



Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Teks Narasi Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Dan Kewargaan Siswa Kelas V SDN Sukorame 2

Anjasmara¹, Wahyudi², Sutrisno Sahari³

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³
maraa9324@gmail.com¹, wahyudi@unpkdr.ac.id², sutrisno@unpkdr.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of students' understanding of historical narrative text material at SDN Sukorame 2, which is caused by the limitations of learning media that only use books and 2-dimensional media. In addition, the lack of interaction and activeness between learning media and students and teachers, as well as the lack of innovation in learning media, are the main obstacles in the learning process. Teachers have also not optimized the development of current learning technology, which has an impact on student learning outcomes that have not met the Minimum Completion Criteria (KKM) score. The purpose of this study is to develop interactive multimedia on historical narrative text material to improve the cultural and civic literacy skills of fifth grade students at SDN Sukorame 2. This study uses the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques are carried out through questionnaires, interviews, and evaluation questions, with data analysis based on the criteria of validity, effectiveness, and practicality. The results of the study showed that this interactive multimedia was very valid with an average percentage of 89%, very effective with an average of 72.50% in limited trials and 79.50% in extensive trials, and very practical with an average percentage of 94%. In conclusion, interactive multimedia in historical narrative texts is suitable for use in learning activities for fifth grade students of SDN Sukorame 2.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Historical Narrative Text

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi teks narasi sejarah di SDN Sukorame 2, yang disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku dan media 2 dimensi. Selain itu, kurangnya interaksi dan keaktifan antara media pembelajaran dengan siswa dan guru, serta minimnya inovasi dalam media pembelajaran, menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran. Guru juga belum mengoptimalkan perkembangan teknologi pembelajaran saat ini, yang berdampak pada hasil belajar siswa yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif pada materi teks narasi sejarah untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas V SDN Sukorame 2. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, dan soal evaluasi, dengan analisis data berdasarkan kriteria validitas, efektivitas, dan kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini sangat valid dengan rata-rata persentase 89%, sangat efektif dengan rata-rata 72,50% pada uji coba terbatas dan 79,50% pada uji coba luas, serta sangat praktis dengan rata-rata persentase 94%. Kesimpulannya, multimedia interaktif pada teks narasi sejarah ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk siswa kelas V SDN Sukorame 2.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Teks Narasi Sejarah



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah menjadi ciri khas zaman ini, mengubah cara hidup, bekerja, dan berinteraksi. Teknologi seperti komputasi, internet, dan kecerdasan buatan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Platform pembelajaran online, perangkat lunak pendidikan, dan aplikasi pembelajaran membuat pendidikan lebih terjangkau, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Desain teknologi pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman belajar dan hasil pendidikan (Agustian & Salsabila, 2021).

Di SDN Sukorame 2, pemahaman siswa terhadap teks narasi sejarah rendah karena media pembelajaran yang terbatas dan konvensional. Guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal, sehingga siswa cepat bosan dan kurang memahami materi. Penyebaran angket menunjukkan 61% siswa kurang paham, dan 18 dari 28 siswa belum mencapai KKM. Guru juga menghadapi keterbatasan fasilitas, seperti proyektor yang sedikit.

Solusinya adalah mengembangkan multimedia interaktif, seperti articulate storyline, yang menggabungkan teks, gambar, suara, video, dan animasi. Penelitian menunjukkan media ini sangat valid, efektif, dan praktis. Articulate Storyline mudah dipelajari dan digunakan, bahkan untuk guru pemula. Penelitian sebelumnya membuktikan keefektifan media ini dalam meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan ini, penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Informasi Penting Teks Narasi Sejarah guna Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Kelas V SDN Sukorame 2."

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana kevalidan pengembangan media *artiquilite storyline* pada gagasan pokok teks narasi sejarah untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan kelas V SDN 2 Sukorame ?, 2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media *artiquilite storyline* pada gagasan pokok teks narasi sejarah untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan kelas V SDN 2 Sukorame ?, 3) Bagaimana keefektifan pengembangan media *artiquilite storyline* pada gagasan pokok teks narasi sejarah untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan kelas V SDN 2 Sukorame ?. Dengan Tujuan penelitian sebagai berikut: 1) Mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *artiquilite storyline* materi gagasan pokok teks narasi sejarah untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan kelas V SDN 2 Sukorame, 2) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *artiquilite storyline* materi gagasan pokok teks narasi sejarah untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan kelas V SDN 2 Sukorame, 3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *artiquilite storyline* materi gagasan pokok teks narasi sejarah untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan kelas V SDN 2 Sukorame.

METODE



Penelitian ini merupakan penelitian R & D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2013: 407) “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada desain model pengembangan ADDIE. Menurut (Sugiono, 2013) model penelitian ADDIE “merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari”. Model ini terdiri dari lima fase yaitu, *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* terhadap produk yang akan dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan Di SDN Sukorame 2 dengan subjek peserta didik kelas 5B pada uji coba terbatas terdapat 8 siswa dan uji coba luas terdapat 20 siswa. Pengumpulan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu 1) wawancara, 2) angket kebutuhan siswa, 3) validasi lembar instrumen, 4) angket kepraktisan 5) soal evaluasi.

Teknik analisis data lembar kevalidan mediadan materi pembelajaran berbasis *articulate storyline* dilakukan melalui 1) pengumpulan data yang diperoleh oleh validator, 2) pensekoran yang kemudian dilakukan konversi ke dalam skalara kriteria dengan acuan tabel sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Tingkat Validitas Media Ajar

Pencapaian nilai (skor)	Kategori validitas	Keterangan
25.00-40.00%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00%	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
56.00-70.00%	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71.00-85.00%	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
86.00-100.00%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Adaptasi: (Akbar, 2017)

Data keefektifan dianalisis menggunakan analisis kuantitatif. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan. Data keefektifan media ajar didapatkan dari hasil belajar siswa kelas V dengan menggunakan multimedia interaktif dengan acuan tabel sebagai berikut.

Tabel 2 Penilaian Ketuntasan Belajar Klasikal

Presentase Ketuntasan	Klasifikasi
$P > 80\%$	Sangat baik
$60\% \leq p < 80\%$	Baik
$40\% \leq p < 60\%$	Sedang
$20\% \leq p < 40\%$	Buruk
$p \leq 20\%$	Sangat kurang

Adaptasi : Widoyoko (2013:242)



Teknik analisis data keparaktisan media pembelajaran respon guru dengan melakukan pengambilan data menggunakan angket respon untuk direkap apakah data yang diperoleh mendapatkan kriteria keparaktisan sesuai tabel berikut.

Tabel 3 Kriteria Penilaian Respon Guru

No	Interval Skor	Skor
1.	80-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Cukup
4.	21-40%	Kurang
5.	0-20%	Sangat Kurang

Adaptasi : Kartini dan I Nyoman (2020:14)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian ini menggunakan data melalui beberapa tahap seperti Validitas media, materi, Uji coba terbatas dan Uji coba Luas untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Berikut hasil lembar validasi Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline oleh ahli media.

Tabel 4 Hasil Validasi Desain Media Ajar

No	Aspek yang Divalidasi	Indikator	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan tulisan	a. Penulisan judul multimedia interaktif				✓	
		b. Ukuran huruf dalam tulisan				✓	
		c. Penggunaan kata atau font dalam media pembelajaran					✓
		d. Kejelasan Tulisan					✓
2.	Tampilan gambar	a. Materi relevan dengan media ajar yang harus dipelajari siswa.					✓
		b. Keserasian bentuk gambar				✓	
		c. Kerapian				✓	
3.	Isi Materi	a. Kesesuaian gambar dengan tulisan					✓
		b. Keunikan gambar				✓	
4.	Kepraktisan	a. Fungsi multimedia interaktif				✓	
		b. Bahasa penyampaian yang digunakan multimedia interaktif dapat dipahami					✓
Jumlah skor			49				
Skor maksimal			55				
Presentasi skor			89%				

Berdasarkan penilaian di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi yang, media ajar articulate storyline mendapat skor 89% dengan kategori sangat valid sangat baik untuk digunakan. Dengan catatan hasil validasi lanjut dan dapat digunakan. Dengan demikian media ajar articulate storyline dapat digunakan dalam proses pembelajaran.



Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Divalidasi	Indikator	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian tujuan	a.				✓	
		b.				✓	
		c.					✓
		d.					✓
2.	Kurikulum	a.					✓
		b.				✓	
		c.				✓	
3.	Isi Materi	a.					✓
		b.				✓	
4.	Interaksi	a.				✓	
		b.					✓
		c.				✓	
5.	Soal Evaluasi	a.				✓	
		b.					✓
		c.					✓
Jumlah skor			67				
Skor maksimal			75				
Presentasi skor			89%				

Berdasarkan penilaian di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi materi media ajar articulate storyline mendapat skor 89% dengan dengan kategori sangat valid sangat baik untuk digunakan. Dengan catatan hasil validasi secara materi, produk dapat digunakan. Dengan demikian media ajar articulate storyline dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 6 Data Angket Respon Guru

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang terdapat dalam multimedia interaktif sesuai dengan KD.					
2.	Multimedia interaktif mudah digunakan untuk menyampaikan materi.					✓
3.	Tampilan pada multimedia interaktif menarik dan mudah dipahami.					
4.	Penggunaan multimedia interaktif fleksibel dan mudah.					



5.	Multimedia interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.					✓
6.	Gambar dan isi materi dalam multimedia interaktif jelas dan menarik.					✓
7.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif					✓
8.	Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar dan foto yang menarik					✓
9.	Cakupan materi yang terdapat dalam multimedia interaktif				✓	
10.	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki multimedia interaktif					✓
Jumlah skor		47				
Skor maksimal		50				

Dari data hasil angket respon guru pada multimedia interaktif berbasis articulate storyline diperoleh hasil presentase 94%, berdasarkan kriteria respon guru menurut Kartini & I Nyoman (2020:14), maka dinyatakan sangat baik. Dengan demikian, multimedia interaktif articulate storyline sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 7 Nilai Test Evaluasi Uji Terbatas

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1	Afiqa rasya athaya	85	75	Tuntas
2	Amira naurasafa dianingyekti	95	75	Tuntas
3	Brillyan puji rizki maulana	80	75	Tuntas
4	Cahaya syifaul qulbiah	75	75	Tuntas
5	Cesario maiputra	50	75	Tidak Tuntas
6	Deandra almira febyvinaya	80	75	Tuntas
7	Diyon kamau	40	75	Tidak Tuntas
8	Evan rafferty subiyakto	75	75	Tuntas
Total		580		
Rata-rata		72,5		

Hasil dari tes evaluasi yang dilakukan kepada 8 siswa kelas V SDN Sukorame 2 pada uji coba terbatas, terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dan 6 lainnya tuntas. Berdasarkan data tersebut maka hasil ketuntantasan belajar siswa secara klasikal mendapat 72,50%, menurut Widoyoko (2013:242) dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis articulate storyline efektif dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

STabel 8 Nilai Test Soal Evaluasi Uji Luas

No.	Nama	Nilai	KKM	Kriteria
1.	Faiz royana nabila	90	75	Tuntas
2.	Faris ghaisan maulana amin	75	75	Tuntas
3.	Geofandry destiar rinnadi putra	70	75	Tidak Tuntas
4.	Kevin arya syahdana	75	75	Tuntas
5.	Kevin david wittama	95	75	Tuntas
6.	Melody nadia iswara	80	75	Tuntas
7.	Muhamad raffi dafrianto	60	75	Tidak Tuntas
8.	Muhammad al-faruq khoirul nizam	30	75	Tidak Tuntas
9.	Muhammad nazril tirtha mukti ananda yulianto	90	75	Tuntas
10.	Muhammad rizqi aditya	95	75	Tuntas
11.	Najwa fatimatus zahra	95	75	Tuntas
12.	Putra rifqi ardiansah	55	75	Tidak Tuntas



13	Radyan bimasena	75	75	Tuntas
14	Rajendra felix firjatullah	90	75	Tuntas
15	Rizky affan nugraha	65	75	Tidak Tuntas
16	Sekar arum purnamasari	95	75	Tuntas
17	Syawlu fellia ramadhan	85	75	Tuntas
18	Widi wildan rizqullah	80	75	Tuntas
19	Zhafirah izz zayani	100	75	Tuntas
20	Alvarizqi wira sandy ramadhan	90	75	Tuntas
Jumlah		1590		
Rata-rata		79,5		

Dari data hasil evaluasi yang dilakukan pada uji coba luas diperoleh nilai rata-rata 79,50%, menurut Widoyoko (2013:242) keberhasilan ketuntasan belajar klasikal dinyatakan baik. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis articulate storyline pada materi teks narasi sejarah kelas V SDN Sukorame 2 bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan dengan melalui tahap masing-masing tersebut memiliki hasil validasi media dan materi pembelajaran dalam tahap validasi mendapatkan skor 89% dan media dikatakan "Sangat Valid". Media pembelajaran dalam tahap kepraktisan mendapatkan nilai dari respon guru ialah 94% yang dikatakan "Sangat Praktis". Media pembelajaran dalam tahap keefektifan dari nilai uji coba terbatas mendapat skor 72,50% dan uji coba luas mendapatkan skor 79,50% sehingga dalam tahap efektif dikatakan media tersebut sudah efektif.

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian dan ini, yaitu dapat digunakan untuk referensi penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan multimedia interaktif yang mengandung materi yang lebih luas dan menarik untuk dipelajari.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626>
- Af'idati, N., Suntari, Y., & Putra, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Muatan Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 2(1), 22–33. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n1.p22-33>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>



- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran (A. Holid (ed.); cet. 5). Pt Remaja Rosdakarya.
- Ali, R. H., & Hartono. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI Matriks. APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10(1), 65–75. <https://doi.org/10.61798/get.v1i2.43>
- Alisnaini, A. F., Syahira, F., Ariyani, V., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Berbasis Teks Dalam Kurikulum 2013. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(3), 387–393. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4322>
- Amelia, P., & Purwaningsih, H. (2021). Desain Komik Digital Cerita Rakyat Desa Arjowilangun. Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa, 13(2), 1–21. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v13i2.3829>
- Amiroh. (2018). Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline (M. K. Amiroh, S.Kom. (ed.)). Pustaka Ananda Srva. <http://anandasrva.wordpress.com/>
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. Tekno, 29(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Annisa Aulia, C., Masniladevi, T., Revd, R. T., Lungile, L., World Economic Forum, Fitzpatrick, T., Modeling, L. M., Measurement, F., Snowrift, O. N., Environmental, A. R., Regional, S. S., Power, E., Limited, G. C., Influence, T. H. E., Snow, O. F., On, F., Around, S., Embankment, T. H. E., Wind, I. N., ... End, F. Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 602–601.
- Arifka, A. (2022). Kenali 6 Literasi Dasar Ini. In Sahabat Guru.Com (p. 2). <https://sahabatguru.com/Kenali-6-Literasi-Dasar-Ini.-Guru-Perlu-Tahu>
- Carolina, G. (2022). Teks Narasi – Pengertian, Ciri, Struktur, Jenis, dan Unsur. Www.Zenius.Net. <https://www.zenius.net/blog/konsep-teks-narasi>

- Dr. Abd. Mukhid, M. P. (2023). Desain Teknologi dan Inovasi Pembelajaran dalam budaya organisasi di lembaga pendidikan (M. Dr. H. Bustami Saladin (ed.); Juli 2023). Pustaka Egaliter.
- Erna. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIQUULATE STORYLINE UNTUK KELAS V TEMA 1 SUBTEMA 2 "MANUSIA DAN LINGKUNGAN" (pp. 1–99).
- Ginting, M. A. B. (2022). Integrasi Pendidikan Karakter Pancasila dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA), 2(November), 45–51.
- Hasriani. (2021). Belajar Menulis Teks Narasi dengan Teknik Clustering. In R. Fadhli (Ed.), Indonesia Emas Group (Cetakan pe, Issue 1). Indonesia Emas Group.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 2(2), 170–187.
- Muhimmatul Choiroh. (2021). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media E-Learning. Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab, 3(1), 41–47. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v3i1.554>
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Purwasih, W. (2023). MENGGUNAKAN MEDIA KARTU KATA PADA SISWA KELAS II SDN 114 / VII BUKIT KALIMAU ULU KECAMATAN BATANG ASAIKABUPATEN SAROLANGUN TAHUN AJARAN 2022 / 2023 " oleh. 3(1), 114–124.
- Rahayu, E., Wulan, N. S., & Suwangsih, E. (2023). ANALISIS KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 08(September).
- Ramadhan, N., & Khairunnisa. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku. Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 8(1), 49–60. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/Tarbiyawat/article/view/3208>

- Reynhat, M., Gusar, S., & Irene, L. (2020). Peningkatan Kemampuan Siswa Menulis Karangan. 205–211.
- 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>
- Rusmilawati. (2020). Narasi Literasi Modul Tema 16. 10. <https://emodul.kemdikbud.go.id/B-Bld-16/B-Bld-16.pdf>
- 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>
- Sugiono. (2013). METODE PENELITIAN (pp. 1–256).
- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekoah Dasar. *Fondatia*, 4(2), 245–258. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.897>
- Syarlenis, S. (2022). Penerapan Pendekatan Saintifik Model Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tema Udara Bersih Bagi Kesehatan di Kelas V UPTD SD N 02 Sungai Beringin Tahun 2021. *Journal on Education*, 4(3), 911–923. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i3.502>
- Utami, Y. S., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(April), 62–71.
- Wahyuningtyas, D., Widodo, S., & Katminingsih, Y. (2022). Analisis Tingkat Kognitif Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Matematika Wajib Kelas X SMA/MA Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi Anderson. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 204–214.
- Wulandari, E. (2017). PENGEMBANGAN CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS MATERI SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA DI SDN 1 SAMAR. 1–163. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/28625/>