menjadi dewasa. (Munawir et al., 2023). Guru sering kali mendominasi dalam kegiatan belajar mengajar sebab mereka harus terus-menerus menyesuaikan cara mereka menyediakan materi pembelajaran supaya siswa dapat menguasai dan memahaminya. Guru ialah pusat pembelajaran dan bukan hanya gudang pengetahuan (Ramadhani Asiri et al., 2024). Mereka juga memiliki kewenangan untuk memutuskan apa yang diajarkan dan bagaimana. Menggunakan materi pembelajaran yakni satu diantara cara untuk memastikan pembelajaran tidak monoton. Materi pembelajaran ialah sumber daya pendidikan yang mencakup ide atau konten yang disusun secara metodelis dalam membantu siswa belajar (menurut Syafii dalam Ni Luh Gede Karang, 2020). Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk mampu merancang suatu metode pembelajaran yang sesuai perkembangan zaman. Satu diantara strateginya ialah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi atau IT yang menjadi faktor penting yang dapat membuat peserta didik lebih cepat dalam menyerap ilmu pengetahuan. Hal itu dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti website atau aplikasi yang sudah dapat diakses melalui berbagai sumber dalam memotivasi peserta didik lebih aktif dalam belajar (Duriyatul dkk, 2022). Dengan begitu, teknologi informasi dan komunikasi dapat diperkenalkan dan dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan sebagai landasan pembelajaran terkini di era modern (Rohmah & Nisa, 2022).

Teknologi Articulate Storyline 3 akan digunakan. Dengan bantuan aplikasi bernama Articulate Storyline 3, pengguna dapat mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk alat bantu bergaya presentasi. Di era digital, teknologi dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk membantu proses belajar mengajar, terutama dalam hal kegiatan yang membantu guru dalam mengatur serta menyajikan materi kepada siswa (Novia et al., 2023). Output pengembangan materi edukasi interaktif dengan perangkat lunak Articulate Storyline 3 berbasis web (html) juga dapat berbentuk aplikasi yang bisa diakses melalui PC, tablet, dan smartphone. Pembuatan soal tentang teks prosedur menggunakan fitur seperti true/false, multiple choice, matching drag and drop, sequence drag and drop, sequence drop-down, dan drag and drop dapat dilaksanakan dengan articulate storyline (Fatimah et al., 2024). Hasil akhir dari upaya ini ialah seperangkat materi instruksional yang mencakup cerita yang sudah ada sebelumnya di setiap adegan dan slide, mencegah siswa menjadi bosan atau terlalu terlibat. Selain itu, setiap pelajaran mencakup alat penilaian yang memungkinkan siswa mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dibahas. Tahun 2012 menyaksikan peluncuran awal aplikasi Articulate Storyline 3. Setelah Articulate 1 dan 2, dirilis sebelumnya

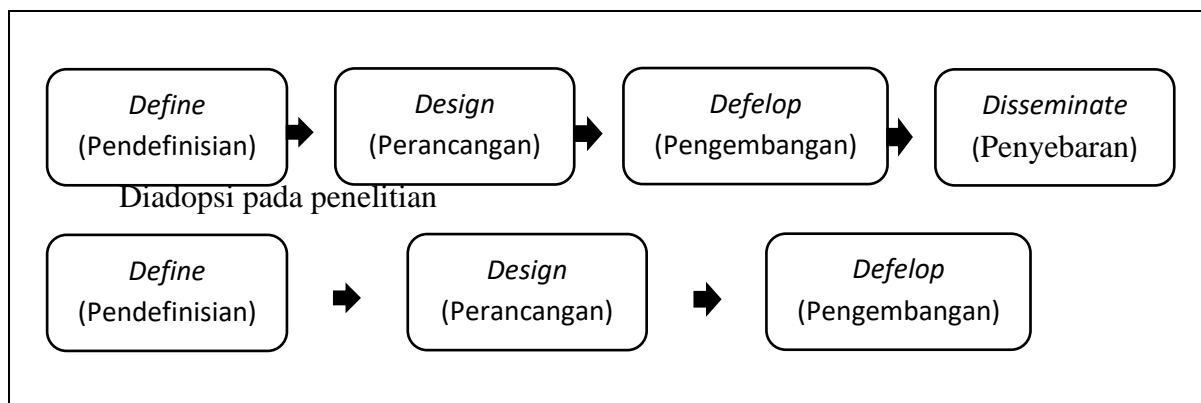
di tahun 2012 serta 2014, Articulate Storyline 3 ialah aplikasi generasi ketiga (Articulate, 2020 dalam Khusnah et al., 2020).

Menurut latar belakang diatas peneliti hendak melaksanakan sebuah pengembangan tentang “(Pengembangan Bahan Ajar Digital Articulate Storyline Materi Kerajaan Di Nusantara).”

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian tertulis yakni penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau pengembangan *R&D*. Penelitian dengan menghasilkan suatu produk perlu diuji keabsahannya. Sells dan Richey lebih lanjut menjelaskan penelitian pengembangan dianggap sebagai satu diantara kajian sistematis dalam hal perancangan, pengembangan, dan penilaian program (Muqdamien et al., 2021). (Amini et al., 2024). Penelitian serta pengembangan (R&D) yakni proses yang dapat dipertanggungjawabkan dalam melaksanakan penelitian yang tujuannya menghasilkan suatu produk tertentu ataupun menyempurnakan produk yang tersedia. Untuk memastikan barang dihasilkan, khususnya di bidang pendidikan, dapat memenuhi kebutuhan setiap orang, diperlukan pula penelitian yang mengkaji kebutuhan serta mengevaluasi khasiat produk.

Peneliti membuat materi ajar pada penelitian tertulis. Materi ajar yakni kumpulan sumber daya pendidikan yang disusun secara metodis dan komprehensif untuk membantu siswa menguasai keterampilan yang diperlukan serta selaras dengan tujuan pembelajaran. Hal itu membantu menciptakan lingkungan belajar yang ramah serta mudah dipahami di kelas (Anharuddin & Prastowo, 2023). Alat ajar tersebut didasarkan pada materi dari buku sains kelas IV guru dan siswa tentang kerajaan-kerajaan di nusantara, yang dibuat dengan teknologi Articulate Storyline. Desain penelitian tertulis dengan model 4D dengan 4 tahap, ialah:



Gambar 1. Tahapan Model 4D

Data penelitian digunakan dalam mengetahui tingkat kevalidan produk media *articulate storyline* 3 memvalidasi materi penyajian data dengan lembar validasi dari pakar media, pakar bahasa, dan pakar materi. Teknik kuesioner digunakan untuk memperoleh data. Para validator menyatakan satu diantara cara menilai kelayakan serta validitas suatu proses pengembangan ialah melalui penggunaan pendekatan kuesioner. Desain kuesioner penelitian tertulis menggambarkan skala Likert sebagai serangkaian respons dengan empat kemungkinan hasil: sangat setuju, setuju, tidak setuju, serta sangat tidak setuju.

Tabel 1. Skor Penilaian

Kategori	Skala
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Total skor dari hasil penilaian dilaksanakan oleh validator dengan mengacu dengan skala Likert berikutnya dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase yang dicari

$\sum x$ = Jumlah skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal dalam keseluruhan indikator (nilai harapan)

100 = Bilangan konstan

Sehingga hasil perhitungan dapat menentukan hasil perhitungan yang dikategorikan pada kriteria :

Tabel 2. Kriteria Hasil Validasi

Skor	Kriteria Kelayakan
01,00 - 50,00%	Tidak Layak
50,01 – 70,00%	Cukup Layak
70,01 – 85,00%	Layak
85,01 – 100%	Sangat Layak

Tingkat hasil validasi bahan ajar yang dibuat akan ditentukan dengan menggunakan kriteria tabel di atas. Bila nilai validasi > 70%, dianggap layak oleh peneliti sesuai standar yang harus dipenuhi dalam melaksanakan validasi bahan ajar.

3. HASIL DAN PEMBAHSAN

Hasil penelitian tertulis membahas cara mengembangkan media pembelajaran digital Articulate Storyline dengan model 4D, terdiri 4 tahapan pengembangan, yakni “*Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan) *Development* (pengembangan) serta *Disseminate* (penyebaran). Tetapi proses penelitian tertulis hanya sampai di 3 tahapan saja yakni *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan) *Development* (pengembangan).” Dengan meningkatkan daya tarik siswa dan memanfaatkan teknologi terkini, penelitian tertulis menghasilkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Articulate Storyline dalam materi kerajaan-kerajaan di nusantara. Langkah-langkah dilaksanakan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan diringkas dengan :

Tahap *Define* (pendefinisian)

Menetapkan dan mendefinisikan persyaratan pembelajaran yakni tujuan dari tahap definisi, yang dimulai dengan memeriksa sasaran batasan materi yang dibuat oleh perangkat, yang meliputi tujuan pembelajaran, analisis konsep, serta analisis siswa.

Tahap *Design* (perencanaan)

Tujuan dari tahap perencanaan yakni dalam merancang prototipe media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun 3 aspek utama tahap perencanaan yakni :

a) Pemilihan media (*media selection*)

Prosedur tersebut memerlukan penyelarasan rencana, sumber daya produksi, serta hasil dari analisis tugas dan konsepsi dalam berbagai kualitas media. Berikutnya, tentukan media mana yang paling sesuai kebutuhan. Di sini, penulis membuat materi dengan aplikasi Articulate Storyline, seperti yang tertinjau pada gambar berikut:



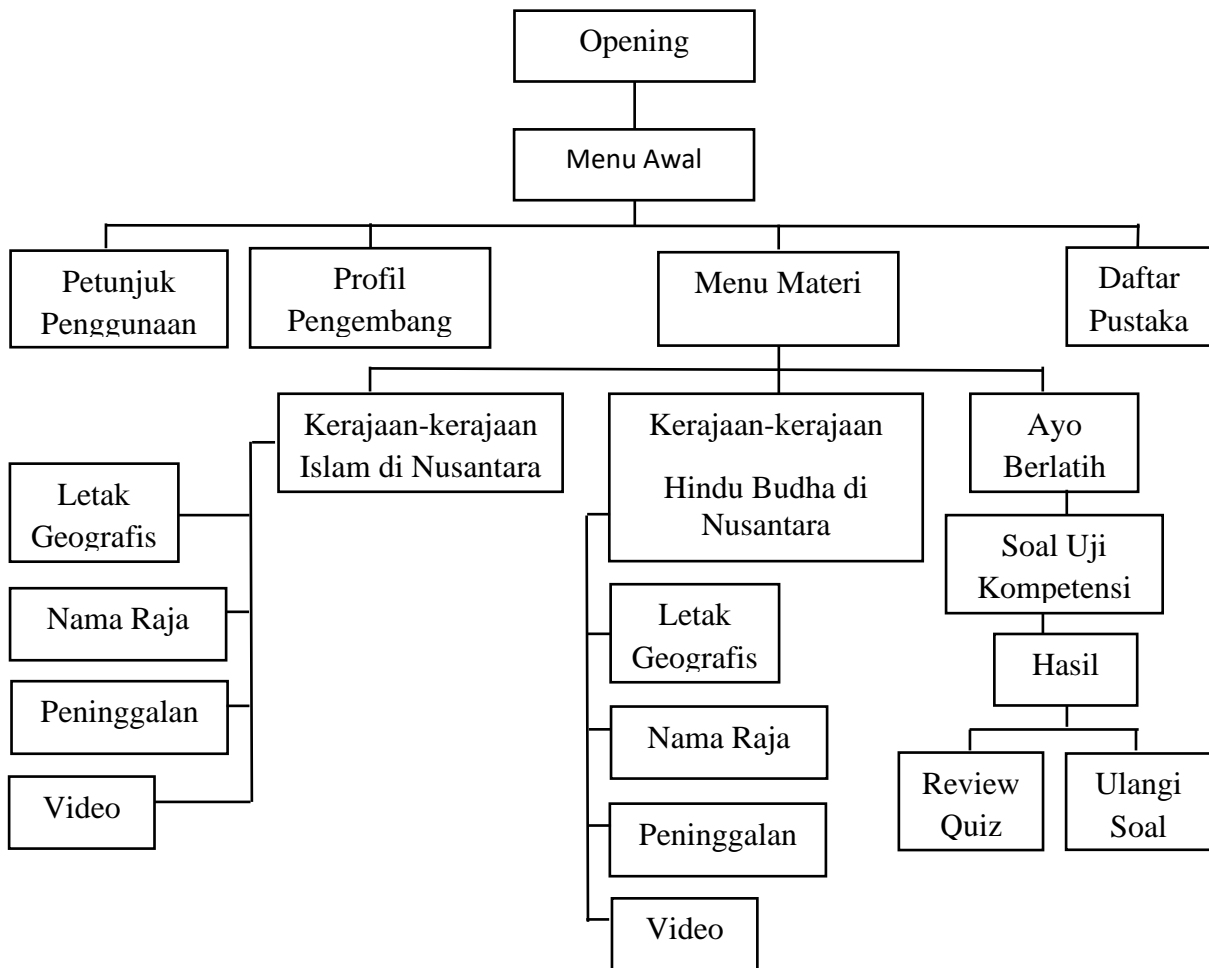
Gambar 2. Aplikasi Articulate Storyline

b) Pemilihan format (*format selection*)

Sejumlah pertimbangan yang dibahas pada tahap analisis, ketika beberapa format yang digunakan dalam pembuatan materi pembelajaran atau media pembelajaran diidentifikasi, akan berperan dalam pemilihan format ini. Di sini, penulis memakai Articulate Storyline sebagai media konkret yang mencakup teks, gambar, musik, serta tayangan video.

c) Desain awal (*initial design*)








Setiap fitur produk sudah dirancang dengan cermat supaya selaras dengan tujuan penggunaan dan alur kerja. Biasanya, desain ini dilengkapi dengan diagram alir atau, terkadang, papan cerita yang menguraikan langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan urutan pekerjaan. Setelah itu, desain ikon dibuat untuk digunakan. Sangat penting dalam menawarkan materi edukasi dalam urutan yang benar dan dengan media yang tepat. Diagram diagram alir ditampilkan dalam gambar berikut.



Gambar 3. *flowchart* media Articulate Storyline

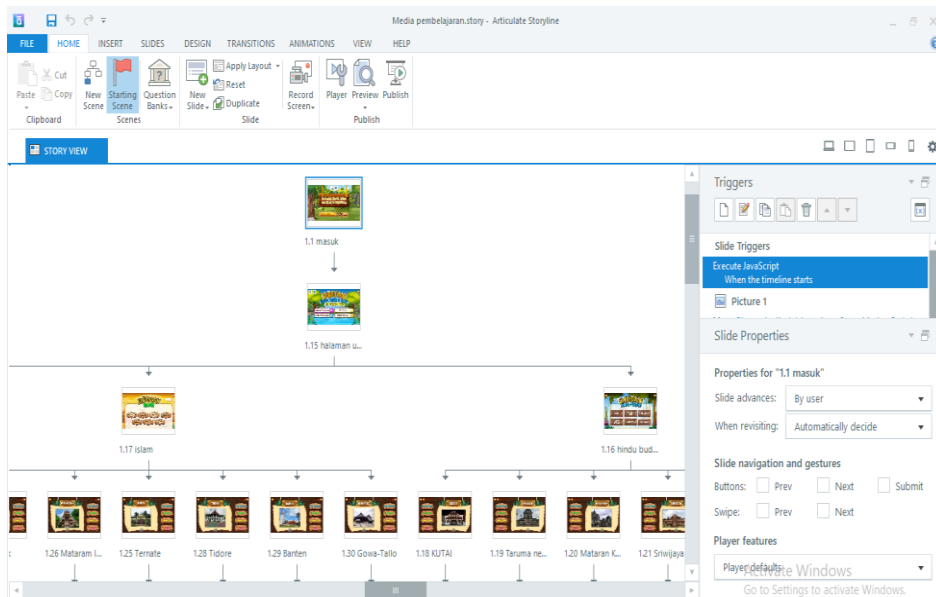
Sesudah membuat bagan *flowchart* berikutnya membuat icon yang hendak digunakan di dalam media pembelajaran seperti gambar berikut :

No	Nama	Gambar	Deskripsi
1	Icon Nama		Peserta didik diminta untuk mengisi nama
2	Icon Mulai		Digunakan untuk memulai aplikasi
3	Icon Home		Digunakan untuk menuju menu utama
4	Icon Volume		Digunakan untuk mengatur volume suara
5	Icon Close		Digunakan untuk menutup halaman
6	Icon Back		Digunakan untuk meninjau halaman sebelumnya
7	Icon Next		Digunakan untuk meninjau halaman berikutnya
8	Icon Kerajaan Hindu Budha		Digunakan supaya siswa mengetahui pokok materi bahasan
9	Icon Islam		Digunakan dalam mengetahui kerajaan islam yang ada di nusantara

10	Icon Hindu Budha		Digunakan dalam mengetahui kerajaan hindu budha yang ada di nusnatara
11	Icon Letak Geografis		Digunakan dalam mengetahui lokasi kerajaan
12	Icon Raja-Raja		Digunakan dalam mengetahui nama nama raja yang memimpin kerajaan
13	Icon Peninggalan		Digunakan dalam mengetahui peninggalan kerajan di zaman dahulu
14	Icon Video		Digunakan untuk membuka tampilan video tentang kerajaan
15	Icon Uji Kompetensi		Digunakan untuk menguji daya ingat peserta didik
16	Icon Kirim Soal		Digunakan pada akhir pengerjaan Uji Kompetensi supaya peserta didik bisa mengetahui hasil akhir

Gambar 4. Icon Media Articulate Storyline

Sesudah membuat icon media tahap berikutnya yakni membuat Storyboard media pembelajaran seperti gambar berikut :



Gambar 5. Storyboard media Articulate Storyline

Tahap *Develop* (pengembangan)

Tujuan dari tahap develop yakni mengimplementasikan layout yang dipilih, seperti tertinjau pada banyak gambar tahap ini:



Gambar 6. layout yang di tertinjau

Dari hasil Validasi instrumen ahli materi tersebut dilaksanakan oleh validator yakni dari Danang Prasetyo, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang mempunyai latar belakang yang sesuai. Hasil validasi instrumen ahli materi dalam tabel:

Tabel 3. Hasil Validasi Instrumen Materi Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	X	Xi	P(%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1	Aspek Isi	Kesesuaian Materi Dengan KI dan KD	4	4	100	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Kejelasan Indikator	4	4	100	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Kelengkapan Materi	3	4	75	Layak	Tidak Revisi
		Keakuratan Materi	4	4	100	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Kebenaran Konsep	4	4	100	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Kesesuaian Gambar Dengan Materi	3	4	75	Layak	Tidak Revisi
		Urutan Penyajian Materi	4	4	100	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Kesesuaian Contoh Yang Diberikan	4	4	100	Sangat Layak	Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan			30	32	93,7	Sangat Layak	Tidak Revisi

$$P = \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$P = 93,7\%$$

Perhitungan tersebut memperlihatkan persentasenya meningkat menjadi 93,7%. Persentase tingkat kelayakan yang sesuai tabel kriteria kelayakan dimasukkan kriteria "Sangat Layak".

Tabel 4. Hasil Validasi Instrumen Bahasa Oleh Ahli Bahasa

No	Indikator	X	Xi	P(%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1	Kesesuaian Bahasa Dengan Ejaan yang Disempurnakan (EYD)	3	4	75	Layak	Tidak Revisi
2	Kesesuaian Bahasa Dengan Cara Berfikir Siswa	3	4	75	Layak	Tidak Revisi
3	Kelugasan Bahasa	4	4	100	Sangat Layak	Tidak Revisi
4	Ketepatan Istilah	4	4	100	Sangat Layak	Tidak Revisi
5	Ketepatan Tata Bahasa dan Ejaan	3	4	75	Layak	Tidak Revisi
6	Menggunakan Huruf Kapital dengan Tepat	3	4	75	Layak	Tidak Revisi

7	Menggunakan Tanda Baca dengan Benar	3	4	75	Layak	Tidak Revisi
8	Menggunakan Jenis dan Ukuran Font yang Jelas	4	4	100	Sangat Layak	Tidak Revisi
9	Tipografi	4	4	100	Sangat Layak	Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan		31	36	86,1	Sangat Layak	Tidak Revisi

$$P = \frac{31}{36} \times 100\%$$

$$P = 86,1\%$$

Perhitungan tersebut memperlihatkan 86,1% dari tingkat kelayakan telah tercapai. Jika tingkat kelayakan tersebut dibandingkan tabel kriteria kelayakan, persentasenya termasuk kriteria "Sangat Layak".

Tabel 5. Hasil Validasi Instrumen Media Oleh Ahli Media

No	Aspek	Indikator	X	Xi	P(%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	Aspek Tampilan	Ilustrasi Gambar Sampul	3	4	75	Layak	Tidak Revisi
		Tata Letak Gambar	3	4	75	Layak	Tidak Revisi
		Background	4	4	100	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Tampilan Huruf	3	4	75	Layak	Tidak Revisi
		Tampilan Gambar	3	4	75	Layak	Tidak Revisi
		Pemilihan Komposisi Warna	3	4	75	Layak	Tidak Revisi
	Aspek Fungsi	Kemudahan Aplikasi	4	4	100	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Tata Letak Navigasi	3	4	75	Layak	Tidak Revisi
		Kelengkapan Tombol	4	4	100	Sangat Layak	Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan			30	36	83,3	Layak	Tidak Revisi

$$P = \frac{30}{36} \times 100\%$$

$$P = 83,3\%$$

Perhitungan tersebut memperlihatkan 83,3% dari tingkat kelayakan tercapai. Kriteria "Layak" mencakup persentase tingkat kelayakan ini bila sesuai tabel kriteria kelayakan. Pembahasan tersebut mengarah pada kesimpulan hasil dari pembuatan materi ajar yang memanfaatkan media pembelajaran Storyline 3 yang jelas bermanfaat bagi proses pembelajaran.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Menurut hasil analisis peneliti, dapat disimpulkan penelitian dan pengembangan tertulis menghasilkan produk bahan ajar dalam menerapkan gaya bercerita fasih pada materi kerajaan nusantara. Hal itu tertinjau dari hasil validasi ahli bahasa, ahli media, serta ahli materi yang memperlihatkan kategori "Sangat Layak" ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi sejumlah 93,7%. Kategori "Layak" diperoleh dari hasil validasi ahli bahasa sejumlah 86,1%. Hasil dari validasi ahli media sejumlah 83,3% masuk dalam kategori "Layak". Penulis mengusulkan supaya menggunakan program alur cerita yang jelas dan memanfaatkan semua karakteristiknya, sebab hal itu berpotensi menjadi peningkatan bagi peneliti masa mendatang, menurut pada temuan pembicaraan dan simpulan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Astuti, R. (2021). Analisis mengenai telaah kurikulum K-13 pada jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6120–6125. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1770>
- Amini, F., Kelana, J. B., & Mugara, R. (2024). Pengembangan bahan ajar materi interaksi sosial berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 38–52. <https://doi.org/10.22460/jpp.v3i1.12206>
- Anharuddin, M., Izza, M., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan bahan ajar tematik dengan media pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 94. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>
- Asiri, F. R., Simarmata, R., Barella, Y., Nawawi, J. H., Laut, B., Tenggara, K. P., Barat, K. P. (2024). Strategi belajar mengajar (Project Based Learning). *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 255–266. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2644>
- Bilie, A., Darul, K., Kabupaten, M., Raya, N., Mardiya, S., Yamin, M., Safiah, I., Fkip, P., & Syiah Kuala, U. (2023). Persepsi guru terhadap perubahan kurikulum K13 ke kurikulum. *Elementary Education Research Bulan Agustus Tahun*, 8(3), 179–187. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>

- Fatimah, M., Burhanudin, D., & Permatasari, S. (2024). Pengembangan bahan ajar digital berbasis Articulate Storyline pada pembelajaran teks prosedur di sekolah menengah atas. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.31002/transformatika.v8i1.8412>
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dan solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Maghfiroh, R. D., & Fanani, W. S. (2022). Pengembangan media kuis berbasis Mentimeter pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian, April*, 241–248. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/319>
- Munawir, M., Erindha, A. N., & Sari, D. P. (2023). Memahami karakteristik guru profesional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 384–390. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1108>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap definisi dalam Four-D Model pada penelitian Research & Development (R&D) alat peraga edukasi ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan sains dan matematika anak usia 5-6 tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 sebagai alternatif media pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rohmah, S. N., & Nisa, N. F. (2022). Pengembangan bahan ajar menggunakan software Articulate Storyline 3 pada materi konsep manajemen. *Educatio*, 17(1), 84–96. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5800>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan ialah faktor penentu daya saing bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Supriatna, M. N., Diyanti, I. E., Dewi, R. S., Dasar, M. P., Keguruan, F., Pendidikan, I., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Ciwaru, J. (2023). Analisis perbandingan kurikulum KTSP, K13 dan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Journal on Education*, 6(1), 9163–9172. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/4418/3598/>
- Susiloningsih, W. (2018). Respon mahasiswa dalam penerapan strategi jurnal refleksi mahasiswa. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 55–63.

Syafii. (2017). Pengembangan bahan ajar IPA berbasis kontekstual pemahaman konsep siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 117.

Zamroni, M., Sagala, R., Akmansya, M., Erlina, E., & Koderi, K. (2023). Interactive media development of Articulate Storyline application for Mts level Arabic learning. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 42. <https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.2228>