



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Bani Hasnatul Aulia¹, Desyandri²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, 25171, Indonesia
Email: banihasnatulauliya@gmail.com

Article History

Received: 04-02-2025

Revision: 13-02-2025

Accepted: 15-02-2025

Published: 17-02-2025

Abstract. The research aims to develop interactive multimedia Articulate Storyline 3 for Indonesian learning in grade IV of elementary school using the Problem Based Learning (PBL) model. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects included 20 students from SDN 06 Pulau Anak Air, while the research subjects consisted of 27 students from SDN 01 Ladang Cakiah and 21 students from SDN 08 Campago Ipuh. Data collection was carried out through validation questionnaires involving material experts, linguists, and media experts, as well as practicality questionnaires filled out by teachers and students. The results showed that interactive multimedia obtained material validity of 92.5% (very valid), language validity of 85% (valid), and media validity of 97.5% (very valid). The practicality test reached 96.6% based on the teacher's response and 94.9% based on the student's response, both in the very practical category. The effectiveness test reached 91.06% with the category of very effective. The conclusion of the study is that the interactive multimedia Articulate Storyline 3 with the Problem Based Learning model is proven to be valid, practical, and effective to support the Indonesian learning process in grade IV of elementary school.

Keywords: Interactive Multimedia, Articulate Storyline 3, PBL, ADDIE Model

Abstrak. Penelitian bertujuan mengembangkan multimedia interaktif Articulate Storyline 3 untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek uji coba mencakup 20 peserta didik dari SDN 06 Pulau Anak Air, sedangkan subjek penelitian terdiri dari 27 peserta didik SDN 01 Ladang Cakiah dan 21 peserta didik SDN 08 Campago Ipuh. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi yang melibatkan ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media, serta angket praktikalitas yang diisi oleh guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif memperoleh validitas materi 92,5% (sangat valid), validitas bahasa 85% (valid), dan validitas media 97,5% (sangat valid). Uji praktikalitas mencapai 96,6% berdasarkan respons guru dan 94,9% berdasarkan respons peserta didik, keduanya dalam kategori sangat praktis. Uji efektivitas mencapai 91,06% dengan kategori sangat efektif. Kesimpulan penelitian adalah multimedia interaktif Articulate Storyline 3 dengan model *Problem Based Learning* terbukti valid, praktis, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Articulate Storyline 3, PBL, Model ADDIE

How to Cite: Aulia, B. H & Desyandri. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Problem Based Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar. *COGNITIVISM: Journal of Educational Research and Development*, 1 (2), 74-82. <http://doi.org/10.54373/cognitiv.v1i2.89>

PENDAHULUAN

Revolusi digital telah mengubah secara fundamental lanskap pendidikan, membawa transformasi yang mendalam dalam cara kita memahami dan menerapkan proses belajar-mengajar. Seperti yang dikemukakan (Sukarno, 2020) sistem dan metode pembelajaran kini didorong oleh teknologi digital, mengubah paradigma pendidikan di era revolusi industri 4.0. Internet dan komputer tidak lagi sekadar alat bantu, melainkan telah menjadi infrastruktur utama yang memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel dan inovatif. Perubahan teknologis ini membawa konsekuensi signifikan bagi dunia pendidikan (Nastiti & Abdu, 2020) menekankan bahwa pembelajaran yang sebelumnya membutuhkan tatap muka langsung kini dapat dilakukan secara online melalui berbagai platform digital. Transformasi ini membuka peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, namun pada saat yang sama menuntut guru untuk terus mengembangkan kemampuan pedagogis mereka.

Hasil observasi yang dilakukan di tiga SDN 06 Pulau Anak Air, SDN 08 Campago Ipuh, dan SDN 01 Ladang Cakiah menunjukkan beberapa tantangan dalam penerapan media pembelajaran. Guru masih cenderung mengandalkan buku teks sebagai sumber utama tanpa banyak melakukan analisis tambahan atau memanfaatkan informasi dari internet. Akibatnya, materi yang disampaikan belum sepenuhnya sesuai dengan konteks lingkungan siswa, dan pemanfaatan teknologi informasi yang tersedia masih dapat ditingkatkan. Yuli et al., (2023) menegaskan bahwa di era digital, guru dituntut untuk menjadi fasilitator yang mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar kreatif. Kemampuan pedagogi siber menjadi kunci untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan aktif. Hal ini sejalan dengan temuan di lapangan yang menunjukkan bahwa pembelajaran monoton berdampak negatif pada motivasi belajar peserta didik. Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, pendidik perlu terus mengembangkan keterampilan dalam menerapkan berbagai pendekatan sesuai dengan perkembangan zaman. Saat ini, guru dan peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran (Zulvira & Desyandri, 2022). Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa media pembelajaran mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih cepat dan mudah (Fikry & Rahmatina, 2023).

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mentransformasi proses pendidikan. Menurut (Rejeki et al., 2020), media berfungsi sebagai perantara yang membantu menjelaskan materi yang kompleks, memungkinkan peserta didik berpikir lebih konkret, dan mengurangi

kecenderungan verbal (Jannah et al., 2023) lebih lanjut menekankan bahwa media pembelajaran yang baik dapat menciptakan proses belajar yang aktif dan memberikan manfaat signifikan. Media animasi menjadi solusi bagi guru dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang sebelumnya rendah menjadi lebih baik. Hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa dalam memahami materi dengan lebih jelas melalui tampilan visual dan audio. Manfaat penggunaan media animasi dalam pembelajaran dirasakan tidak hanya oleh siswa tetapi juga oleh guru (Alwi et al., 2024)

Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini fokus pada pengembangan multimedia interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 dengan model *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Pendekatan ini tidak sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan mengajak peserta didik untuk membangun pemahaman melalui pemecahan masalah kontekstual. Gawise et al., (2022) menegaskan bahwa media berbasis ICT memiliki potensi untuk menjembatani kesenjangan antara kebutuhan peserta didik dengan metode pengajaran konvensional. Dengan mengintegrasikan teknologi, guru dapat meningkatkan motivasi belajar, mengubah peserta didik yang pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif. Penelitian ini diharapkan tidak hanya menghasilkan multimedia interaktif, melainkan membuka ruang bagi transformasi pendidikan yang lebih responsive terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di abad 21. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif articulate storyline 3 pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *problem based learning* di kelas IV Sekolah Dasar.

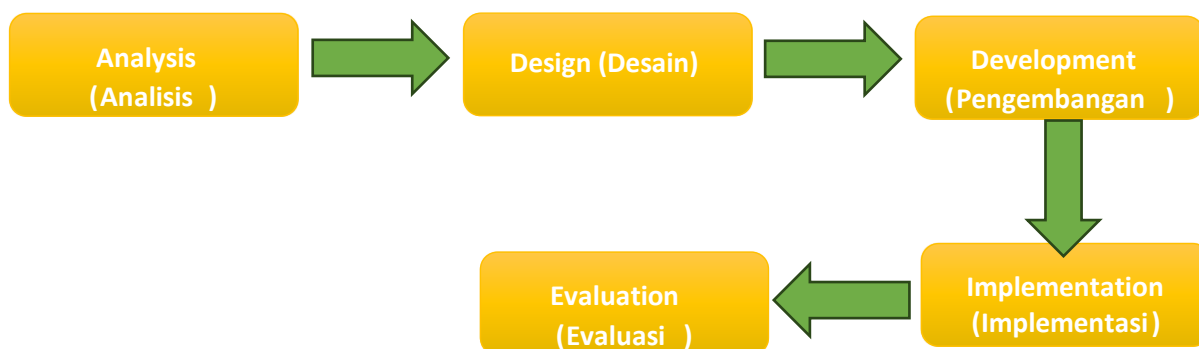
METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D. *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang komprehensif dalam dunia pendidikan. Menurut (Praditya et al., 2020), R&D adalah metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis, dengan tujuan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, serta menguji keefektifan produk, model, metode, strategi, layanan, atau prosedur tertentu. Okpatrioka (2023) mendefinisikan Research and Development sebagai "metode atau tahapan yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada, dengan tujuan menguji keefektifan produk tersebut.

Proses pengembangan dalam penelitian ini terdiri atas lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap pertama, *analysis* (analisis), merupakan fondasi dari keseluruhan proses pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan pengguna, identifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran, serta evaluasi

sistem dan infrastruktur yang tersedia. Selanjutnya, pada *design* (perancangan), dilakukan penyusunan blueprint produk. Kegiatan utama dalam tahap ini meliputi perancangan struktur dan kerangka konten, penyusunan rencana pengembangan produk, serta penentuan strategi dan pendekatan pembelajaran.

Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan), yang menurut (Nurfadhillah et al., 2021), merupakan proses konkret dalam penciptaan produk. Kegiatan pada tahap ini mencakup pembuatan produk sesuai rancangan, validasi oleh para ahli, revisi berdasarkan masukan, dan penyempurnaan produk. Setelah itu, masuk ke *implementation* (penerapan), yaitu tahap uji coba produk yang telah dikembangkan. Kegiatan dalam tahap ini meliputi persiapan sarana penerapan, sosialisasi produk, uji coba dalam skala terbatas, serta monitoring proses penerapan. Tahap terakhir adalah Evaluation (Evaluasi), yang bersifat reflektif dan konstruktif. Tujuan dari tahap ini adalah mengukur tingkat keberhasilan produk, mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan, serta merumuskan rekomendasi untuk perbaikan. Dengan mengikuti kelima tahap ini secara sistematis, diharapkan produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran.



Gambar 1. Tahapa proses pengembangan

Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 06 Pulau Anak Air dengan jumlah total 20 orang, yang terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan. Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi proses pembelajaran dan angket kebutuhan media. Sementara itu, data sekunder meliputi hasil validasi materi, validasi media, validasi bahasa, dan data praktikalitas. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu (1) instrumen validasi: meliputi validasi materi, validasi bahasa, dan validasi desain, (2) instrumen praktikalitas: menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik, dan (3) instrumen Efektivitas: Menggunakan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan yaitu (1) analisis validitas: data dianalisis menggunakan skala likert dengan rumus perhitungan

persentase validitas, (2) analisis praktikalitas: menggunakan analisis deskriptif dan perhitungan persentase kepraktisan, dan (3) analisis efektivitas: mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik melalui perhitungan persentase efektivitas. Kriteria penilaian hasil penelitian ini ditentukan berdasarkan persentase yaitu validitas: 86–100% (sangat valid), praktikalitas: 86–100% (sangat praktis), dan efektivitas: 86–100% (sangat efektif)

HASIL

Analysis (Analisis)

Tahap ini bertujuan untuk menggali informasi mendalam terkait kebutuhan pengguna, identifikasi masalah, serta kesesuaian kurikulum. Kegiatan yang dilakukan meliputi (1) analisis kebutuhan pengguna: Berdasarkan hasil observasi dan angket, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah masih sangat terbatas. Guru merasa kesulitan mengembangkan media interaktif secara mandiri karena kurangnya keterampilan teknis. • Analisis kurikulum: Media dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dengan topik teks prosedur, dan (2) analisis karakteristik peserta didik: Berdasarkan angket, mayoritas siswa memiliki gaya belajar visual (86,7%), yang menjadi dasar utama dalam merancang media pembelajaran berbasis visual dan interaktif.

Design (Perancangan)

Tahap ini berfokus pada pembuatan rancangan awal (blueprint) media pembelajaran. Beberapa kegiatan utama dalam tahap ini adalah (1) penyusunan rencana pengembangan produk berbasis multimedia interaktif, (2) perancangan struktur dan kerangka konten dengan memadukan teks, animasi, gambar, suara, games, dan kuis, (3) penentuan strategi pembelajaran menggunakan pendekatan Problem Based Learning (PBL), yang dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran aktif dan kreatif, dan (4) hasil tahap perancangan berupa media pembelajaran awal menggunakan Articulate Storyline 3 dengan tampilan menu, materi, games, kuis, dan evaluasi.

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, produk yang telah dirancang diuji dan disempurnakan berdasarkan masukan dari para validator. Kegiatan yang dilakukan meliputi (1) pembuatan produk awal: Media pembelajaran dibuat sesuai rancangan tahap sebelumnya, (2) validasi ahli: produk diuji oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan

media memenuhi kriteria "Sangat Valid" dengan persentase 92,5% untuk materi, 85% untuk bahasa, dan 97,5% untuk media, dan (3) revisi produk: perbaikan dilakukan berdasarkan saran validator, seperti penyesuaian penggunaan istilah, perbaikan desain visual, dan penambahan petunjuk penggunaan pada *games*.

Implementation (Penerapan)

Tahap implementasi bertujuan untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran dalam situasi nyata. Kegiatan yang dilakukan meliputi (1) Uji coba lapangan: Media diterapkan di kelas IV SDN 06 Pulai Anak Air, SDN 01 Ladang Cakiah, dan SDN 08 Campago Ipuh. Subjek penelitian melibatkan 68 peserta didik dan beberapa guru, dan (2) Pengambilan data: Praktikalitas media diuji melalui angket yang diisi oleh guru dan peserta didik. Hasil menunjukkan tingkat praktikalitas sebesar 97,5% dari guru dan 95,8% dari peserta didik, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran berdasarkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Beberapa kegiatan evaluasi adalah (1) Evaluasi efektivitas: Pengujian dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil menunjukkan rata-rata efektivitas sebesar 93,1%, yang berada dalam kategori "Sangat Efektif", dan (2) Refleksi dan rekomendasi: Berdasarkan analisis data, media pembelajaran ini dinilai layak digunakan dan direkomendasikan untuk diimplementasikan secara luas sebagai inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dengan fokus pada topik teks prosedur. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui model ADDIE yang mencakup lima tahap utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Validitas Media Pembelajaran

Hasil uji validitas media pembelajaran dilakukan oleh tiga validator, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berdasarkan hasil analisis data, validitas aspek materi memperoleh persentase sebesar 92,5%, validitas aspek bahasa sebesar 85%, dan validitas aspek media mencapai 97,5%. Ketiga hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada

kategori "Sangat Valid". Validasi ini memastikan bahwa media telah sesuai dengan kurikulum, menarik secara visual, menggunakan bahasa yang komunikatif, dan memuat materi yang sistematis serta sesuai dengan capaian pembelajaran.

Praktikalitas Media Pembelajaran

Hasil uji praktikalitas diperoleh melalui respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan data, praktikalitas dari sudut pandang guru mencapai persentase sebesar 97,5%, sedangkan praktikalitas dari peserta didik sebesar 95,8%. Kedua hasil ini berada dalam kategori "Sangat Praktis". Guru menilai media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Sementara itu, peserta didik merasa media ini interaktif, menyenangkan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Efektivitas Media Pembelajaran

Pengujian efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) menggunakan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan rata-rata persentase efektivitas sebesar 93,1%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Efektif". Media ini terbukti meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif

DISKUSI

Implementasi multimedia interaktif Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Media ini dirancang untuk menarik perhatian peserta didik melalui tampilan visual yang menarik, animasi, dan fitur interaktif seperti games dan kuis. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi selama pembelajaran berlangsung, yang tercermin dari keaktifan mereka dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan diskusi kelompok. Selain itu, media pembelajaran ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka yang berfokus pada fleksibilitas dan keterlibatan aktif peserta didik. Media ini juga memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi secara sistematis dan menarik, sehingga meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Miftah, 2018; Habib et al., 2020). Articulate Storyline 3 menawarkan keunggulan berupa kemudahan dalam pengembangan media, aksesibilitas yang tinggi melalui format HTML5, serta kemampuan untuk menyajikan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Media ini memberikan manfaat ganda, baik bagi guru sebagai alat bantu inovatif maupun bagi peserta didik sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Keberhasilan ini menunjukkan potensi besar pengembangan multimedia interaktif dalam mendukung pembelajaran yang lebih berkualitas di masa depan

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 telah melalui uji validitas dan dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa (1) Ahli materi memberikan nilai 92,5% (sangat valid), (2) Ahli bahasa memberikan nilai 85% (valid), dan (3) Ahli media memberikan nilai 97,5% (sangat valid). Dengan demikian, media ini memenuhi kriteria standar kelayakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

Media ini terbukti praktis untuk digunakan baik dari perspektif guru maupun siswa. Di sekolah uji coba, tingkat kepraktisan mencapai 97,5% dari guru dan 95,8% dari siswa. Sementara itu, di sekolah penelitian, tingkat kepraktisan mencapai 96,2% dari guru dan 94,5% dari siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tingkat efektivitas di sekolah uji coba mencapai 93,1%, sedangkan di sekolah penelitian mencapai 90,05%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

REFERENSI

Fikry, D. W., & Rahmatina. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis ProblemBased Learning Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(3), 872–883. [Http://Dx.Doi.Org/10.24036/E-Jipsd.V11i3](http://Dx.Doi.Org/10.24036/E-Jipsd.V11i3)

- Gawise, G., Nurmaya, G. A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran Dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Hanafi. (2022). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Routledg. Library Editions: Philosophy Of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Mulyatiningsih, E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Nastiti, F., & Abdu, A. (2020). Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>
- Nur Azmi Alwi, Shelvia Amanda, Syahira Nabila Zulkim, & Adrias, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 304–313. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.842>
- Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., Yanti, A. A., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 149–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Praditya, A., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Visual Peserta Didik Sd. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Loakl Untuk Meningkatkan Lkemampuan Iterasi Visual Peserta Didik SD*, 1–6.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Sukarno, M. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Era Masyarakat 5.0. *Prosiding Seminar Nasional 2020*, 1(3), 32–37. <https://ejournal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/prosidingpsikologi/article/view/1353/771>
- Yuli, R. R., Munandar, K., & Salma, I. M. (2023). Keselarasan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Visi Pedagogis Ki Hajar Dewantara Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.80>
- Zulvira, R., & Desyandri. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tematik Terpadu Menggunakan Steam Berbasis Lectora Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1273–1286. <https://doi.org/10.31949/jcsap.v8i4.3133>