

## Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar

Nuriyatul Hidayah<sup>1</sup>, Siwi Es Nafitri<sup>2</sup>, Fatihul Zaky<sup>3</sup>, A.F. Suryaning Ati MZ<sup>4\*</sup>

<sup>1234</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Lamongan  
Email: [af\\_suryaning\\_ati\\_mz@umla.ac.id](mailto:af_suryaning_ati_mz@umla.ac.id)

---

### Tersedia Online di

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia>

---

### Sejarah Artikel

Diserahkan : 14 Juli 2023  
Disetujui : 16 Agustus 2023  
Dipublikasikan : 20 Agustus 2023

---

### Kata Kunci:

Pengembangan, Media Interaktif,  
IPA, *Articulate Storyline*

---

**Abstrak:** *The lack of use of learning media used by teachers in conducting learning and the lack of competence possessed by teachers so that they cannot utilize technology as learning media. The purpose of this study was to produce interactive learning media using the Articulate Storyline application as a medium for learning science in elementary schools. The research method used is R&D with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this study were 24 students who were going to try out media, media experts. After expert validation, the instrument validity and reliability were tested after going through limited trials in different primary schools. Interactive media based on the Articulate Storyline can be said to be feasible with the results of testing the material by 81% which is*

*categorized as very good and from media experts as much as 78% which can be categorized well. Whereas from the results of the responses to the questionnaire for student learning interest of 0,598, the statement was declared valid. And for reliability results as much as 0,925 is included in the very good category. From the tests that have been carried out, interactive media based on the Articulate Storyline is suitable to be used to assist teachers in delivering learning material.*

**Keywords:** *Development, Interactive Media, IPA, Articulate Storyline*

**Abstrak:** kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam melakukan pembelajaran serta kurangnya kompetensi yang dimiliki guru sehingga tidak dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu R & D dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri atas 5 tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 24 siswa yang akan melakukan uji coba media, ahli media, dan ahli materi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan angket. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan kategoris untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan. Hasil penelitian diperoleh media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat dikatakan layak dengan hasil pengujian ahli materi sebesar 81% yang dikategorikan sangat baik dan ahli media sebesar 78% yang dapat dikategorikan baik. Sedangkan hasil respon lembar angket siswa memiliki hasil valid rata-rata rerata rerata tingkat validasi angket minat belajar siswa sebesar 0,598, maka pernyataan tersebut dinyatakan valid. Dan untuk hasil reliabilitasnya sebanyak 0,925 termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan pengujian yang sudah dilakukan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah terjadinya proses interaksi antara siswa dengan sumber belajar untuk terwujudnya tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir HOTS dan kreativitas siswa (Nurrita 2018). serta pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri (MZ, Rusijono, and Suryanti 2021). Dengan aktif membangun pengetahuannya sendiri dan mengembangkan kecerdasan emosi siswa akan lebih banyak mendapatkan pengalaman yang membuat pembelajaran lebih bermakna (Sari and Harjono 2021). Membuat pembelajaran lebih bermakna tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran yang harus dirancang oleh guru. Salah satu komponen pembelajaran yang tidak dipisahkan dari proses pembelajaran adalah media pembelajaran (Safriandono and Charis 2014).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami (MZ, A. S. A., Mudayan, A., Mubarak, M. S., & Dewantari 2022). Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah (Nurrita 2018)

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya (MZ, A. S. A., Aprillya, M. R., & Bianto 2022). Berdasarkan pengertian media pembelajaran interaktif tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak atau dengan kata lain mengkongkretkan hal yang bersifat abstrak kepada siswa akibat pengaruh saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya (Yanto 2019).

Namun, kenyataannya rata-rata guru sekolah dasar belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan baik, guru masih banyak yang menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi. Tidak semua guru mampu menggunakan media berbasis teknologi. Selain itu jumlah media pembelajaran di SD masih sangat kurang. Saat ini, proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku. Penggunaan media seperti itu membuat guru terbatas dalam menyampaikan materi terutama pada mapel IPA sehingga guru merasa proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik karena siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, yang berdampak terhadap banyak siswa yang belum faham mengenai materi yang disampaikan. Jika hal ini dibiarkan maka akan berdampak terhadap minat belajar siswa yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah 01 Payaman, peserta didik kurang memiliki semangat belajar dan kurang memahami pembelajaran IPA khususnya materi ekosistem karena pembelajaran tidak menggunakan media hanya di lihatkan gambar yang ada di buku sehingga siswa merasa bosan dan kurang memahami materi tersebut, sedangkan pembelajaran IPA menenkankan pada pengalaman langsung. Materi ekosistem juga merupakan materi yang abstrak dan luas. Materi ekosistem tidak dapat diamati langsung secara menyeluruh dalam satuan waktu. Peserta didik kelas V SD menurut pieget berada pada tahapan operasional konkret. Maka dari itu di butuhkan media pembelajaran yang mendorong peserta didik berpartisipasi aktif agar memiliki pengalaman langsung sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi ekosistem

Solusi yang bisa dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, interaktif dan berbasis IT yang relevan dengan tingkatan perkembangan zaman sangat diperlukan, sehingga mampu membuat peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan berupa *Articulate Storyline* yang dipublikasi melalui web, sehingga guru dapat menggunakan media tersebut untuk pembelajaran di kelas menggunakan vasilitas yang disediakan oleh sekolah. Penggunaan media interaktif berbasis IT sangat cocok untuk pembelajaran di kelas yang sudah ada fasilitas dari sekolah, muatan IPA khususnya materi ekosistem.

*Articulate Storyline* adalah software *e-learning* yang difungsikan sebagai alat untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dengan *tools* dan tampilannya mirip dengan *Power Point* (Saski and Sudarwanto 2021). Hal tersebut memungkinkan guru yang awam terhadap teknologi mudah membuat media pembelajaran interaktif. *Articulate Storyline* dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan scene dan slide yang dikombinasi dengan dukungan menu-menu teks, gambar, animasi, video, audio, hingga kuis. Peserta didik dapat menggunakan dan berinteraksi secara langsung dengan materi yang sedang dipelajari.

Jabaran tersebut menjadi salah satu alasan penelitian yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mapel IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar dilaksanakan. Media berbasis *Articulate storyline* yang memiliki tampilan seperti *powerpoint*, namun *articulate* memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan *power point*, keunggulan yang dimiliki *Articulate storyline* yaitu memiliki fitur penambahan karakter, berbagai macam kuis, link url dan tombol, terdapat pula layer yang dapat memisahkan objek yang satu dengan lainnya, terdapat pula trigger yang berfungsi mengarahkan tombol ketempat yang kita inginkan, selain itu juga memiliki berbagai format publish seperti LMS, html5, *Articulate storyline online*, CD, dan word sehingga hasil produknya terlihat lebih komprehensif, interaktif dan efektif. Software ini memiliki layar kerja berupa scene dan slide serta memiliki fitur seperti audio, video, gambar, karakter dan link Url dari *website* sehingga dapat menyajikan sumber materi menjadi menarik dan lengkap. Lengkapnya komponen pada *articulate storyline* dapat membuat masing-masing siswa belajar melalui gaya belajar berupa audiotori dan visual sehingga dapat memaksimalkan penerimaan materi pada siswa.

*Articulate storyline* ini dapat diakses secara online maupun offline karena dapat di publish berbentuk web, *articulate online*, LMS, CD dan word sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan pada PC, laptop maupun *smartphone* maka dari itu dapat memudahkan siswa belajar dimana saja dan kapan saja selain itu dapat menarik minat

siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang didalamnya terdapat materi pembelajaran beserta game edukatif yang nantinya dikembangkan dalam bentuk aplikasi untuk android, CD interaktif dan html 5 atau WEB untuk leptop/ pc. Media ini dikembangkan untuk kelas 5 dengan Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran ke-2 pada materi IPA, pemilihan materi ini berdasarkan diskusi dengan guru wali kelas V. Dengan pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran, memberikan ketertarikan dan semangat belajar saat proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring maupun luring. Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan gambaran untuk guru dalam pembuatan media interaktif agar bisa membangkitkan semangat siswa dalam belajar, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

## METODE

Jenis penelitian pengembangan yang digunakan peneliti adalah R & D, model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* menurut Dick and Carry (Tegeh, Simamora, and Dwipayana 2019). Tahap Analisis, analisis merupakan Tahap awal yang dilakukan peneliti untuk mencari permasalahan. Langkah yang dilakukan yaitu langkah analisis pembelajaran, analisis siswa dan guru. Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan guru kelas 5 untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tahap Perancangan, pada tahap kedua mulai menentukan solusi yang tepat berupa produk yang dituangkan dalam bentuk perencanaan desain. pada tahap ini akan gambarkan garis besar isi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dituangkan dalam bentuk *flow chart* dan naskah untuk mempermudah proses pengembangan pada tahap berikutnya. Di dalam desain tersebut terdapat kompetensi, materi, kuis dan profil pengembangan.

Tahap Pengembangan, merupakan tahap merealisasikan rancangan produk yang sudah di buat berdasarkan desain pengembangan media pembelajaran interaktif dari *articulate storyline*. Sebelum diterapkan dalam pembelajaran terlebih dahulu dilakukan pengecekan dan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui isi dan media yang dikembangkan dilakukan oleh validator. Tahap Penerapan, tahap implementasi merupakan penerapangan rancangan produk yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata untuk uji coba pengembangan secara terbatas pada sekolah yang dipilih sebagai tempat penelitian. Pada tahap ini guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan bantuan media yang sudah dikembangkan setelah itu peneliti melakukan evaluasi untuk memberi umpan balik pada penerapan media berikutnya. Penerapan media dilakukan secara uji terbatas dengan 24 siswa. Tahap Evaluasi, evaluasi merupakan tahap terakhir dari pengembangan ini, dimana pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terakhir terhadap media interaktif yang sudah di uji sebelumnya dan kemudian diperbaiki sesuai dengan masukan yang di terima. Tujuan evaluasi ini untuk menganalisis validitas media, kelayakan media dan minat belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan pada tahap implementasi. Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan angket yang sudah diisi oleh validator dan angket minat belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 januari 2023, penelitian ini dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa di MI

Muhammadiyah 01 Payaman. Ahli media dan ahli materi. Hal ini untuk mengetahui seberapa valid dan layak digunakan media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data ini menggunakan wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru MI Muhammadiyah 01 Payaman sedangkan angket diberikan kepada uji pakar ahli materi dan uji pakar ahli media untuk menguji kelayakan suatu media pembelajaran interaktif yang dibuat. Lembar angket pada uji pakar menggunakan skala linkert dengan rentang skor 1-5 dengan kriteria tidak baik sampai sangat baik. Angket minat siswa sebelum digunakan dilakukan uji validitas dan realibilitas. Perhitungan validitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus korelasi pearson *product moment*. Sedangkan untuk menguji reliabilitas dapat dihitung dengan menggunakan metode *Cronbach's-Alpha*. Analisis data yang diperoleh dilakukan dengan cara analisis deskriptif dan kategori untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan melalui angket yang diberikan kepada ahli media dan materi. Hasil penilaian angket dijumlahkan kemudian dirata-rata hasilnya. Dari hasil skor yang diperoleh dapat dikategorikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Indeks Validasi

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
1-20%	Sangat rendah

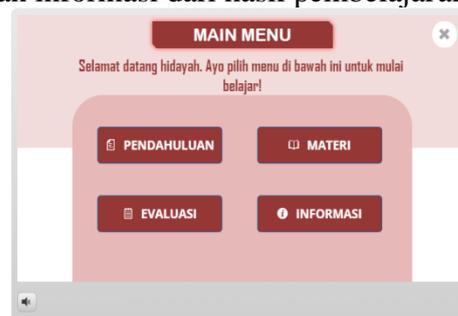
## HASIL

Tahap analisis yang dilakukan adalah dengan menganalisis permasalahan yang terjadi pada subjek penelitian dengan cara mewawancarai wali kelas V di MI Muhammadiyah 01 Payaman. Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan, guru tidak pernah menggunakan media interaktif sebagai media pembelajaran, hal itu karena guru tidak memiliki waktu untuk belajar dan membuat media dan tidak memiliki keahlian untuk membuatnya sehingga dalam pembelajaran hanya menggunakan media buku.

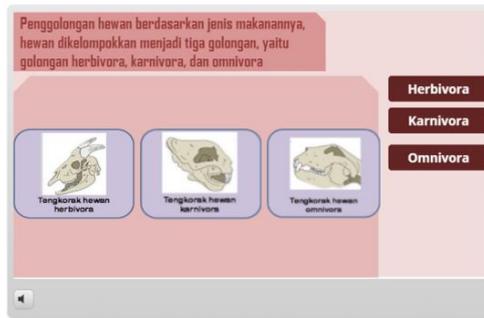
Tahapan perancangan ini dengan melakukan penyusunan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang pertama dengan mencari materi pembelajaran. Materi pembelajaran tema 5 Ekosistem subtema 1 Komponen Ekosistem pembelajaran ke-2 muan IPA, menyiapkan buku-buku sumber dan refrensi lainya seperti blog atau wikipedia. Selanjutnya merancang isi media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang didalamnya terdiri dari intro/pembuka media petunjuk dan menu utama. Pada petunjuk terdapat petunjuk tombol dan prosedur penggunaan media, sedangkan pada menu utama terdapat pendahuluan, materi, evaluasi/kuis, dan informasi dari hasil pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan awal media



Gambar 2. Menu utama



Gambar 3. Materi



Gambar 4. Evaluasi

*Development* (pengembangan), setelah media pembelajaran selesai dikembangkan dan siap diterapkan dalam pembelajaran, media terlebih dahulu dilakukan pengecekan dan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Hasil pengujian dari ahli media dan materi di tunjukkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Uji Pakar

No.	Ahli/ Pakar	Skor Ideal	Skor Aktual	AP%	kategori
1	Ahli Materi Pembelajaran	50	44	88%	Sangat Baik
2	Ahli Media Pembelajaran	85	67	78%	Baik

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui kelayakan pembelajaran media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada kelas V SD.

*Implementation* (penerapan), uji terbatas ini dilakukan dengan pemberian media pembelajaran interaktif kepada siswa, kemudian siswa diminta untuk mengisi angket minat belajar yang sudah diberikan, angker berisi 20 pernyataan. Hasil respon siswa ditunjukkan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Validitas Angket Minat

Rentang Indeks	Kategori	Ujicoba produk terbatas	
		f	%
0,81 – 1,00	Sangat tinggi	3	15
0,61 – 0,80	Tinggi	10	50
0,41 – 0,60	Cukup	5	15
0,21 – 0,40	Rendah	1	10
0,00 – 0,20	Sangat rendah	1	10
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel uji terbatas validasi dan reliabilitas mendapatkan hasil dari 20 butir pernyataan yang diuji cobakan, 3 (15%) butir pernyataan termasuk kategori tingkat tinggi, 10 (50%) butir pernyataan termasuk kategori tinggi, 5 (15%) butir pernyataan termasuk kategori cukup, 1 (10%) termasuk kategori rendah dan 1(10%) butir pernyataan termasuk kategori sangat rendah dengan rata-rata r hitung tingkat validasi angket minat belajar siswa sebesar 0,598, maka pernyataan tersebut dinyatakan

cukup valid. Sedangkan memperoleh hasil dari realibilitas *cronbach's alpha* sebesar 0,925 dan N of items sebanyak 20 yang termasuk kategori sangat reliabel.

*Evaluation* (evaluasi). Berdasarkan hasil uji ahli dan validitas media dapat dikatakan layak dan valid untuk digunakan meskipun masih ditemukan hasil uji ahli materi yang harus diperbaiki yaitu materi yang ada pada media terlalu singkat dan gambar yang disajikan masih kurang jelas dan masih kurang jelas sehingga media ini perlu dilakukan revisi kecil sebelum di uji cobakan di sekolah dasar.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang ditemukan maka disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar dinyatakan valid dan layak digunakan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. Pertama, media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar layak digunakan karena hasil pengujian mendapat presentasi dari ahli media sebanyak 78%, dan dari ahli materi mendapatkan 81% sehingga sudah memenuhi kriteria kelayakan. Hal ini tidak terlepas dari materi dan media dikembangkan. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan anak SD khususnya siswa kelas V.

Kelayakan materi dapat ditinjau dari kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran dan pada media ditinjau dari format media, kualitas media dan kesesuaian media. Kedua, media pembelajaran layak digunakan karena mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran beserta dapat menarik perhatian dan minat siswa. dengan penggunaan media ini siswa dapat belajar interaktif secara mandiri. Media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran akan menciptakan suasana efektif dan efisien sehingga memberikan dampak pada pemahaman siswa (Saputra1, Agus Saputra1, A., & Filahanasari1 2020).

Ketiga, media interaktif yang dikembangkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa karena dengan penyajian media ini siswa mengikuti pembelajaran sampai selesai, siswa merasa senang dan tertarik terhadap medianya selain itu siswa juga mengerjakan perintah yang ada di media sampai selesai mulai dari petunjuk media, kompetensi, mempelajari materi, mengerjakan tugas dan melakukan kuis. Media pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, media pembelajaran membuat pembelajaran pembelajaran menarik sehingga membuat siswa aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, selain itu adanya media pembelajaran juga dapat memudahkan guru dan siswa dalam menangkap materi yang di sampaikan oleh guru.

Beberapa penelitian yang mendukung hasil penelitian ini antara lain (Yumini, Siti & Rakhmawati 2015) menyatakan bahwa engunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* menghasilkan kelayakan media yang digunakan untuk menunjang kegiatan proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun saat pembelajaran mandiri. (Rafmana, Chotimah, and Alfiandra 2018) menghasilkan multi media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan valid, praktis dan mempunyai efek potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA. (Setyaningsih, Rusijono, and Wahyudi 2020) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Jadi, dapat dikatakan bahwa media-media interaktif dengan jenis

aplikasi yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dan berdampak positif untuk guru dan siswa.

## KESIMPULAN

Media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* ini layak digunakan untuk dapat membantu guru kelas V dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami materi dan menumbuhkan minat serta ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Saran untuk peneliti selanjutnya pengembangan media langkah baiknya dipersiapkan secara matang, masukan konten-konten yang lengkap dan menarik, selain itu dapat menggunakan desain gambar sendiri agar tidak terdeteksi plagiat saat media akan di unggah di *playstore*, penggunaan media di *playstore* akan membantu memudahkan siswa dalam mempelajari media tersebut diamanapun mereka belajar.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan dari temuan yang didapatkan maka saran yang dapat diberikan kepada guru, dalam menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter belajar peserta didik. Disarankan bagi peneliti lain untuk mengkaji dan mengembangkan model pembelajaran interaktif dengan aplikasi lainnya yang sesuai dengan materi pembelajaran di Sekolah Dasar.

## DAFTAR RUJUKAN

- MZ, A. S. A., Aprillya, M. R., & Bianto, M. A. 2022. "Science Augmented Reality Program Media for Elementary School Students." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 11(3). doi: <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v11i3.41378>.
- MZ, A. S. A., Mudayan, A., Mubarak, M. S., & Dewantari, S. M. 2022. "GRANDPARENTING PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR PADA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) PADA MASA PANDEMI COVID-19." *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 13(1):114–24. doi: <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1546>.
- MZ, A. .. Suryaning Ati, Rusijono, and Suryanti. 2021. "Pengembangan Dan Validasi Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4):2685–90.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3(1):171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Rafmana, Hesta, Umi Chotimah, and Alfianandra. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang." *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika* 5(1):52–65.
- Safriandono, Achmad Nuruddin, and Mohamad Charis. 2014. "Rancang Bangun E-Lembar Kerja Siswa Sebagai Media Pembelajaran Yang Praktis, Fleksibel Dan Edukatif Berbasis Web." *Teknik - Unisfat* 10(1):25–35.

- Saputra<sup>1</sup>, Agus Saputra<sup>1</sup>, A., & Filahanasari<sup>1</sup>, E. (2020). 2020. “Pengembangan Media Video Untuk Pengenalan Karir Di Taman Kanak-Kanak.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* Vol. 3, No(3):499–507.
- Sari, Rika Kurnia, and Nyoto Harjono. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(1):122. doi: 10.23887/jp2.v4i1.33356.
- Saski, Nabilah Hamudiana, and Tri Sudarwanto. 2021. “Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9(1):1118–24.
- Setyaningsih, Sri, Rusijono Rusijono, and Ari Wahyudi. 2020. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia.” *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20(2):144–56. doi: 10.30651/didaktis.v20i2.4772.
- Tegeh, I. Made, Alexander Hamonangan Simamora, and Kadek Dwipayana. 2019. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu.” *Mimbar Ilmu* 24(2):158. doi: 10.23887/mi.v24i2.21262.
- Yanto, Doni Tri Putra. 2019. “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik.” *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19(1):75–82. doi: 10.24036/invotek.v19i1.409.
- Yumini, Siti & Rakhmawati, Lusia. 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):845–49.