



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 1188-1198

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-42468

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan *Articulate Storyline 3* Berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar

Comala Maivi<sup>1</sup>✉, Yeni Erita<sup>2</sup>

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Email: [comalamaivi16@gmail.com](mailto:comalamaivi16@gmail.com)<sup>1</sup>✉

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh oleh minimnya keterampilan guru dalam mempergunakan media berbasis IT dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi. Jenis penelitian yang dipergunakan adalah (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilakukan di SDN 01 Benteng dan SDN 12 Bukit Cangang. Media yang dirancang divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari ahli materi, bahasa, dan media. Kemudian diujicobakan untuk mengetahui praktikalitas dan efektifitas media yang dikembangkan. Hasil penelitian yang dikembangkan, didapatkan nilai validasi 93,33% dari ahli materi, 93,33% dari ahli bahasa, serta validasi media mendapatkan nilai 90,90% dalam kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji praktikalitas respon guru mendapat nilai rata-rata 95,31% dan respon peserta didik mendapat nilai rata-rata 91,95% dengan kategori sangat praktis. Media dinyatakan efektif setelah uji validitas dikonfirmasi dari hasil persentase nilai integritas siswa dengan persentase 88,5%.

Kata Kunci: *Articulate Storyline 3*, *Media Pembelajaran*, *Model ADDIE*

### Abstract

This research is motivated by the lack of teacher skills in using IT-based media in the learning process. This research intends to develop learning media using technology. The type of research used is (R&D) with the ADDIE development model. Consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research was conducted at SDN 01 Benteng and SDN 12 Bukit Cangang. The designed media is validated by the validator using a validation sheet in the form of a questionnaire. Product validation consists of material, language, and media experts. Then it was tested to find out the practicality and effectiveness of the developed media. The results of the research developed, obtained a validation value of 93.33% from material experts, 93.33% from linguists, and media validation obtained a value of 90.90% in the very valid category. Furthermore, the results of the practicality test for the teacher's response got an average score of 95.31% and student responses got an average score of 91.95% in the very practical category. The media was declared effective after the validity test was confirmed from the results of the percentage of students' integrity scores with a percentage of 88.5%.

Keyword: *Articulate Storyline 3, Learning Media, ADDIE Model*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan dalam proses pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Menghadapi perubahan-perubahan dalam era reformasi serta proses globalisasi juga mempengaruhi kehidupan, maka diperlukannya suatu visi dan pendidikan yang terarah.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat pesat yang mempengaruhi segala aspek kehidupan termasuk pada ilmu pengetahuan. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Novisya, R., & Erita, Y., 2022) . Dimana dalam penggunaan media pada zaman sekarang juga telah mengikuti perkembangan teknologi. Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan teknologi sehingga terjadi proses belajar mengajar melalui penggunaan media pembelajaran (Erita et al., 2022:80)

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 20-21 September 2022 di kelas 4 SDN 12 Bukit Cangang Kecamatan Guguak Panjang Kota Bukittinggi dan tanggal 28-29 September 2022 di kelas 4 SDN 01 Benteng Kecamatan Guguak Panjang Kota Bukittinggi diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional berupa media gambar, dan menggunakan teknologi sederhana, ini dikarenakan kurangnya pelatihan tentang pembuatan media menggunakan *Information Technologi (IT)*, sehingga pemanfaatan media berbasis teknologi jarang digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dengan teknologi hanya memanfaatkan bentuk yang sederhana dan video yang di download dari *Youtube* dan masih menggunakan *Power Point* sederhana dikarenakan keterbatasan guru dalam membuat media dengan aplikasi atau software lainnya. Sehingga gurupun juga merasakan bahwa terkadang peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Alternatif solusi yang dapat ditawarkan dari permasalahan yang ditemukan pada peserta didik kelas IV yaitu perlunya media pembelajaran yang variatif dan menarik dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis *IT* menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. *Articulate storyline* adalah kelompok software yang dipakai untuk kegiatan presentasi yang dilengkapi dengan bantuan template yang telah tersedia sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan atau dibuat sesuai kreativitas pengguna (Salwani & Ariani, 2021). Media menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* ini juga dapat di gunakan langsung oleh peserta didik dari rumah dengan menggunakan *smartphone*, mereka dapat mengakses aplikasi tersebut melalui browser yang ada pada *smartphone*. Hal ini tentu akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Tidak hanya berbasis tulisan tetapi juga dapat ditambah dalam bentuk gambar, video, audio, dan dilengkapi dengan kuis serta evaluasi sehingga membuat peserta didik termotivasi dan belajar menjadi lebih menarik. Oleh sebab itu dengan mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* ini bisa membuat peserta didik lebih aktif dan inovatif dalam proses pembelajaran

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan *Articulate Storyline 3* Berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN

Metode harus membuat pembaca dapat memahami metode penelitian yang digunakan. Berikan detail yang memadai agar karya dapat dipahami. Metode yang dituliskan harus ditunjukkan dengan referensi: hanya modifikasi yang relevan yang harus dijelaskan. Jangan ulangi detail metode yang telah ditetapkan. Bagian ini memuat rancangan atau desain penelitian yang dilakukan. Pada bagian ini memuat tentang jenis penelitian, subjek/objek penelitian, teknik/instrumen pengumpulan data dan analisis data. Dilengkapi dengan ilustrasi berupa gambar / bagan desain dan langkah penelitiannya.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang sering disingkat dengan R&D (*Reserch and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian

pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang telah dikembangkan atau menyempurnakan produk tertentu (Sugiyono, 2012:407). Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan pengembangan Terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Benteng dan SDN 12 Bukit Canggih. Media yang dirancang divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk ini terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kemudian diujicobakan di kelas IV SDN 01 Benteng dan SDN 12 Bukit Canggih untuk mengetahui praktikalitas dan efektifitas media yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar validitas yang terdiri dari lembar validasi untuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Angket praktikalitas yang terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Uji efektivitas dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui hasil tes evaluasi yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian diperlukan untuk mendapatkan data yang berguna untuk menjawab pertanyaan atau rumusan dalam penelitian.

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data dari validitas yang dilakukan oleh para ahli, data praktikalitas media pembelajaran dari angket respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3*, serta data hasil belajar peserta didik melalui hasil tes evaluasi yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Data yang diambil kemudian di analisis pada masing-masing komponen antara lain :

1. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran

Data hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dan dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala Likert. Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing – masing kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Skala penilaian untuk angket validasi

Skor	Kategori
1	Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik

*Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2019:21)*

Instrumen analisis untuk ahli media berupa angket penilaian kelayakan multimedia interaktif terhadap kualitas multimedia interaktif yang telah dirancang oleh peneliti. Penilaian tersebut ditinjau dari aspek media, aspek materi dan aspek bahasa.

Data analisis dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel. Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif maka awalnya ditentukan skor maksimum pada lembar validasi.

Menentukan nilai validitas dan kriterianya digunakan rumus yang dimodifikasi oleh Purwanto (dalam Saputri, 2015) yaitu:

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai Validitas

x = Skor mentah yang diperoleh

y = Skor maksimum

Selanjutnya untuk menentukan nilai hasil akhir hasil validitas dari semua validator menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (2019 : 38) sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

X : rerata

$\sum xi$  : jumlah nilai dari tiap validator

n : jumlah validator

Kategori validitas multimedia berdasarkan hasil akhir yang didapatkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Validitas

Interval	Kategori
96% - 100%	Sangat Valid
76% - 85%	Valid
60% - 75%	Cukup Valid
55% - 50%	Kurang Valid
0% - 54%	Tidak Valid

*Modifikasi Purwanto (2017)*

## 2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Teknik analisis praktikalitas kegunaannya yaitu untuk analisis data hasil keterlaksanaan angket respon siswa dan respon guru. Data tentang respon siswa dan respon guru terhadap penggunaan multimedia pada proses pembelajaran yang dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam tabel berikut:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Siswa dan Guru

Rentang	Konversi
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Sumber: Modifikasi dari Arikunto (2014 : 285)

Nilai akhir perhitungan data angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2017 : 102), sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum

100 : Bilangan Tetap

Kategori praktikalitas multimedia interaktif berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Multimedia Interaktif

Rentang	Kategori
86 – 100	Sangat Praktis
76 – 85	Praktis
60 – 75	Cukup Praktis
55 – 59	Kurang Praktis
0 – 54	Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi dari Purwanto (dalam Isnayanti, 2016)

## 2. Analisis Data Efektivitas Media pembelajaran

Efektivitas media didapatkan dari hasil belajar peserta didik, yaitu dari analisis nilai rata-rata ketuntasan peserta didik selama proses pembelajaran dengan materi. Analisis hasil belajar dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menghitung presentase hasil ketuntasan peserta didik berdasarkan KKM Sekolah yaitu 80. Berikut frekuensi hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai KKM pada tabel:

Tabel 5. Frekuensi Hasil Belajar

No	Interval	Frekuensi (F)
1	$\geq 80$	Jumlah peserta didik yang tuntas
2	$\leq 80$	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas

- b) Menghitung presentase ketuntasan

$$\text{Presentase tuntas} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa yang tidak tuntas}} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase tidak tuntas} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tidak tuntas}}{\text{jumlah siswa yang tuntas}} \times 100$$

- c) Mengubah presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik ke dalam kriteria kualitatif dengan mengacu pedoman kriteria penilaian (Permendikbud, 2016) pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Interval Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No	Interval	Kriteria
1	0-39%	Sangat rendah
2	40-59%	Rendah
3	60-74%	Sedang
4	75-84%	Tinggi
5	85-100%	Sangat tinggi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa Media Pembelajaran IPAS Menggunakan *Articulate Storyline 3* Berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar dirancang menggunakan model pengembangan *ADDIE*.

### 1. Tahap Analisis

Pada tahap ini pertama peneliti melakukan observasi dan wawancara ke sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional berupa media gambar, dan menggunakan teknologi sederhana, pemanfaatan media berbasis teknologi jarang digunakan dalam proses pembelajaran seperti *Articulate Storyline 3*. Observasi/wawancara yang dilakukan menganalisis atau mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan kurikulum, kebutuhan guru dan peserta didik.

## 2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan peneliti merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Hasil publikasi dapat berbentuk link, link media dapat di akses pada : <https://bit.ly/41PzPQS> Media pembelajaran yang dibuat bertujuan untuk memudahkan guru dalam menampilkan pembelajaran IPAS di kelas IV SD dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru.

## 3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, media pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang sudah selesai dirancang kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari tiga orang validator ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan cara memberikan angket validasi dan dan memperlihatkan media pembelajaran yang sudah dibuat untuk bisa dinilai. Setelah mendapatkan hasil validasi dan saran dari para ahli maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran IPAS, hasil revisi tersebut digunakan untuk perbaikan media pembelajaran yang sudah dibuat dengan memasukkan semua saran yang sudah diberikan oleh ketiga para ahli sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid. Tahap pengembangan adalah Validasi Media Pembelajaran.

Tahap validasi media pembelajaran yang sudah peneliti rancang dan kembangkan dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh ahli sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS mendapatkan hasil yang baik setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan para ahli, sehingga menghasilkan bahan ajar yang valid.

Tabel. 7 Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Aspek Yang Divalidasi	Rentang (%)	Keterangan
1	Aspek Materi	93,33%	Sangat Valid
2	Aspek Bahasa	92,85%	Sangat Valid
3	Aspek Media	90,90%	Sangat Valid
RATA-RATA		92,36%	Sangat Valid

#### 4. Tahap Penerapan

Tahap penerapan yang peneliti lakukan bertujuan untuk menerapkan Media Pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar yang sudah dibuat dan dikembangkan. Pada tahap penerapan, media pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudian diterapkan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN 01 Benteng yang berjumlah 25 peserta didik dan peserta didik kelas IV SDN 12 Bukit Canggung yang berjumlah 20 Peserta didik, 1 orang guru kelas IV SDN 01 Benteng dan 1 orang guru kelas IV SDN 12 Bukit Canggung

#### 5. Tahap Evaluasi

Produk akhir yang sudah divalidasi dan direvisi diujicobakan di lapangan untuk memperoleh penilaian hasil uji praktikalitas dan uji efektivitas. Tujuan dilakukan uji coba ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan tingkat efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil uji praktikalitas dan uji efektivitas Media Pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* diperoleh dari angket respon guru, respon peserta didik, dan hasil belajar belajar peserta didik di SDN 01 Benteng dan SDN 12 Bukit Canggung dengan hasil uji praktikalitas respon guru SDN 01 Benteng memperoleh persentase 96,87% dengan kategori "sangat praktis", serta penilaian praktikalitas oleh guru SDN 12 Bukit Canggung mendapatkan skor 93,75% dengan kategori "sangat praktis" dan angket respon peserta didik yang terdiri dari 25 respon peserta didik kelas IV SDN 01 Benteng mendapatkan nilai 91,83% dan respon dari 20 peserta didik kelas IV SDN 12 Bukit Canggung mendapatkan nilai 92,08%, maka didapatkan skor penilaian dari peserta didik mendapatkan presentasi nilai 91,95% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil uji efektifitas dengan presentase ketuntasan pre-test peserta diperoleh hasil 28 % dari 25 peserta didik kelas IV SDN 01 Benteng dan 20% dari 20 peserta didik kelas IV SDN 12 Bukit Canggung, maka untuk skala ketuntasan pre-test pada dua sekolah tersebut diperoleh hasil 24%. Setelah dilakukan pre-test maka dilakukan proses pembelajaran kepada peserta didik menggunakan media

pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3*, setelah itu peserta didik diberikan soal post-test. Persentase ketuntasan post-test pada peserta didik di kelas IV SDN 01 Benteng diperoleh hasil 92% dan pada peserta didik di kelas IV SDN 12 Bukit Cangang diperoleh hasil 85%, maka untuk skala ketuntasan post-test pada dua sekolah tersebut diperoleh hasil 88,5%, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan tingkat ketuntasan sesuai dengan Permendikbud (2016) dimana tingkat interval diatas 80% maka dinyatakan efektif untuk dipergunakan dalam proses belajar mengajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil uji validitas media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar pada aspek materi mendapatkan 93,33%, hasil validasi bahasa mendapatkan nilai 92,85%, serta validasi media mendapatkan nilai 90,90% dengan kategori sangat valid dan layak dipergunakan
2. Hasil uji praktikalitas yang didapatkan dari guru SDN 01 Benteng dan SDN 12 Bukit Cangang menyatakan bahwa media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar sangat praktis digunakan dimana dari penilaian praktikalitas oleh guru SDN 01 Benteng mendapatkan skor 96,87%, serta penilaian praktikalitas oleh guru SDN 12 Bukit Cangang mendapatkan skor 93,75%, maka didapatkan skor penilaian dari respon guru mendapatkan nilai 95,31%. Hasil dari 25 respon peserta didik kelas IV SDN 12 Benteng 09 mendapatkan nilai 91,83% dan respon dari 20 peserta didik kelas IV SDN 12 Bukit Cangang mendapatkan nilai 92,08%, maka didapatkan skor penilaian dari peserta didik mendapatkan persentasi nilai 91,95%.
3. Hasil uji efektivitas media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil kerja lembar tes yang menunjukkan rata-rata yang meningkat dengan persentase 88,5%. Hasil ini memberi gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Erita, Y., Hervia, S., Febria, B., & Ismail, K. (2022). Kinemaster-Based Video Media Development On Integrated Thematic Learning In Elementary School. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 1(2), 79–86. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i2.2>
- Maharani, B. Y., & Hardini, A. T. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *E-Jurnalmitrapendidikan*, 1, 549–561.
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 45–54.
- Novisya, R., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 173-189.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Putri, I. S., Juliani, R., & Lestari, I. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 94.
- Rumidjan, Sumanto, Sukamti, & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 77–81.
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta
- Tamrin, M. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Berbasis Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3747-3754.