



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE IPAS TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD

¹⁾ Salsabilah Ainun Hasnaa

Institut Prima Bangsa
salsabilahainunhasnaa23@gmail.com

²⁾ Siti Sahronih

Institut Prima Bangsa
sitisahronih@ipbcirebon.ac.id

³⁾ Tria Aditia Nugraha

Institut Prima Bangsa
aditianugrahatria@gmail.com

Artikel history

Diterima : 29 Agustus 2024
Direvisi : 23 Juli 2025
Disetujui : 24 Juli 2025

Kata Kunci: *Articulate Storyline*, Media Interaktif, Minat Belajar.

Keywords: *Articulate Storyline*, Interactive Media, Interest in Learning.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Kenanga karena peneliti pada saat observasi disana menemukan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan penggunaan media pembelajaran jarang digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. True eksperimental dipakai sebagai desain penelitian. Metode pengambilan sampel yaitu random sampling. Metode ini digunakan untuk melihat pengaruh dan efektivitas dari penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai korelasi atau hubungan R yaitu sebesar 62,0%. Skor N-gain untuk mengetahui keefektifan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* IPAS terhadap minat belajar siswa sebesar 64,8%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dan efektivitas yang positif menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap minat siswa kelas V SDN 4 Kenanga, seperti yang ditunjukkan dari data yang diperoleh saat penelitian dilakukan.

Abstract

This research was conducted at SDN 4 Kenanga because researchers during observations there found problems in learning activities which were still teacher-centred and the use of learning media was rarely used. This research uses a quantitative approach with an experimental type of research. True experimental was used as the research design. The sampling method is random sampling. This method is used to see the influence and effectiveness of using *Articulate Storyline* media on students' learning interest. The research results show that the correlation or relationship value R is 62.0%. The N-gain score to determine the effectiveness of using interactive learning media based on *Articulate Storyline* IPAS on

students' learning interest was 64.8%. Based on the research results, it can be concluded that there is a positive influence and effectiveness of using interactive media based on Articulate Storyline on the interest of class V students at SDN 4 Kenanga, as shown by the data obtained when the research was conducted.

Koresponden: salsabilahainunhasnaa23@gmail.com

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY SA

2025



PENDAHULUAN

Inovasi teknologi bertujuan guna menjadikan pembelajaran menjadi sangat menarik dan luar biasa, sehingga siswa tetap terlibat dan tidak merasa lelah selama pembelajaran. Selain itu pula dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir sistematis (Nurdyansyah, 2017). Instruktur dapat melibatkan inovasi sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif. Alat bantu ajar interaktif dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah (Wibanto, 2017). Meningkatnya minat siswa dalam kegiatan pembelajaran mungkin dapat meningkatkan kinerja akademis siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media dalam pengalaman pendidikan harus diubah sesuai dengan atribut siswa dan kemajuan teknologi saat ini.

Meski memiliki potensi yang besar, namun sebagian besar guru SD belum sepenuhnya mengoptimalkan teknologi sebagai alat pembelajaran dan masih banyak yang mengandalkan metode tradisional dalam mengajar (R. K. Sari & Harjono, 2021). Tidak semua guru mempunyai keterampilan dalam penggunaan media digital (Nursidik & Suri, 2018) jumlah sarana pembelajaran di sekolah dasar masih kurang (Andriani, 2016). Kegunaan media pembelajaran yang ada saat ini masih didominasi secara tradisional seperti metode ceramah, hanya sedikit guru yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Proses pengajaran yang diterapkan oleh guru masih sering menggunakan pendekatan konvensional yang kurang menarik karena terlalu berpusat pada guru (Rivalina & Siahaan, 2020). Guru cenderung melaksanakan pembelajaran secara monoton tanpa adanya improvisasi. Pembelajaran yang berpusat pada guru mempunyai kelemahan salah satunya adalah menjadikan siswa pasif selama kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya mengakibatkan menurunnya rasa semangat siswa terhadap minat belajar siswa (Andriyani et al., 2021).

Dalam dunia pendidikan minat belajar berperan penting guna mencapai keberhasilan kegiatan belajar siswa (Ihsan Imami, 2015). Minat belajar mempunyai peranan yang penting pada keberhasilan peserta didik, dengan adanya minat belajar tersebut maka siswa tertarik melakukan kegiatan belajar tanpa ada paksaan, sehingga mereka akan memperhatikan dengan sungguh-sungguh dan berusaha memahami materi dengan lebih baik (Ratnasari, 2017). Guru sebagai pendidik dan fasilitator profesional harus mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menarik di ruang kelas. Alat bantu belajar merupakan salah satu unsur yang perlu ditingkatkan agar siswa terlibat dalam aktivitas belajarnya (Kadarisma et al., 2019).

Solusi guna meningkatkan hakikat pembelajaran adalah dengan mengembangkan materi belajar yang cerdas. Media ajar memberikan komitmen positif dalam memperluas kemampuan berpikir siswa (Saputro, et al., 2016), membantu siswa dalam menangkap ide-ide sains (Jundu et al., 2019), dan memberdayakan siswa untuk maju secara bebas, imajinatif, nyata dan bermanfaat (Rezeki & Ishafit, 2017). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media

interaktif secara tegas mempengaruhi pembelajaran. Menurut (Usfiyana & Pratama, 2019), materi pembelajaran cerdas berbasis Adobe Streak CS6 telah terbukti layak sebagai media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat dari (Sofnidar, S & Yuliana, 2018), menghasilkan media interaktif dengan aplikasi Adobe Streak dan Photoshop dengan metodologi logis yang praktis, mahir dan pantas digunakan sebagai media pembelajaran. Seperti pendapat dari (Kumalasani, 2018), kecerdasan penglihatan dan bunyi merupakan media pembelajaran pilihan yang unggul. Berdasarkan penilaian (Widjayanti et.al., 2018) mengidentifikasi bahwa alat bantu belajar efektif digunakan dalam proses belajar matematika pada materi wawasan. Media interaktif dapat dimanfaatkan dalam pengalaman pembelajaran, khususnya untuk mengembangkan pemahaman ide (Arda et al., 2015). Sesuai dengan pendapat dari (Rafmana et al., 2018), kemajuan media pembelajaran interaktif berdasarkan naskah yang terorganisir telah terbukti sah, berguna dan mungkin menarik dalam memperluas inspirasi pembelajaran siswa sekolah menengah. Selain itu, penilaian (Yumini, 2015), menemukan bahwa media pembelajaran intuitif berbasis skenario memang layak digunakan di sekolah profesional. Penilaian lain dari Setyaningsih et al., (2020), menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dilihat dari Alur Cerita yang Baik secara mendasar mempengaruhi minat belajar siswa kelas 5 SD. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif ini efektif digunakan dan berdampak positif.

Berdasarkan penelitian menurut (Nadzif et al., 2022) kualitas pendidikan yang rendah di Indonesia turut mempengaruhi pembelajaran sains, termasuk IPA. Keterbatasan sarana dan fasilitas, khususnya media pembelajaran sains, menyebabkan pembelajaran sains dilakukan tanpa memperhatikan kualitas dan efektivitas media tersebut. Dalam konteks pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, penggunaan media juga sangat terbatas karena masih sebatas pada buku paket dan alat peraga. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, para ilmuwan meyakini bahwa dampak alat bantu belajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* IPAS menjadikan sebuah pengembangan untuk memperluas keunggulan siswa dalam mempelajari materi IPAS. Media ini telah diperbarui oleh para peneliti untuk memperkenalkan teks, gambar, rekaman, dan pertanyaan interaktif, yang belum pernah dilibatkan oleh para pendidik dalam proses pembelajaran. Siswa bisa mengakses media ini kapanpun dan dimanapun selama siswa mempunyai koneksi dengan media tersebut, sehingga hal ini menarik untuk diteliti.

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Kenanga dipilih sebagai lokasi penelitian yang sesuai, hal tersebut diketahui melalui hasil wawancara dengan narasumber yakni guru mata pelajaran di satuan pendidikan tersebut. Hasil wawancara yang menjadi pertimbangan yakni, siswa kelas V yang memiliki minat belajar IPAS di SDN 4 Kenanga hanya beberapa siswa saja. Hal ini diketahui siswa tidak memperhatikan guru pada saat belajar IPAS, hal ini menyebabkan siswa menjadi ketinggalan pembelajaran IPAS di dalam kelas. Pada saat observasi di dalam kelas jika kesulitan dalam belajar IPAS siswa tidak berinisiatif bertanya kepada guru dikarenakan rata-rata takut. Faktor lain yang mempengaruhi minat belajar IPAS siswa rendah yaitu (1) ketakutan siswa bertanya kepada guru, (2) orangtua sibuk pada kegiatan masing-masing, (3) alat dan media pembelajaran kurang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas, (4) mental siswa yang masih kurang ketika disuruh guru mengerjakan tugas di depan kelas. Faktor-faktor ini menyebabkan minat belajar siswa untuk belajar IPAS rendah bukan hanya minat rendah tetapi menyebabkan siswa malas untuk belajar. Maka dari itu, penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi minat maupun hasil belajar para peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. *True Eksperimental* digunakan sebagai desain penelitian. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak/random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal apakah perbedaan

antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Seluruh siswa kelas 5 dari SDN 4 Kenanga Cirebon dan SDN 4 Megu Gede digunakan sebagai populasi dalam penelitian ini. Setiap siswa kelas 5 di SDN 4 Kenanga Cirebon mengikuti penelitian sebagai sampel. Kelompok belajar dengan total gabungan 30–31 siswa terdiri dari setiap kelas. Peneliti mengambil sample dari 61 siswa, atau seluruh siswa dikelas 5. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan tes. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel x terhadap variabel y menggunakan uji regresi linear sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut hasil penelitian, ketertarikan siswa dalam minat belajar pada kelas V dipengaruhi secara signifikan oleh pemanfaatan sumber belajar interaktif yang dibangun pada *Articulate Storyline*. Meskipun materi pembelajaran yang monoton dan tidak menarik cenderung menimbulkan minat belajar siswa dan menurunkan minat belajarnya, sumber belajar yang beragam dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam hasil analisis terdapat adanya hubungan yang substansial dan positif pada alat bantu belajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan minat belajar siswa kelas V SDN 4 Kenanga.

Table 1: Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.

		Coefficients			
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model		B	Std. Error	Beta	T
1	(Constant)	30,948	11,800	,620	2,623
	Articulate Storyline	,800	,191		4,181
					Sig.
					,014
					,000

Hasil nilai *constant* (a) sebesar 30,948 artinya apabila variabel X media *Articulate Storyline* itu constant atau tetap, maka nilainya tetap 30,948. Nilai koefisien bX sebesar 0,800 bernilai positif yang artinya apabila media *Articulate Storyline* meningkat, maka minat belajar juga akan mengalami peningkatan sebesar 0,800. Dilihat dari hasil hipotesis nilai t-hitung > t-tabel (4,181 > 1,701) dengan nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$ maka, dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* IPAS berpengaruh positif atau signifikan terhadap minat belajar siswa.

Table 2: Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,620	,384	,362	8,325

Berdasarkan nilai korelasi atau hubungan R yaitu sebesar 0,620, yang artinya bahwa pengaruh variabel x yaitu media *Articulate Storyline* terhadap variabel Y yaitu minat belajar adalah sebesar 38,4%. Besar kemungkinan alat pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini akan membuat siswa lebih bersemangat belajar (Munir, 2015).

Table 3: Hasil Uji N-gain.

N-gain Score (%)		
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	64,7637	53.2778
Minimal	23,81	6,06
Maksimal	96,83	90,00

Hasil skor N-gain kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* adalah 64,8%, termasuk dalam kelompok “sangat efektif” berdasarkan perhitungan uji n-gain paling rendah 23,81 dan skor n-gain paling tinggi adalah 96, 83% dengan nilai terendah. Sebagai perbandingan, kelas kontrol yang menggunakan metode tradisional memiliki rata-rata skor n-gain sebesar 53,3%, dikategorikan kurang efektif. Skor n-gain tertinggi sebesar 90,0%, sedangkan terendah sebesar 6,06%.

KESIMPULAN

Siswa kelas 5 SDN 4 Kenanga secara signifikan lebih tertarik belajar ketika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Hasil uji regresi linear sederhana mendukung hal ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nilai hipotesis $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($4,181 > 1,701$) dengan nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$ maka, dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* IPAS berpengaruh positif atau signifikan terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan nilai korelasi atau hubungan R yaitu sebesar 0,620. Yang artinya bahwa pengaruh variabel X yaitu media *Articulate Storyline* terhadap variabel Y yaitu minat belajar adalah sebesar 62,0%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memengaruhi minat siswa dalam belajar. Berdasarkan mean N-gain score sebesar 64,7637, efektivitas penggunaan sumber belajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap minat belajar siswa mencapai 64,8%. Faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa juga mempengaruhi sisanya sebesar 35,2%.

REFERENSI

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(5), 9180–9187.
- Alhadi, D. F., & Cholik, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(1), 126–132. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/44289>
- Andriani, S. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Mayangan 6 Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(1), 1858–4985. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Andriyani, Alimin, & Asri. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SMPN 1 Parigi Utara Melalui Model Pembelajaran PBL*. 49–56.

- Arda, A., Saehana, S., & Darsikin, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 3(1), 69–77. <http://jurnal.pasca.untad.ac.id/index.php/MitraSains/article/view/66>
- Armania, M., Eftafiyana, S., & Sugandi, A. I. (2018). Analisis Hubungan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Minat Belajar Siswa Smp Dengan Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematic Education. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(6), 1087. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i6.p1087-1094>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97.
- Fakhrudin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i2.2773>
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). *Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar*. 236–243.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hake, R. (1999). Analyzing change/gain scores. 449–445.
- Haqih, M. K., Hakim, Z. R., & Pribadi, R. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Articulate Storyline Pada Kegiatan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 33–44. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i1.473>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Husniyah, A. M. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas Media Aplikasi Dora (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital Di Sekolah Dasar Astri Meilani Husniyah Universitas Pendidikan Indonesia Abstrak Pendahuluan Di era revolusi industri 4 . 0 , perkembangan*. 8(1), 316–325.
- Ihsan Imami, A. (2015). Pembelajaran Matematika Menggunakan. *Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 93. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.799-808>
- Januar barkah, taufik. (2020). *Kreativitas Guru Pengaruhnya Terhadap Minat*. 194–199.
- Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353>
- Kadarisma, G., Rosyana, T., & Nurjaman, A. (2019). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematik Siswa SMP. *Jurnal Absis*, 2(1), 121–128.
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif

- Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i1.1477>
- Kristiyani, E., & Budiningsih, I. (2019). Pengaruh Strategi Pembelajaran E-Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Akademika*, 8(01), 81–100. <https://doi.org/10.34005/akademika.v8i01.341>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Marlina, T. (2022). Urgensi dan Implikasi Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, Vol. 1 no. 1 juni 2022. 1(1), 67–72.
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatul Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Mistianah, & Sari, N. K. (2018). Analisis Korelasi Minat Belajar terhadap Motivasi Belajar Intrinsik (Studi Kasus pada Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2016 IKIP Budi Utomo Malang). *Jurnal Biologi & Pembelajarannya*, 5(1), 1–5.
- Muhlis, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA Negeri 11 Pangkep. *UNM Journal of Biological Education*, 5(2), 75. <https://doi.org/10.35580/ujbe.v5i2.34183>
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>
- Nuraini, D., & Mintowati, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X Sman 3 P. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 7(1), 19–35. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/38808>
- Nurdyansyah. (2017). Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan. *Sumber Daya Dalam Teknologi Pendidikan*, 1–22. [http://eprints.umsida.ac.id/1625/1/Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/1625/1/Sumber%20Daya%20dalam%20Teknologi%20Pendidikan.pdf)
- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583>
- Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 5(1), 52–65.

- Rahmania, M. D., Fatah, A., & Anrian, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(2), 653–665.
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289–293. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>
- Rivalina, R., & Siahaan, S. (2020). Pemanfaatan Tik Dalam Pembelajaran: Kearah Pembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 73–87. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i2.690>
- Rohmah, F. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespodensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Ecoducation*, 2(2), 171.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Saputro, A. Sopyan, B. Subali, E. B. (2016). Kontribusi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membantu Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembiasan Cahaya Pada Siswa Kelas X Sma. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 3(2), 103–110. <https://doi.org/10.21580/phen.2013.3.2.140>
- Sari, P. K., & Hanif, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Tambakrejo Magetan. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 5(2), 153–161. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i2.175>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>

- Siswanto, S., & Arbani, Z. A. (2021). Pengaruh minat belajar, kompetensi profesional guru, dan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar daring. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 9(2), 213–222. <https://doi.org/10.21831/jamp.v9i2.43188>
- Sofnidar, S & Yuliana, R. (2018). *Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik Sofnidar 1*, Riski Yuliana 2 1). 3(2), 257–275.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sukardi. (2021). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Bumi Aksara*, 318.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1(1), 95–105.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Usfiyana, I., & Pratama, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di SMP Al-Ishlah Semarang. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.31331/joined.v2i1.865>
- Voinea, M., & Purcaru, M. (2014). Boosting Romanian Students' Interest in Learning Mathematics through the Constructivist Approach. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 127, 108–113. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.222>
- Wahyuni*, S., Ridlo, Z. R., & Rina, D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Tata Surya. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 6(2), 99–110. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.24624>
- Wardani, K. K., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5005>
- Wibanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Aktif* (Issue January). https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=9pULDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Wibanto,+Wandah.+2017.+Desain+dan+Pemrograman+Multimedia+Pembelajaran+Aktif.+Jakarta:+Depublish.&ots=5G-gfQzNRQ&sig=AEwM-VpvWrJbEZ2f4VD-rkrk2cQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>

- Wuryandari, A., & Akmaliyah, M. (2016). Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 311. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.520>
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Effendi, M. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini Project. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 78–91.
- Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma. *BioEdu*, 6(2), 169–174. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584>
- Yumini, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 845–849.