

Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD

Cindy Yunalda Putri¹ Rahmatina²

¹⁻² Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Keywords: <i>Articulate Storyline, Inquiry, 4D Models.</i></p>	<p><i>This research is motivated by the fact that the use of technology has not been fully utilized to develop learning media in education. This can be seen in the learning process the teacher has used learning media but only in the form of pictures and powerpoint slides so that students have not been actively involved in learning, it is necessary to develop learning media that make students actively involved in learning. The learning media developed in this study used the Articulate Storyline application using the Inquiry model. This study aims to develop an Articulate Storyline learning media using the Inquiry model in integrated thematic learning of theme VII in fifth grade elementary school which is valid and practical. This type of research is the development of Research & Development (R&D) using the 4D model proposed by Thiagarajan (in Sugiono, 2015) with the stages of define, design, development and dessimination. The data collection technique was carried out using a validation questionnaire sheet, a teacher practical response questionnaire and a student practicality response questionnaire. The media designed were validated by three experts namely material experts, linguists and media experts and a practical test was carried out at SD N 01 Baringin Anam and SD N 14 Salo. The results obtained from the development of learning media, obtained validation results with an average value of 94% with a very valid category. The results of the practicality test were stated to be very practical from the results of the teacher's response at SD N 01 Baringin Anam with an average of 97.5% and 95% with a very practical category from SD N 14 Salo. The results of the practical response of the students of SD N 01 Baringin Anam with an average of 95.8% in the very practical category and the results of the practical response of the students of SD N 14 Salo, which is 99% in the very practical category.</i></p>
ABSTRAK	

Kata Kunci : Articulate Storyline, Inquiry, Model 4D.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa belum sepenuhnya pemanfaatan teknologi digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pendidikan. Hal ini dilihat pada proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran namun hanya berupa gambar maupun slide *powerpoint* sehingga peserta didik belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dengan menggunakan model *Inquiry*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline* menggunakan model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu tema VII di kelas V SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah pengembangan *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Sugiono, 2015) dengan tahap *define, design, development dan dissemination*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan lembar angket validasi, angket respon praktikalitas guru dan angket respon praktikalitas peserta didik. Media yang dirancang divalidasi oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli media serta dilakukan uji praktikalitas di SD N 01 Baringin Anam dan SD N 14 Salo. Hasil penelitian yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran, diperoleh hasil validasi dengan nilai rata-rata 94% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas dinyatakan sangat praktis dari hasil respon guru SD N 01 Baringin Anam dengan rata-rata 97,5% dan 95% dengan kategori sangat praktis dari SD N 14 Salo. Hasil respon praktikalitas dari peserta didik SD N 01 Baringin Anam dengan rata-rata 95,8% dengan kategori sangat praktis serta hasil respon praktikalitas peserta didik SD N 14 Salo yaitu 99% dengan kategori sangat praktis.

Corresponding author :
cindyunalda Putri1203@gmail.com

JBES 2022

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia termasuk dibidang pendidikan. Jazuli (2017) mengatakan bahwa pada saat ini ICT bukan hanya sebagai teknologi, tetapi juga menjadi suatu yang tidak terpisahkan dalam berbagai bidang untuk meningkatkan proses kehidupan, salah

satunya dalam pendidikan. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, pendidikan juga mengalami perkembangan dalam pembelajaran. Salah satu bentuk langkah yang dilakukan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan terhadap perkembangan ICT adalah dengan mengintegrasikan perkembangan teknologi kedalam proses pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013.

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu, orientasi pembelajaran berpusat pada peserta didik, yang mana peserta didik berperan sebagai subjek belajar sehingga akan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik yang akan dijadikan dasar untuk memahami konsep yang abstrak. Sedangkan dalam pembelajaran tematik terpadu guru hanya berperan sebagai fasilitator yang mana guru memfasilitasi peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri sehingga dari pengetahuan tersebut muncul pengalaman yang bermakna bagi diri peserta didik.

Ada berbagai macam hal yang perlu dipersiapkan oleh guru dalam pembelajaran sebagai fasilitas untuk membantu peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Arsyad (dalam Sari dan Zainili : 2021) media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dengan demikian dapat dikatakan jika media pembelajaran merupakan segala

sesuatu yang dapat digunakan oleh guru sebagai pemberi pesan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik sebagai penerima pesan.

Berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik usia sekolah dasar yaitu berpartisipasi dalam pembelajaran, belajar secara aktif serta belajar dengan cara bekerja. Kemudian juga karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu bersifat fleksibel dimana artinya dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan serta dilakukan belajar sambil bermain. Maka aplikasi *Articulate Storyline* dapat membantu memenuhi kebutuhan peserta didik sekolah dasar untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan juga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik belajar sambil bermain dibantu dengan aplikasi *Camtasia* untuk membuat video yang menarik minat belajar peserta didik. Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan dilaptop maupun PC untuk membuat konten pembelajaran yang

menarik. Aplikasi *Articulate Storyline* memiliki banyak kelebihan seperti dapat memuat gambar, suara, video, bahkan interaksi langsung seperti kuis dan lainnya. *Articulate Storyline* memiliki fungsi yang hampir sama dengan *Microsoft powerpoint* yang mudah digunakan namun memiliki kelebihan dibandingkan *Microsoft powerpoint* sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan kreatif. *Articulate Storyline* dapat dipublish secara offline maupun secara online sehingga memudahkan pengguna untuk mengubahnya menjadi bentuk web personal, CD, word processing dan Learning Management System (LMS). (Safira :2021).

Agar penggunaan media pembelajaran maksimal maka di dalam pembelajarannya peneliti menggunakan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran di dalam proses pembelajaran berguna untuk menghasilkan pembelajaran yang terarah dan menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran

dan bisa lebih bersemangat lagi. Di kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran dalam pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Peneliti menggunakan model pembelajaran *inquiry*.

Model pembelajaran *inquiry* sendiri menurut Shoimin (2014) *inquiry* merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan aplikasi *Camtasia* menggunakan model *inquiry* dengan menggunakan model pengembangan 4D pada penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Inquiry pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 7 di Kelas V SD”***

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Menurut Richey dan Kelin (dalam Sugiyono, 2015) Penelitian pengembangan adalah kajian sistematis tentang bagaimana membuat rancangan terhadap suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut yang bertujuan agar dapat diperoleh data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model.

Penelitian pengembangan merupakan penelitian dengan model pengembangan yang menghasilkan suatu produk atau bahan yang dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan dan evaluasi oleh validator yang kompeten untuk menguji kelayakan produk tersebut. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan. Sesuai dengan pendapat Thiagarajan (1974) (dalam Sugiyono, 2015) langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah *Define, Design, Development and Dissemination*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 01 Baringin Anam dan SD N 14 Salo. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 dan 4 Februari di SD N 01 Baringin Anam dan pada tanggal 9 dan 12 Februari di SD N 14 Salo.

Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah guru wali kelas dan peserta didik kelas V di SD N 01 Baringin Anam dan SD N 14 Salo. Dari penelitian yang dilakukan, dua kelas yang diteliti di SD N 01 Baringin Anam dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 orang dan 15 orang jumlah peserta didik di kelas V SD N 14 Salo.

Data, Instrumen, Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi dan hasil praktikalitas. Data hasil validasi diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli sedangkan data praktikalitas diperoleh dari hasil

penyebaran angket respon praktikalitas guru dan peserta didik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen validasi dan instrumen praktikalitas. Instrumen validasi adalah lembaran validasi yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data valid atau tidak dari media pembelajaran. Lembar validasi ini berisikan aspek penilaian materi, bahasa dan penyajian. Instrumen praktikalitas berfungsi untuk mengumpulkan data berupa kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen praktikalitas yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan angket validasi kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Lembar angket validasi materi diberikan kepada ahli materi untuk melihat apakah materi yang digunakan dalam media sudah dapat atau belum dapat digunakan di SD. Lembar angket validasi bahasa diberikan kepada ahli bahasa untuk melihat apakah

penggunaan bahasa dalam media sudah sesuai untuk di gunakan di SD. Sedangkan lembar validasi media diberikan kepada ahli media untuk melihat apakah penyajian media sudah dapat dan sesuai digunakan untuk peserta didik sekolah dasar.

Angket respon praktikalitas digunakan dalam penelitian ini dengan memberikan angket respon kepada guru dan peserta didik untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran yang digunakan. Lembar angket praktikalitas guru diberikan kepada guru untuk diberikan penilaian mengenai kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran oleh guru. Sedangkan angket praktikalitas peserta didik diberikan kepada peserta didik untuk memberikan penilaian kepraktisan media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang diambil dalam penelitian ini merupakan data yang diambil dari hasil validitas media pembelajaran dari para ahli atau validator dan praktikalitas media pembelajaran dari guru dan peserta didik. Data-data tersebut diambil dari pelaksanaan uji validitas

dan praktilitas media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan *Camtasia* menggunakan model *inquiry*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis, antara lain:

1. Validasi

Menurut Noor (2015) menyatakan bahwa validitas merupakan suatu indeks yang dapat menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang akan diukur. Untuk melihat indeks validitas suatu produk dapat dilihat menggunakan aspek berikut :

Tabel 1 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran

SKOR	KATEGORI
5	Sangat Tinggi
4	Tinggi
3	Cukup Tinggi
2	Rendah
1	Sangat Rendah

Sumber : Ridwan & Sunarto (2015)

Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir dari setiap validator maka digunakan digunakan modifikasi rumus dari Purwanto (dalam Fatia & Ariani, 2020) :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

Dalam mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumusan Ridwan dan Sunarto (2015), yaitu :

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} : Mean

$\sum Xi$: Jumlah nilai dari setiap validitas

n : Jumlah validator

Modifikasi dari Ridwan (2015) penetapan tingkat kevalidan diperoleh menggunakan kriteria seperti table berikut :

Tabel 2 Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan

Rentang	Kategori
86% - 100%	Sangat Valid
76% - 85%	Valid
60% - 75%	Cukup Valid
55% - 59%	Tidak Valid

00% - 54%	Sangat Tidak Valid
-----------	--------------------

2. Praktikalitas

Data tentang respon peserta didik dan guru terhadap proses pembelajaran yang dianalisis dengan menggunakan ketentuan dalam table berikut :

Tabel 3 Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

Rentang	Konversi
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Setuju
4	Sangat sedang

Nilai akhir perhitungan data angket dianalisis dengan menggunakan rumus yaitu :

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NA : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum

100 : Bilangan tetap

Kategori praktilitas media berdasarkan perhitungan akhir dilihat pada table berikut :

Tabel 4 Kategori Kepraktisan Media

Rentang (%)	Kategori
86 – 100	Sangat praktis
76 – 85	Praktis
60 – 75	Cukup praktis
55 – 59	Kurang praktis
0-54	Tidak praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap pendefinisian, penulis melakukan analisi masalah, analisis peserta didik, analisis konsep dan analisi tugas serta perumusan tujuan pembelajaran. Hasil analisis tersebut dapat dilihat pada pembahasan berikut :

1) Analisis Masalah

Analisis masalah peneliti lakukan untuk mengetahui dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga diperlukannya media pembelajaran *Articulate Storyline*

berbantuan *Camtasia* menggunakan model *inquiry*. Analisis ini akan berguna untuk mendapatkan gambaran fakta dan alternative pemecahan masalah yang ditemui. Gambaran fakta mengenai analisis masalah ini penulis dapatkan dari hasil observasi di kelas V SD N 01 Baringin Anam, SD N 14 Salo dan SD N 08 Tabek Panjang.

2) Analisis Siswa

Tujuan dilakukannya analisis terhadap peserta didik ini adalah untuk menelaah karakteristik yang dimiliki dari peserta didik yang sesuai dengan desain pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan. Analisis peserta didik ini penulis lakukan dengan cara observasi yang di lakukan di kelas V SD N 01 Baringin Anam, SD N 14 Salo dan SD N 08 Tabek Panjang.

3) Analisis Konsep

Tujuan dilakukannya analisis konsep adalah untuk mengetahui konsep-konsep utama yang akan dilibatkan dalam perancangan media pembelajaran yang akan dilakukan.

Adapun analisis konsep yang penulis lakukan yaitu menganalisis tema, subtema dan pembelajaran yang bertujuan untuk menyesuaikan materi yang akan dipelajari dan produk yang akan dikembangkan.

4) Analisis Tugas

Analisis tugas dilakukan bertujuan untuk menentukan isi konten dalam pembelajaran seperti mempelajari aktivitas peserta didik yang mendukung keterlaksanaan proses pembelajaran dan mempelajari aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Hasil analisis tugas ini penulis dapatkan dari perumusan indicator pembelajaran yang didapat dari penurunan Kompetensi Dasar.

5) Perumusan Tujuan

Analisis perumusan tujuan pada bagian ini dianalisis adalah penurunan indicator ke tujuan pembelajaran.

Hasil Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema

7 di Kelas V SD. Media ini peneliti rancang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dibantu dengan beberapa aplikasi pendukung seperti *Camtasia* untuk membuat video animasi pembelajaran, aplikasi *Canva* untuk mendesain background dan gambar pada media serta aplikasi *Web2APK Building* untuk disebarakan pada tablet maupun handphone.

Hasil Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengemabangan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline* dengan menggunakan model *Inquiry* ini berdasarkan hasil dari tadap perancangan sebelumnya. Tahapan pengembangan media pembelajaran ini meliputi tahap validasi oleh validator yang kemudian peneliti lakukan revisi terhadap media pembelajaran yang divalidasi oleh ahli berdasarkan saran dan masukan dari ahli. Media yang dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi diperoleh persentase skor validitas secara keseluruhan dari ahli sebesar 94%.

Setelah media pembelajaran divalidasikan oleh ahli, peneliti melakukan uji coba

produk kepada peserta didik kelas V SDN 01 Baringin Anam sebanyak 2 kali pada tanggal 2 dan 4 Februari 2022 dengan masing-masing kelas V.1 dan V.2 untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan di dua kelas diperoleh masing-masing praktikalitas peserta didik sebesar 96,6% dan 95% sedangkan untuk praktikalitas guru diperoleh persentase masing-masing 100% dan 95%.

Hasil Tahap Penyebaran (*Dessimation*)

Pada tahap penyebaran ini, peneliti melakukan penyebaran Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 7 di Kelas V SD ke sekolah lain yang berada satu gugus dengan SD N 01 Baringin Anam. Sekolah yang dipilih sebagai sekolah penyebaran media yang telah dikembangkan yaitu SD N 14 Salo. Tahap penyebaran ini peneliti melakukan penyebaran dengan masuk ke kelas V menguji coba media pembelajaran sebanyak 2 kali pada tanggal 9 dan 12 Februari 2022.

Penyebaran ini dilakukan kepada kelas V SD N 14 Salo dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang. Setelah melakukan pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan, peneliti meminta peserta didik mengisi lembaran angket praktikalitas. Berdasarkan hasil praktikalitas peserta didik sebesar 99% dan praktikalitas guru sebesar 95%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inquiry* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan telah dikembangkan sesuai dengan tuntutan kurikulum, indikator dan tujuan yang dirumuskan serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu bahasa yang digunakan sudah sederhana, singkat dan jelas desain dan warnanya juga menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran sudah dikembangkan dengan model 4D yang memperoleh hasil rata-rata dari ketiga validator 94% dengan kategori sangat valid, yang mana media *Articulate Storyline* menggunakan model *Inquiry* ini sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian yang sudah dilakukan uji praktikalitas guru di kelas V SD N 01 Baringin Anam diperoleh hasil 100% dengan kategori sangat valid dari guru kelas V.1 dan 95% dengan kategori sangat valid dari guru kelas V.2. Serta diperoleh hasil 95% dengan kategori sangat valid dari guru kelas V SD N 14 Salo.

4. Penelitian sudah dilakukan uji praktikalitas terhadap peserta didik di kelas V SD N 01 Baringin Anam diperoleh hasil 96,6% dengan kategori sangat valid dari peserta didik kelas V.1 dan 95% dengan kategori sangat valid dari peserta didik kelas V.2. Serta diperoleh hasil 99% dengan kategori sangat valid dari peserta didik kelas V SD N 14 Salo.

5. Berdasarkan hasil validasi dan praktikalitas media pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Inquiry Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD dapat dinyatakan valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Akbar, Sa'dun, dkk. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Amiruddin, Muhammad Fahmi.,Ari Wibowo Kurniawan. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Terapi Masase Berbasis Aplikasi Articulate Storyline*. Jurnal Sport Science and Health, 3(7), 2021, 533–542
- Arwanda, Priankalia, Sony Irianto, Ana Andriani. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol. 4, No. 2, 2020
- Ariaji, Rizky, Nasirah, Salih Angraini Siregar. 2020. *Pengembangan Vidio Pembelajaran Kimia SMA/MA menggunakan Camtasia Studio* 8. Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA. Vol.5. No.1.2020
- Aulia, Annisa., Masniladevi. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol.5 No.1 tahun 2020
- Bentri, Alwen.,dkk. 2019. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Darmansyah., Regina Ade Darman. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Padang : CV. Rumahkayu Pustaka Utama.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Destya, Anatri. 2019. *Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran IPA*. Jurnal Seminar Nasional. ISBN: 978-602-70471-1-2
- Dewi Ayu Sulistyaningrum, „Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia Pada Materi

- Permukaan Bumi Dan Cuaca", *Profesi Pendidikan Dasar*, 4.2 (2017), 154–66.
- Fatia, Ismiranda, Yetti Ariani. 2020. *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal of Basicedu Science*. Vol.3 No.2
- Ferbrianto, Arib, dkk. 2021. *Membuat Vidio Pembelajaran Berbasis Screen Recorder dan Vidio Editor Menggunakan Camtasia*. Yogyakarta : UPY Press
- Herman, Ilham Rizki, Syafri Ahmad. 2021. *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Materi Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Vol.4 No.1
- Herman, Rista Aulia, Rifda Eliyasni. 2020. *Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal of Basic Education*. Vol.4 No.1 Tahun 2020
- Husuwatul Masyithah and Zainuddin Muchtar, „Pengaruh Penerapan Multimedia Camtasia Studio Dan Media Power Point Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom“, 8.2 (2016), 64–71
- Jalinus, Nizwardi, Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta : Kencana
- Lena, Mai Sri, Netriwati. 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Padang : Permata Net
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Desertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta : Kencana.
- Nuridin, Syafruddin. Adrianto. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Nurmala, Siti, Retno Triwoelandari dan Muhammad Fahri. 2021. *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI*. *JURNALBASICEDU* Vol. 5 No. 6 Tahun 2021 Hal. 5024-5034

- Pribadi, A. Benny. 2017. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta : PRENADAMEDIA GROUP
- Putra, Ari Hakim.,Ari Wibowo Kurniawan., Mu'arifin. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Permainan Bola Voli Berbasis Aplikasi Articulate Storyline". e-Journal Sport Scient and Healt, 3(7), 2021, 519–532
- Ria, Mei Sundala. Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Android Kelas XI Di SMA Negeri 1 Sidomulyo. 2019. PhD Thesis. UIN Raden Saleh Intah Lampung.
- RIDHA, Mhd; RAHMATINA, Rahmatina. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Inkuiri pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN 06 Lasi Mudo Kabupaten Agam". e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2020, 8.1.
- Ridwan., Sunarto. 2015. *Pengantar Statistika Untuk Peneliti: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Sari, Dela Monica, Melva Zainil. 2021. *Pengembangan Media Edugame Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 Pada Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal of Basic Education Studies*. Vol.4 No.1
- Safira, Arum Donna.,Iva Safirah, Tunjungsari Sekaringtyas. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol 2 ,No 2, Oktober 2021, 237-253*
- Sabri, Khairiman., Elfizon. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol.1, Issue 1. November 2020.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : ar-Ruzz Media.
- Trianto Ibnu Badar. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*

*Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas
Awal SD/MI Implementasi Kurikulum
2013. Jakarta : Kencana.*

Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017.
*Pengembangan Media Pembelajaran
Berbasis ICT. Jakarta : Kencana.*

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran
Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.*
Jakarta : Prestasi Pustaka.