

## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA DI KELAS IV SDN 09 SITIUNG

M. Anggrayni<sup>1</sup>, Suci Rahma Putri<sup>2</sup>, Fitriani<sup>3</sup>  
e-mail: [melisaanggrayni81@gmail.com](mailto:melisaanggrayni81@gmail.com), [sucirahmaputri@undhari.ac.id](mailto:sucirahmaputri@undhari.ac.id),  
[fitrianianinaiva17@gmail.com](mailto:fitrianianinaiva17@gmail.com)

<sup>123</sup> FKIP Universitas Dharmas Indonesia, Sumatera Barat, Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powerpoint* pada pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di kelas IV SDN 09 Sitiung. Karena hasil dari observasi serta wawancara bersama wali kelas IV bahwasanya rendah nya rasa ketertarikan peserta didik untuk belajar, dengan adanya video pembelajaran interaktif sangat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dengan jumlah peserta didik 8 orang. Peneliti mengembangkan penelitian ini menggunakan tahap-tahapan penggunaan metode *Research and Development* (R&D) pada model ADDIE yang memiliki langkah penting yang terdapat di dalamnya yakni : 1. Tahap analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan kurikulum (*Analyze*) 2. Tahap perancangan pembelajaran (*Design*), 3. Tahap pengembangan yakni mengembangkan produk video dengan menguji kevalidan dengan berupa lembar angket (bahasa, isi/konstruksi, dan kegrafikaan), dengan memperoleh persentase nilai akhir dari ketiga validator rata-rata 85% kategori "Sangat Valid", 4. Tahap implementasi melakukan uji praktikalitas, efektivitas produk kepada peserta didik dan pendidik dengan lembar angket respon pendidik serta angket respon peserta didik dengan memperoleh persentase 89% kategori "Sangat Praktis" menentukan efektivitas menggunakan angket minat belajar peserta didik setelah menonton video pembelajaran interaktif (*Implementation*), dengan persentase 87% kategori "Sangat Efektif" 5. Tahap evaluasi dimana tahap mengetahui revisi yang dilakukan dalam produk untuk mengembangkan pembelajaran dari semua tahap-tahap sebelumnya.

**Kata Kunci : Pembelajaran, Interaktif, Peserta didik.**

### Abstract

*This study aims to develop interactive learning videos using powerpoint applications in science learning in the Merdeka Curriculum class IV SDN 09 Sitiung. Because the results of observations and interviews with the homeroom teacher of class IV showed that the learning was low, learning videos really helped increase students' interest in learning with a total of 8 students. Research and Development (R&D) method in the ADDIE model which has important steps contained in it, namely: 1. The stage of needs analysis, student characteristics, and curriculum (Analyze) 2. learning design stage (Design), 3. development stage is developing video products by testing validity in the form of questionnaires (language, content/construct, and graphics), by obtaining the percentage score from the three validators on average 85% in the "Very Valid" category, 4. implementation stage conducts practicality tests, product effectiveness on students and educators with teacher response questionnaires and student response questionnaires by obtaining percentage of 89% "Very Practical" category determines effectiveness of using student learning interest questionnaires after watching interactive learning videos (Implementation), with a percentage of 87% in the "Very Effective" category 5. evaluation stage where the stage knows the revisions made to product to develop learning from all the previous stages.*

**Keywords: Learning, Interactive, Learners**

## **Pendahuluan**

Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran intrakurikuler yang beragam pembelajaran akan lebih optimal dimana pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tujuan Kurikulum Merdeka belajar adalah agar guru, siswa dan orang tua dapat memiliki suasana yang menyenangkan (Nasution, 2022). Peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu transfer ilmu dan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik yang dapat membantu pembelajaran terasa lebih menarik, melengkapi, dan membantu para pendidik dalam menyampaikan informasi, media pembelajaran perlu disusun dengan baik dengan menggunakan media modern di dalam pembelajaran diharapkan terjadi nya interaksi antara pendidik dengan peserta didik (Kurniawan, 2020).

Oleh karena itu metode pembelajaran harus diubah menjadi metode yang lebih interaktif, yang membekali anak untuk berpikir kritis dan kreatif. Pembuatan media belajar yang lebih menarik, interaktif dan mudah dimengerti anak adalah media yang berisi penjelasan secara audio visual, baik melalui tulisan, gambar yang menarik, animasi atau video (Bertha Dharma, Universitas Sanata, 2021). Dengan adanya sebuah media pembelajaran yakni seperti video sangat membantu tercapainya minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik merupakan sebuah awal penggerakan untuk siswa dalam belajar yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Friantini et al., 2017). Guru yang profesional memperhatikan apa saja yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dengan kemauan yang tinggi, di setiap anak kemungkinan memiliki tingkat perbedaan yang berbeda, meski membangkitkan minat belajar peserta didik sulit seorang guru harus lebih mampu serta kompeten untuk melakukannya agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan aktif. Karena peserta didik dapat termotivasi untuk belajar, oleh karena itu minat berkaitan dengan prestasi belajar sebaiknya guru lebih memberikan perhatian kepada minat belajar peserta didik agar memberikan dampak positif lainnya membantu agar pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Mutia & Halim, 2017)

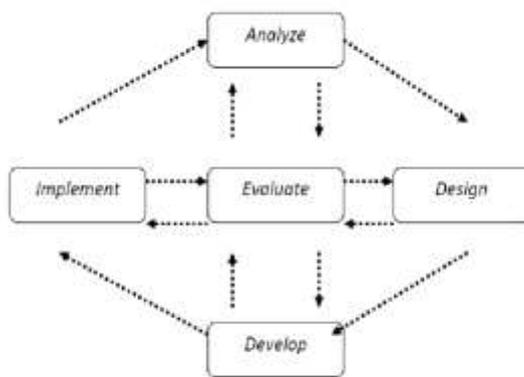
Kenyataan nya di lapangan, minat belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran sangat kurang. Seperti ditemukan peserta didik kelas IV di sekolah SDN 09 Sitiung, peserta didik kurang semangat tertarik dalam proses pembelajaran dikarenakan pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga membuat peserta didik mudah bosan, sangat mempengaruhi dari hasil belajar peserta didik. Materi yang disampaikan oleh pendidik yaitu materi. “Sejarah-sejarah Kerajaan Nusantara” mata pelajaran IPAS. Rendahnya minat belajar peserta didik dapat disebabkan beberapa faktor yakni terbatas nya alat media pembelajaran yang disediakan di sekolah. (Karangmalang et al., 2021) berpendapat bahwa minat belajar dapat ditimbulkan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut keaktifan peserta didik. Saat ini zaman semakin berkembang dan modern sangat mendukung proses pembelajaran yang berbasis serba digital terutama pada video interaktif. Video interaktif adalah video pembelajaran yang memiliki layar kerja berbasis powerpoint dan slide serta memiliki fitur seperti audio, video, gambar, character, sehingga dapat menyajikan sumber materi menjadi menarik dan lengkap (Sari & Harjono, 2021).

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat memicu keinginan dan minat siswa, memberikan motivasi dan merangsang proses belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa. mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan tepat. Dapat diketahui identifikasi masalah di atas dapat dilakukan pembatasan masalah tersebut yaitu minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran sangat rendah, guru mengalami keterbatasan media pembelajaran hanya mengandalkan buku saja, guru harus memanfaatkan media pembelajaran melalui multimedia interaktif berbasis video. Tentunya dalam pengembangan video pembelajaran interaktif harus dikembangkan berdasarkan tujuan, kompetensi dan indikator yang ingin dicapai, serta efektif dan efisiensi dalam penggunaannya (Wulan et al., 2021).

Pada penelitian ini, media yang digunakan yaitu media pembelajaran yaitu video interaktif. Dimana media ini dimaksud agar peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran di sekolah dengan memiliki berbagai penyajian materi, tulisan, suara, gambar, dan video yang menarik. Kelebihan dari video ini sangat praktis digunakan, menarik perhatian peserta didik serta menyenangkan. Sejalan permasalahan di atas untuk meningkatkan belajar peserta didik diperlukan inovasi yang tinggi dalam pembelajaran, salah satunya adalah pengembangan video pembelajaran interaktif yang berbantu dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* yang menarik perhatian peserta didik untuk belajar serta terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

## Metode

Jenis penelitian pengembangan yang digunakan peneliti adalah R & D, model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh (Sari & Harjono, 2021) Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation) (Kirna, 1829).



Sumber : Tegeh and Kirna, 2013

Tahap pertama Analisis, analisis merupakan dimana tahap awal yang dilakukan penelitian untuk mencari permasalahan. Langkah yang dilakukan yaitu melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum. Pada tahap ini dilakukan proses wawancara bersama wali kelas IV SDN 09 Sitiung sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Tahap kedua perancangan, pada tahap kedua ini menentukan solusi yang tepat berupa produk yang akan digunakan sesuai kebutuhan pendidik dan peserta didik yang berupa perencanaan desain. Pada tahap ini menggambarkan garis besar tentang media pembelajaran, dimana media pembelajaran berupa video interaktif pada mata pelajaran IPAS materi “sejarah-sejarah kerajaan nusantara” pengembangan materi serta video menggunakan aplikasi *powerpoint*, di dalam design terdapat Menu utama, CP, ATP, Petunjuk teknis, Materi, kuis dan Rangkuman dalam pengembangan. Tahap ketiga pengembangan, dimana tahap merealisasikan rancangan produk yang sudah dibuat berdasarkan desain pengembangan video pembelajaran interaktif.

Sebelum dikembangkan dalam pembelajaran melakukan langkah proses validasi kepada ahli kegrafikaan, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui isi video interaktif yang akan dikembangkan dilakukan oleh validator. Data yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa skor, saran, masukan/komentar dari sebaran kuesioner yang diberikan oleh pakar/ahli (Pramessti et al., 2021). Tahap penerapan yakni tahap implementasi aksi nyata secara langsung dimana tahap ini merupakan penerapan rancangan secara langsung di sekolah yang akan dituju untuk penelitian. Pada tahap ini pendidik menggunakan media pembelajaran yang sangat membantu pendidik serta peserta didik dalam belajar. Dimana peneliti menggunakan media berupa video berisikan materi pembelajaran, setelah peserta didik menonton peneliti memberikan berupa lembar angket respon peserta didik yang berjumlah 8 orang dan respon pendidik wali kelas IV untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Tahap terakhir yakni tahap evaluasi terhadap media interaktif yang sudah diuji sebelum nya serta mengetahui kelayakan minat belajar peserta didik yang dikembangkan tahap implementasi, evaluasi dilakukan berdasarkan yang sudah diisi oleh validator dan angket minat belajar peserta

didik. Dalam penelitian ini terdapat 8 siswa kelas IV SDN 09 Sitiung hal ini untuk mengetahui seberapa valid dan layak digunakan media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data ini menggunakan lembar wawancara dan angket. Wawancara dilakukan bersama wali kelas IV SDN 09 sitiung, sedangkan angket diberikan kepada peserta didik dan pendidik wali kelas IV. Lembar angket pada uji pakar menggunakan skala likert dengan skor 1-4 dengan kriteria dari tidak setuju dan sangat setuju.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Tahap analisis yaitu dimana analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis kurikulum. Peneliti melaksanakan pendahuluan dengan melakukan observasi di sekolah SDN 09 Sitiung kelas IV dan melakukan wawancara bersama dengan wali kelas IV. Salah satu masalah yang ditemukan oleh peneliti dalam observasi yaitu pendidik kewalahan saat menyampaikan materi tentang sejarah-sejarah kerajaan nusantara karena terbatasnya media pembelajaran di sekolah pendidik mengalami kurangnya ketertarikan minat belajar peserta didik, peserta didik merasa mudah bosan hanya mendengar pendidik ceramah saja hanya mengandalkan dari buku saja, saat menyampaikan materi saat proses pembelajaran. Tahap perancangan ini dengan melakukan penyusunan video pembelajaran interaktif yaitu dengan materi pembelajaran IPAS sejarah-sejarah kerajaan nusantara, selanjutnya merancang isi media video interaktif yang di dalam nya terdiri dari intro pembuka, menu utama yaitu CP, ATP, Petunjuk teknis, Materi, kuis dan Rangkuman. Peserta didik dapat memilih sesuai menu yang diinginkan ketika peserta didik meng klik sesuai keinginan maka slide yang di klik muncul secara otomatis.



Gambar 1. Intro



Gambar 2. Pilihan Menu



Gambar 4. Kuis



Gambar 3. Materi

*Development* (pengembangan), setelah dilakukan tahap perancangan dapat dikembangkan kemudian siap diterapkan dalam pembelajaran, media video pembelajaran terlebih dahulu melakukan pengecekan dan memvalidasikan terlebih dahulu kepada ahli kegrafikaan, materi dan bahasa. Hasil ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Uji Pakar Ahli

No.	Ahli/Pakar	Skor	Kategori
1	Ahli Kegrafikaan	96%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	81%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	78%	Valid

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui kelayakan video pembelajaran interaktif termasuk dalam kategori sangat valid, dan valid yang telah tertera di lembar angket terdapat 8 item pernyataan dengan memenuhi rata-rata 85% dengan kategori “Sangat Valid” Sehingga dapat dikatakan video pembelajaran interaktif ini dapat diterapkan di sekolah terutama pada kelas IV SDN 09 Sitiung.

Tabel 2. Uji Coba Kepraktisan Respon

No.	Ahli/Pakar	Skor	Kategori
1	Pendidik	84%	Sangat Valid
2	Peserta didik	88%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel uji coba kepraktisan produk yang dilakukan pendidik dan peserta didik mendapatkan hasil dimana di lembar angket respon pendidik dan peserta didik memiliki 8 item pernyataan dengan memenuhi kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 3 Uji Coba keefektifan

No.	Ahli/Pakar	Skor	Kategori
1	Peserta didik kelas IV	87%	Sangat Efektif

Hasil analisis lembar penilaian efektifitas pengembangan video pembelajaran dengan memiliki 8 item butir pernyataan yang akan dikembangkan dimana terdapat 7 peserta didik yang memiliki kategori “Sangat Efektif” dengan persentase rata-rata 87%. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif sangat efektif untuk digunakan oleh peserta didik di SDN 09 Sitiung. Tahap *evaluation* (Evaluasi) tahap ini melakukan kevalidan dengan persentase 85%. Selanjutnya kepraktisan dilihat dari angket respon pendidik dan peserta didik memperoleh persentase sebesar 84% untuk pendidik, dan untuk peserta didik 88%.

## Pembahasan

Media pembelajaran interaktif ini sangat membantu ketertarikan minat belajar peserta didik terutama pada kelas IV SDN 09 Sitiung dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan. Media video pembelajaran interaktif ini dikatakan layak karena memenuhi uji pakar ahli persentase rata-rata 85% sehingga sudah memasuki kategori sangat valid di gunakan. Dengan demikian kegiatan belajar sangat membantu memberi kemudahan siswa dalam memahami materi dan menarik perhatian, minat, dan motivasi siswa untuk belajar (Zaini, 2021). Pembelajaran media interaktif ini juga layak digunakan kapanpun saja karena sangat praktis dalam penggunaannya materi yang dipelajari mempermudah siswa serta menarik siswa untuk meningkatkan minat belajarnya. Interaktif adalah teknologi dinamis yang memerlukan input tertentu dari pengguna untuk menyampaikan sekumpulan informasi melalui teks, grafis, image, atau video. Biasanya aplikasi multimedia interaktif dirancang untuk menampilkan hasil tertentu dan memberikan umpan balik dengan cepat yang digunakan pengguna untuk mengakses teknologi ini digunakan agar dapat memberikan informasi dalam bentuk yang lebih menarik dan dapat menarik perhatian pengguna, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya. (Tanjung et al., 2014)

Manfaat dari produk ini yaitu siswa dengan mudah mengakses pembelajaran di mana saja, kapan saja dan dalam jangka waktu berapa pun. Pendapat diatas dapat mendukung perlunya model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dimana siswa bisa menentukan sendiri kemampuannya dalam belajarnya. (Ence et al., 2020). Kombinasi pembelajaran yang menggabungkan model pembelajaran tatap muka dikelas serta dapat dilakukan dengan pembelajaran secara online membuat siswa belajar kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran secara online menunjukkan perubahan yang positif dalam semangat siswa untuk belajar.

Pengembangan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powerpoint*. Terdapat fitur menu-menu dalam media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, diantaranya menu yang berisi CP, ATP, TP, materi yang berisi materi pembelajaran yang dikemas dalam sajian praktis dan video pembelajaran tentang tutorial praktikum materi komunikasi telepon, menu kuis yang berisi latihan atau tes pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan baik pada aspek kognitif maupun psikomotorik, menu glosarium berisi daftar istilah kata dalam materi yang memudahkan pemahaman peserta didik, menu merupakan pemilihan untuk yang akan dicapai oleh peserta didik. (Rohmah & Bukhori, n.d.)

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat digunakan pada pembelajaran di abad 21 ini karena media interaktif memanfaatkan perkembangan teknologi (Syavira, 2021). Pembelajaran dengan media interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran. (Rihani et al., 2022). Dikatakan praktis ketika peneliti langsung menerapkan secara nyata kepada pendidik dan peserta didik saat proses belajar peserta didik dan pendidik menonton video interaktif ini dengan antusias, setelah menonton pendidik dan peserta didik mengisi lembar angket respon yang berisi 8 item pernyataan dimana memiliki dengan keseluruhan 84% dan 88% termasuk kategori "Sangat Praktis". Hasil analisis lembar penilaian efektifitas pengembangan video pembelajaran dengan memiliki 8 item butir pernyataan yang akan dikembangkan dimana terdapat 7 peserta didik yang memiliki kategori "Sangat Efektif" dengan persentase rata-rata 87%. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif sangat efektif untuk digunakan oleh peserta didik di SDN 09 Sitiung. Diharapkan hadirnya media pembelajaran ini, peserta didik bisa belajar secara lebih maksimal dan juga mendorong motivasi bagi siswa giat belajar karena kemudahan dalam mengakses dimanapun dan kapanpun (Ardianti, 2022). Sehingga peserta didik akan lebih berkonsentrasi dalam kegiatan belajar dan juga akan lebih antusias dalam memperhatikan materi yang ada dalam video pembelajaran tersebut, dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang ada, dengan adanya gambar-gambar dan suara peserta didik sangat termotivasi membuat lebih semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik (Ain et al., 2023).

## Kesimpulan

Pembelajaran video interaktif merupakan pembelajaran yang layak digunakan terutama di sekolah dasar untuk dapat membantu pendidik serta peserta didik dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar, video ini memiliki suara, gambar, dan video yang menarik. Saran untuk peneliti selanjutnya pengembangan media ini alangkah baiknya di buat semenarik mungkin menggunakan desain sendiri agar tidak terlihat plagiarisme, dalam penggunaan video pembelajaran interaktif ini sangat praktis digunakan peserta didik dalam kapanpun saja.

## Daftar Pustaka

- Ain, N., Fashokha, N., Rohmah, M., Sulthoniyah, L., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2023). *JURNAL KAJIAN PEMBELAJARAN DAN KEILMUAN Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 9-15 PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI*. 7, 9–15.
- Ardianti, T. R. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK*. 4(2), 2879–2892.
- Bertha Dharma, Universitas Sanata, 2021. (2021). *No Title*. 4(2), 94–99.
- Ence, Ulfa, S., Malang, U. N., Duananda, M., Degeng, K., Malang, U. N., Susilaningsih, S., Malang, U. N., Slamet, T. I., Malang, U. N., Husna, A., Malang, U. N., Muzaki, F. I., Pendidikan, I., Malang, U. N., & Pratama, U. N. (2020). *JKTP : JURNAL KAJIAN DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN*. 3.
- Friantini, A., Rosnaningsih, A., Azhar, S., Studi, P., & Guru. (2017). *HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN PORIS GAGA 05 KOTA*. *Friantini 2017*, 4(1).
- Karangmalang, D., Awalia, L. M., Pratiwi, I. A., & Kironoratri, L. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3940–3949.
- Kirna, T. and kirna 2013. (1829).

- Pengembangan Bahan Ajar ..... I Made Tegeh dan I Made Kirna (12 - 26). 2.*
- Kurniawan, media pembelajaran. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Google Classroom. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 15(2), 97–108. <https://doi.org/10.37729/autotech.v15i2.528>
- Mutia, R., & Halim, A. (2017). *Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan*. 5(2), 108–114. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- Nasution, S. W. (2022). *Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar*. 1, 135–142. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>
- Pramesti, P. D., Dibia, I. K., & Ujjanti, P. R. (2021). *Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point Dengan Fungsi Hyperlink*. 4(2), 258–267.
- Rihani, A. L., Maksum, A., Nurhasanah, N., & Jakarta, U. N. (2022). *STUDI LITERATUR : MEDIA INTERAKTIF ISPRING SUITE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*. 7.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*. 169–182.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD*. 4(1), 122–130.
- Tanjung, M. R., Parsika, T. F., Interaktif, P., & Pustaka, K. (2014). *PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN ORIGAMI DENGAN PENDEKATAN ADDIE*. 3, 128–133.
- Wulan, S., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 5313–5327.
- Zaini, M. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Adobe Premiere Pro ...* . 9, 349–361.