# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR GUGUS I KECAMATAN LUBUK BEGALUNG KOTA PADANG

**M. Rafqi Rahman[1], Rafhi Febryan Putera[2*)], Refiona Andika[3], Reinita[4]**

[1,2,3,4]***Universitas Negeri Padang***
E-mail : rafqirahman12@gmail.com[1], rafhifebryanputera@gmail.com[2*)],
refionahandika@fip.unp.ac.id[3], reinita1652@fipunp.ac.id[4]

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di Sekolah Dasar, meskipun perkembangan teknologi semakin pesat. Kondisi ini teridentifikasi melalui observasi dan wawancara di SDN 12 Tanah Sirah, SDN 18 Kampung Baru, dan SDN 20 Piai yang menunjukkan rendahnya pemanfaatan media berbasis teknologi berdampak pada menurunnya motivasi dan partisipasi belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa secara efektif. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *and Evaluation*). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran. Hasil validitas dari ahli materi, bahasa, dan media berturut-turut adalah 94,7%, 90,6%, dan 92,1% (sangat valid). Praktikalitas oleh guru dan siswa masing-masing 95,3% dan 91,6% (sangat praktis). Kesimpulan penelitian adalah media pembelajaran *Articulate Storyline 3* terbukti valid dan praktis untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci :** *Media, Articulate Storyline 3, ADDIE, Pendidikan Pancasila*

**ABSTRACT**

This research is motivated by the low use of technology-based learning media in Elementary Schools, even though technological developments are increasingly rapid. This condition was identified through observations and interviews at SDN 12 Tanah Sirah, SDN 18 Kampung Baru, and SDN 20 Piai which showed that the low use of technology-based media has an impact on decreasing student motivation and learning participation. To overcome this problem, this study aims to develop learning media based on the Articulate Storyline 3 application in the Pancasila Education subject for grade IV Elementary School students which is expected to increase student motivation and learning participation effectively. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collected in this study include the validity, practicality, and effectiveness of the learning media. The validity results from material, language, and media experts were 94.7%, 90.6%, and 92.1% (very valid), respectively. Practicality by teachers and students were 95.3% and 91.6% (very practical), respectively. The conclusion of the study is that the Articulate Storyline 3 learning media is proven to be valid dan practicalin supporting the Pancasila Education learning process in grade IV of elementary school.

**Keywords :** *Media, Articulate Storyline 3, ADDIE, Pancasila Education*

## PENDAHULUAN

Perkembangan era digital telah membawa perubahan signifikan dalam pendidikan, menjadikan teknologi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran (Utomo, 2023). Teknologi memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru dituntut untuk menyajikan materi dalam bentuk yang menarik agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Fitra & Maksum, 2021). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari.

Di era pembelajaran abad ke-21, penting bagi guru untuk mengintegrasikan media berbasis teknologi guna menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif. Reinita dalam (Octaliani & Reinita, 2022) menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi agar pesan guru tersampaikan secara efektif dan materi dapat diterima serta direspon dengan baik oleh siswa. Hal ini sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan keterampilan sosial dan karakter siswa sesuai Profil Pelajar Pancasila (Putera & Habibi, 2023).

Media pembelajaran interaktif, seperti multimedia yang mengandung gambar, video, teks, dan ilustrasi, berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa (Wati & Nugraha, 2020). Sejalan dengan perkembangan ini, Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran berbasis proyek untuk mengeksplorasi isu-isu aktual guna mengembangkan kompetensi Profil Pelajar Pancasila (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Meskipun penggunaan media digital terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Hafzah et al., 2020), belum banyak penelitian yang fokus pada jenis media digital tertentu. Terdapat korelasi positif antara penggunaan media digital dan hasil belajar (Ismaya et al., 2024), namun belum menguji media pembelajaran tertentu secara efektif.

Untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang efektif, peneliti melakukan observasi dan wawancara di tiga sekolah dasar di Kecamatan Lubuk Begalung pada bulan Januari 2025. Hasilnya menunjukkan variasi dalam penerapan teknologi di SDN 12 Tanah Sirah, SDN 18 Kampung Baru, dan SDN 20 Piai. Di SDN 12 Tanah Sirah, teknologi telah digunakan namun keterlibatan siswa masih rendah. Di SDN 18 Kampung Baru, penggunaan teknologi masih minim karena keterbatasan keterampilan guru. Sementara itu, SDN 20 Piai telah menerapkan media digital secara rutin, tetapi kesesuaian materi masih menjadi tantangan.

Wawancara dengan guru dan siswa mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menarik. Siswa menyatakan bahwa media digital membuat materi lebih mudah dipahami, tidak monoton, dan mendorong eksplorasi mandiri. Hal ini menunjukkan urgensi pengembangan media digital yang relevan dengan kebutuhan siswa dan guru.

Articulate Storyline 3 menawarkan solusi tersebut dengan fitur-fitur interaktif seperti animasi, audio-video, dan template kuis yang memungkinkan penyajian materi secara visual dan dinamis (Rosita et al., 2021). Aplikasi ini memungkinkan publikasi materi dalam berbagai format, seperti website, video, atau LMS, sehingga dapat diakses secara fleksibel (Legina & Sari, 2022).

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD, media berbasis Articulate Storyline 3 menjadi solusi potensial untuk meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa. Namun, penerapannya tidak lepas dari tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, keterampilan guru dalam mengoperasikan perangkat lunak, dan kesiapan siswa dalam menggunakan media digital.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang."

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) merupakan model atau metode ilmiah yang ditempuh untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dihasilkan. Dengan demikian, kegiatan dalam penelitian ini melibatkan tahapan penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian produk (Sugiyono, 2017). Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk pembelajaran yang diawali dengan tahapan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi, revisi, dan penyebaran produk (Purnama, 2016).

Fokus pengembangan sistem pembelajaran, para peniliti menggunakan R&D untuk mengembangkan desain pembelajaran, model-model pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Penelitian dan pengembangan juga banyak digunakan untuk mengembangkan kurikulum, bahan ajar, modul, media pembelajaran, model pembinaan guru, dan manajemen pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pendidikan, penulisan pengembangan memiliki model yang sesuai untuk diterapkan. Pada penulisan ini, penulis memilih model penulisan pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini digunakan untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Penelitian pengembangan terdiri dari beberapa model, tetapi model yang penulis pergunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Tahapan dari model pengembangan ADDIE ada 5, yaitu: 1) *Analysis*, yaitu menganalisis permasalahan, kebutuhan pengguna, dan sistem bagi guru dan peserta didik; 2) *Design*, yaitu perancangan produk yang akan dikembangkan; 3) *Development*, yaitu pengembangan dan pembuatan produk; 4) *Implementation*, yaitu proses uji validasi para ahli dan penerapannya; dan 5) *Evaluation*, yaitu melakukan evaluasi dengan tujuan melengkapi kekurangan dan kebutuhan agar produk layak diterapkan (Sugiyono, 2017).




**Gambar 1. Diagram Model ADDIE**

### Subjek Uji Coba

Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dari SDN 12 Tanah Sirah, SDN 18 Kampung Baru dan SDN 20 Piai. Sampel uji coba yang dipilih dalam penelitian ini adalah 20 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 12 Tanah Sirah dan SD Negeri 18 Kampung Baru. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik Random Sampling Methods (sampel diambil dengan acak). Kedua sekolah tersebut dipilih karena memiliki karakteristik yang homogen, lingkungan

yang mendukung pelaksanaan penelitian, dengan sarana dan prasarana yang mendukung. Subjek uji coba ini berfungsi untuk menguji praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan.

**Jenis Data**

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi proses pembelajaran dan angket kebutuhan media. Sementara itu, data sekunder meliputi hasil validasi materi, validasi media, validasi bahasa, dan data praktikalitas.

**Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen diperlukan dalam melakukan penulisan untuk memperoleh data, data yang diperoleh berfungsi untuk menjawab rumusan atau pertanyaan penulisan (Lestari dan Yudhanegara, 2017). Hasil data penulisan sangat tergantung pada instrument pengumpulannya, data yang valid harus memiliki tingkat kepercayaan dan tingkat keshahihan. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu:

- Instrumen Validasi : Meliputi validasi materi, validasi bahasa, dan validasi desain.
- Instrumen Praktikalitas : Menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik.

**Teknik Analisis Data**

- Analisis Validitas : Data dianalisis menggunakan skala Likert dengan rumus perhitungan persentase validitas.
- Analisis Praktikalitas : Menggunakan analisis deskriptif dan perhitungan persentase kepraktisan.

**Kriteria Penilaian**

Kriteria penilaian hasil penelitian ini ditentukan berdasarkan persentase sebagai berikut:

- Validitas : 85–100% (Sangat Valid)
- Praktikalitas : 86–100% (Sangat Praktis)

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 dalam penelitian ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Berikut adalah uraian detail dari setiap tahapan:

**Analysis (Analisis)**

Tahap ini bertujuan untuk menggali informasi mendalam terkait kebutuhan pengguna, identifikasi masalah, serta kesesuaian kurikulum. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Tahap analisis pertama yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan. Hal ini peneliti lakukan di SDN 12 Tanah Sirah, SDN 18 Kampung Baru dan SDN 20 Piai untuk mengetahui kebutuhan yang

berkaitan dengan media pembelajaran pada kurikulum merdeka di kelas IV dengan melakukan observasi dan menggunakan angket untuk guru dan peserta didik.

b. Tahap kedua Analisis Kurikulum, Kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Dalam mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum pada mata pelajaran yang dimuat di Pendidikan Pancasila Bab 5 Kerja Sama di Lingkunganku di kelas IV Sekolah Dasar.

**Design ( Perancangan)**




**Gambar 1. Tampilan Utama**



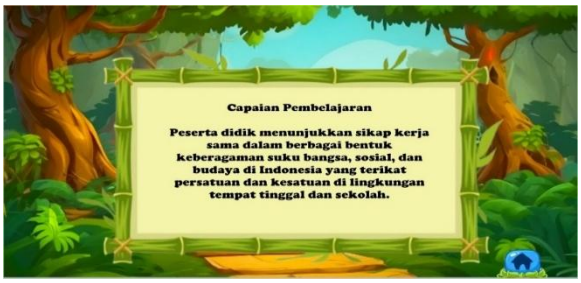

**Gambar 2. Tampilan Beranda dan Pilihan Menu**




**Gambar 3. Tampilan Profil**



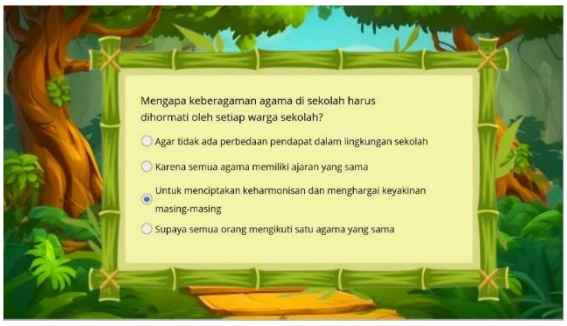

**Gambar 4. Tampilan Petunjuk**




**Gambar 5. Tampilan CP**



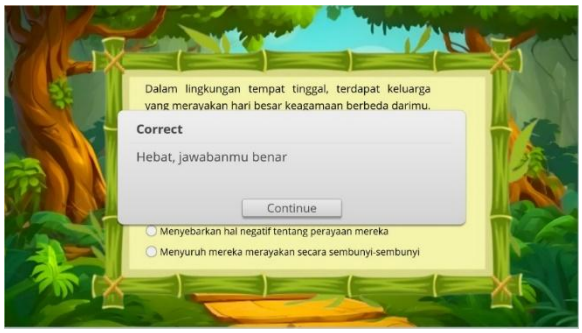

**Gambar 6. Tampilan Menu TP**



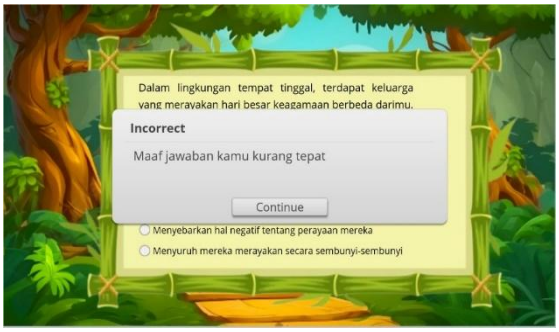

**Gambar 7. Tampilan Soal Tes**




**Gambar 8. Tampilan Materi**




**Gambar 9. Tampilan Jika Menjawab Benar**




**Gambar 10. Tampilan Jika Menjawab Salah**

Menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* media pembelajaran yang dirancang bisa mempermudah pendidik menyampaikan materi Pendidikan Pancasila dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang bersifat variatif dan inovatif. Hasil dari rancangan media adalah sebagai berikut :

**Development (Pengembangan)**

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan kegiatan validasi kepada para ahli atau validator setara dengan bidangnya, terdiri dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media.setelah melaksanakan validasi kepada para ahli validator, maka dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan untuk dilakukan perbaikan pada media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang telah dirancang, hasil revisi yang dilakukan untuk mendapatkan kevalidan dalam media pembelajaran sehingga layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Berikut hasil penilain validitas oleh validator, dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran**

| No | Validator | Validasi 1 | | Validasi 2 | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Presentase | Keterangan | Presentase | Keterangan |
| 1 | Ahli Materi | 73,6% | Valid | 94,7% | Sangat Valid |
| 2 | Ahli Bahasa | 59,3% | Kurang Valid | 90,6% | Sangat Valid |
| 3 | Ahli Media | 72,9% | Valid | 91,6% | Sangat Valid |

**Tabel 2. Kategori Validitas media *Articulate Storyline 3***

| No | Presentase (%) | Tingkat kevalidan | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1. | 85% < x 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 2. | 70% < x ≤ 85% | Valid | Sedikit Revisi |
| 3. | 55% < x ≤ 70% | Kurang Valid | Sebagian Revisi |
| 4. | 40% < x ≤ 55% | Tidak Valid | Revisi |
| 5. | x < 40% | Sangat Tidak Valid | Revisi |

Sumber : Modifikasi (Saidah, 2022)

Berdasarkan penjelesan diatas, dijelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 3 sudah teruji kevalidannya dengan penilaian dengan kategori "Sangat Valid" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

**Implementation (Penerapan)**

Tahap penerapan ini dilaksanakan bertujuan guna mengimplementasikan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan ter uji kevalidannya oleh para ahli. Pada tahap penerapan media pembelajaran dilakukan di SDN 18 Kampung Baru yang dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar dengan jumlah 20 peserta didik dan 1 orang guru kelas IV. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2025. Dalam tahap penerapan mendapatkan hasil praktikalitas yang dinilai oleh guru dan peserta didik dengan menggunakan lembar angket praktikalitas yang diberikan untuk mendapatkan hasil paraktikalitas yang sangat praktis. Berikut hasil uji praktikalitas guru dan peserta didik dapat dilihat melalui tabel dibawah sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Praktikalitas Respon Guru**

| Nama Sekolah | Skor Keseluruhan | Skor Maksimum | Rata-rata Keseluruhan (%) | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| SDN 18 Kampung | 23 | 24 | 95,3% | Sangat Praktis |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Baru | | | | |

**Tabel 4. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik**

| Nama Sekolah | Skor Keseluruhan | Skor Maksimum | Rata-rata Keseluruhan (%) | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| SDN 18 Kampung Baru | 442 | 480 | 92,1% | Sangat Praktis |

**Tabel 5. Kategori Ptaktikalitas Media *Articulate Storyline 3***

| No | Presentase (%) | Tingkat kevalidan | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1. | 86% < x 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 2. | 71% < x ≤ 85% | Praktis | Sedikit Revisi |
| 3. | 56% < x ≤ 70% | Kurang Praktis | Sebagian Revisi |
| 4. | 41% < x ≤ 55% | Tidak Praktis | Revisi |
| 5. | x ≤ 40% | Sangat Tidak Praktis | Revisi |

Sumber: Modifikasi dari (Azlina & Zainil, 2021)

Berdasarkan penjelasan diatas, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 3 sudah ter uji kepraktisannya dengan kategori "sangat praktis".

***Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap evaluasi adalah pengakhiran dalam pelaksanaan penelitian. Evaluasi diambil berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui proses respon pendidik dan peserta didik. Hasil tahap evaluasi ini dipergunakan untuk mengukur kepraktisan penggunaan media pembelajaran aplikasi *Articulate Storyline 3*. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran tersebut memberikan danmpak bagi peserta didik dan guru dalam penggunaannya yang telah teruji.

## KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Artciulate Storyline 3 pada pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil sebesar 94,7% yang dengan kategori sangat valid, validasi bahasa diperoleh hasil 90,6% dengan kategori sangat valid dan validasi media diperoleh hasil 91,6% dengan kategori sangat valid.. Pada hasil uji praktikalitas menunjukkan hasil melalui respon guru dengan presentase 95,3% dan respon peserta didik dengan presentase 92,1% yang menunjukkan kepraktisan media pembelajaran sangat praktis. Oleh

sebab itu, hasil pengembangan media pembelajaran membuktikan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* layak digunakan dalam proses pembelajaran dan memudahkan guru dan peserta didik dalam pengunaan serta proses pembelajaran yang dilaksanakan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbilalamiin peneliti ucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang telibat dalam pencapaian saat ini. Tidak lupa ucapan terimakasih kepada Bapak Rafhi Febryan Putera, M.Pd. atas bimbingan, arahan, masukan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi. Ucapan terimakasih kepada Ibu Dr. Leni Zahara, S.Pd.,M.P. selaku validator materi, kepada Ibu Nana Fauzana Azima, M.Pd. selaku validator bahasa dan kepada Ibu Prof. Dr. Risda Amini, M.P. selaku validator media yang telah memberikan masukan dan saran yang luar biasa. Ucapan terimakasih kepada kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas IV SDN 18 Kampung Baru yang telah mendukung dalam penelitian ini. Serta tidak lupa ucapan terimakasih dan kepada kedua orang tua peneliti yang senantiasa mendoakan dan memberi motivasi serta semangat kepada penliti hinga sampai pada tahap ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Amren, H., Maulana, M. A., Wafiy, N. A., & Panggabean, R. C. T. M. G. (2024). *Peran pancasila sebagai ideologi negara dalam menjaga keutuhan dan kesatuan bangsa indonesia*. *7*, 16671–16675.

Ariyanti, A. Z., Waldi, A., Zainil, M., & Putera, R. F. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Gugus I Tigo Nagari Kabupaten Pasaman*. *6*, 436–447.

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*. *4*(2). https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331

Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Annisa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*.

Azlina, & Zainil, M. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Software Macromediaflash 8 Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Biasa Di Kelas V SD*. *4*(1).

Fitra, J., & Maksum, H. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK*. *4*(1), 1–13.

Hafzah, N., Amalia, K. P., Lestari, E., Annisa, N., Adiatmi, U., Saifuddin, M. F., No, J. K., Umbulharjo, K., & Yogyakarta, D. I. (2020). *Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4 . 0 ( Meta-analysis Effectiveness of the use of Digital Learning Media in Increasing The Results and Interest in Biology Learning Students in The Era of The Industrial Revolution 4 . 0 ) pada manusia merupakan materi pembelajaran yang metode yang konvensional . Guru lebih banyak berceramah dalam menyampaikan*. *6*, 541–549.

Ismaya, R., Salshabila, S., Ariyani, I. D., & Digital, M. P. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. *7*, 13779–13785.

Legina, N., & Sari, P. M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar*. *9*(3), 375–385.

Octaliani, L., & Reinita. (2022). *Pengembangan media powerpoint interaktif menggunakan model pbl pada pembelajaran tematik di sd*. *10*(2), 192–201.

Purnama, S. (2016). *Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab*. *1*, 19–32.

Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). *Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar*. *6*(4), 7174–7187.

Rosita, D., Ramadhan, I., & Labulan, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3*. *15*(8), 5029–5036.

Reinita. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi The Effect of Application of Discovery Learning Model on Student Learning Outcomes in Pkn Learning in Class V SDN 02 Au*. *3*(40), 13–24.

Saidah, L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.

Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

Utomo, F. T. S. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar*. *08*(September), 3635–3645.