



## Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Dasar-Dasar Perhotelan di SMK Negeri 1 Singaraja

Ketut Windi Tarisa Putri<sup>1</sup>, Ni Wayan Sukerti<sup>2</sup>, Risa Panti Ariani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Ganesha

Received: 9 Januari 2026  
Revised: 24 Januari 2026  
Accepted: 8 Februari 2026

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada materi Dasar-Dasar Perhotelan, untuk siswa Fase E di SMK Negeri 1 Singaraja. Metode yang digunakan adalah (Research and Development) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. (a) Analyze, dilakukan identifikasi kebutuhan melalui penyebaran angket dan wawancara kepada guru dan peserta didik. (b) Design meliputi perancangan struktur media, tampilan antarmuka, penyusunan materi, serta perancangan kuis interaktif. (c) Development, media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 dan divalidasi oleh ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam tahap (d) Implementation yang dilakukan melalui uji coba lapangan terhadap 40 siswa Fase E Perhotelan C, menunjukkan hasil persentase sebesar 84,95% yang berada pada kategori sangat baik. Selanjutnya, respon siswa memperoleh nilai rata-rata 58,95 dengan kategori sangat baik, sedangkan respon guru memperoleh nilai rata-rata 41,5 dengan kategori sangat baik. (e) Evaluation dilakukan untuk menilai kelayakan media secara keseluruhan berdasarkan masukan dari ahli, guru, dan siswa.

**Keywords:** Pengembangan media, Articulate Storyline, Dasar-Dasar Perhotelan, ADDIE

(\*) Corresponding Author: [tarisawindi08@gmail.com](mailto:tarisawindi08@gmail.com)

**How to Cite:** Putri, K. W., Sukerti, N., & Ariani, R. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Materi Dasar-Dasar Perhotelan di SMK Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(2.D), 257-267. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13808>

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini perlu direspon oleh kinerja pendidikan yang profesional dan bermutu tinggi. Pendidik dalam pembelajaran diharapkan dapat mengoptimalkan media yang efektif untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer, smartphone dan internet. Media dibutuhkan agar peserta didik dapat menyerap materi belajar dengan baik (Zaki et al., 2023).

Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran guna membantu proses pembelajaran menjadi optimal, media juga mempunyai peran untuk mengatasi kebosanan saat belajar (Amalia, 2020; Peprizal & Syah, 2020). Pengaplikasian media pembelajaran merupakan trik yang dipakai tenaga pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan perantara pembelajaran dapat membangkitkan ambisi, kegemaran, dan



impuls anak didik selama mengikuti sistim pengajaran. Menurut hasil studi yang dilakukan oleh (Nurillahwaty,n.d.) peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas Pendidikan antara lain: menyediakan fasilitas belajar melalui proses perencanaan,pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta mengevaluasi sumber-sumber belajar, menyelesaikan permasalahan belajar yang ada dan dikaji secara menyeluruh dengan memadukan beragam disiplin keilmuan secara terpadu, memanfaatkan teknologi yang bisa membuat pekerjaan menjadi efektif dan efisien, baik itu sebagai produk maupun proses guna menyelesaikan permasalahan belajar, memberikan alternatif penyelesaian masalah kinerja organisasi pendidikan dengan terstruktur menggunakan kinerja dan desain instruksional, bisa melahirkan inovasi baru dalam bidang pendidikan dan pengajaran guna memecahkan permasalahan yang ada.

Hasil wawancara pada tanggal 26 april 2024, dengan salah satu tenaga pendidik yaitu Ibu Luh Merry Kristina Widiatmi, S.Pd yang mengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan di SMK Negeri 1 Singaraja, mengungkapkan peran guru dalam proses pembelajaran sangat diperlukan salah satunya dalam menyediakan media pembelajaran yang layak dan efektif untuk siswa dalam memahami materi. Beliau juga mengatakan bahwa fasilitas buku paket sangat minim untuk jumlah kelas yang banyak. Sehingga guru harus mampu menyediakan media pembelajaran yang dapat siswa gunakan dalam proses pembelajaran baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah sebagai bahan pedoman siswa dalam belajar. Guru perlu inovasi baru untuk memberikan media pembelajaran kepada siswa di kelas agar tidak monoton dan juga dapat menarik minat belajar siswa. Dikarenakan materi Dasar-Dasar Perhotelan merupakan materi yang mendasari siswa untuk mengenal bidang perhotelan, dimana mata pelajaran ini lebih menekankan ke teori maka guru perlu memfasilitasi siswa untuk dapat memahami materi yang disampaikan. Di sisi lain hasil dari penyebaran angket kepada siswa memperoleh informasi peserta didik senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik sehingga dapat memvisualisasikan materi misalnya dengan video, gambar, atau media lainnya yang mudah untuk memahami materi, dengan presentase respon 95% peserta didik yang menjawab setuju dan sangat setuju.

Pengembangan media pembelajaran dapat berupa software maupun hardware. Salah satu media pembelajaran software yaitu *Articulate Storyline*, (Darnawati et al., 2019) mengungkapkan aplikasi *Articulate Storyline* merupakan software yang diluncurkan pada tahun 2014 oleh *Global Incorporation* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, software ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan *slide*, *flash (swf)*, video, dan karakter animasi menjadi satu. Oleh karena itu penggunaan dan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* ini mudah dan dapat dijadikan solusi dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Kelebihan *Articulate Storyline* sebagaimana yang diungkapkan oleh (Nabilah et al., 2020.) aplikasi *Articulate Storyline* ini merupakan aplikasi media interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Untuk menggunakannya *Articulate Storyline* ini bisa dipublikasikan sesuai keinginan penggunanya. Aplikasi ini dapat diakses melalui internet karena didukung dalam format *HTML5* dan juga dapat diakses melalui komputer dan smartphone.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada Materi Dasar-Dasar Perhotelan di

SMK Negeri 1 Singaraja. Fokus kajian penelitian ini adalah bagaimana tahapan pengembangan media *Articulate Storyline* pada materi Dasar-Dasar Perhotelan.

**METODE**

Penelitian ini ialah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model ADDIE. Pada pengembangan media pembelajaran menggunakan pada *Articulate Storyline* materi Dasar-Dasar Perhotelan merupakan penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model ini memiliki lima tahapan yang mudah dipahami beserta diimplementasikan dalam pengembangan media pembelajaran (Sugiyono, 2022). Tahap pertama yakni analisis untuk menganalisis kebutuhan, menganalisis karakteristik peserta didik, menganalisis materi pembelajaran sebagai bahan pembuatan media pembelajaran, dan referensi media yang sesuai dengan sasaran peserta didik. Tahap kedua perencanaan merupakan tahap yang berisikan kegiatan pembuatan *flowchart*, pembuatan storyboard, dan penyusunan instrumen untuk menilai produk.. Tahap ketiga adalah pengembangan yaitu pelaksanaan proses produksi media sesuai dengan tahap perencanaan yang meliputi perancangan media, penyiapan media, tahap penyuntingan media, tahap finishing, kemudian melakukan uji instrumen dan uji ahli untuk menentukan validitas dan kelayakan media, selanjutnya pelaksanaan revisi produk sebelum produk di implementasikan ke siswa.

Untuk mendapatkan data penelitian teknis analisis data uji validasi menggunakan Rumus Gregory. Menurut Sugiyono (2022: 175), suatu instrumen dianggap sah apabila dapat mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Rumus tabulasi silang yang digunakan disajikan pada Tabel:

**Tabel 1. Tabulasi Silang Gregory**

		Penilaian 1	
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat Relevan (Skor 3-4)
Penilaian 2	Kurang relevan (Skor 1-2)	A	B
	Sangat Relevan (Skor 3-4)	C	D

(sumber : Sundari, 2020)

Selanjutnya hasil yang diperoleh melalui tabel tabulasi penilaian pakar akan dihitung menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Validasi Isi} = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan :

Vi : Validasi isi

- A : Sel yang menunjukkan kedua penilai tidak setuju
- B & C : Sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai
- D : Sel yang menunjukkan persetujuan yang valid antara kedua penilai

Hasilnya diinterpretasikan ke dalam tiga kategori yang dinyatakan dalam bentuk indeks kesepakatan validator sebagai berikut:

**Tabel 2. Indeks Kesepakatan Validator**

Koefisien	Kategori
0,8 -1,0	Validitas tinggi
0,4 – 0,79	Validitas sedang
0,00 – 0,39	Validasi rendah

(Sumber : Gregory dalam Mirnawati, 2022)

Untuk teknis analisis data Uji coba lapangan dan respon guru dan siswamenggunakan Skala Likert 5 dan skor ditetapkan untuk setiap jawaban alternative, yaitu: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuju (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1), (Sugiyono, 2022).

$$Presentase = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum$  = Jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

Untuk menghitung presentase keseluruhan subjek digunakan rumus :

$$Presentase = \frac{F}{N}$$

Keterangan :

F = Jumlah Persentase keseluruhan objek

N= Banyak Subjek

Hasil persentase uji coba lapangan diterjemahkan ke dalam kategori capaian seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut :

**Tabel 3. Kategori Tingkat Pencapaian**

Presentase	Kategori
0-20 %	Tidak Baik
21-40 %	Kurang Baik
41-60 %	Cukup Baik
61-80 %	Baik
81-100 %	Sangat Baik

(Sumber: Oktariani, 2021)

Dalam instrumen angket respon guru dan siswa terdapat skala likert dengan 5 alternatif jawaban dalam bentuk pertanyaan negatif dan positif. Rumus yang digunakan disajikan sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Rata-rata kelas untuk skor respons

$\sum x$  = jumlah skor respons dan peserta didik

N = Banyaknya guru dan peserta didik

Mengenai aturan untuk mengkategorikan rata-rata (x) dari skor respon guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Interval Penggolongan Respon Guru dan Siswa**

No	Interval	Kategori
1	$Mi + 1,5 SDi \leq \bar{x}$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,5 SDi \leq \bar{x} < Mi + 1,5 Sdi$	Baik
3	$Mi - 0,5 SDi \leq \bar{x} < Mi + 0,5 Sdi$	Cukup Baik
4	$Mi - 1,5 SDi \leq \bar{x} < Mi - 1,5 Sdi$	Tidak Baik
5	$\bar{x} < Mi - 1,5 Sdi$	Sangat Baik

Sumber: (Sundhari 2020)

Setelah itu, untuk melengkapi semua interval perlu mencari nilai Mi dan SDi. Berikut rumus dalam mencari Mean Ideal (Mi) dan Standar Deviasi Ideal (SDi) :

$$Mi = \frac{1}{2} (Skor Tertinggi + Skor Terendah)$$

$$SDi = \frac{1}{6} (Skor Tertinggi - Skor Terendah)$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa Articulate storyline pada materi Dasar-Dasar Perhotelan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berikut tahapan yang dilewati dalam penyusunan model ADDIE:

### Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis, kegiatan utama yang dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut: Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Siangaraja. Hasil wawancara dengan Ibu Luh Merry Kristina Widiatmi, S.Pd, menyatakan kegiatan belajar di kelas masih cenderung monoton yang menyebabkan kegiatan pembelajaran yang membosankan dikarenakan mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan ini termasuk mata pelajaran produktif untuk Fase E. Selain itu

fasilitas media pembelajaran di sekolah kurang bervariasi untuk memberikan inovasi baru mendukung proses pembelajaran. Maka dari itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan bisa membantu pemahaman siswa. Karena itu solusinya mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Hasil dari analisis materi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan melalui wawancara dengan guru pengampu bahwa proses pembelajaran tentang mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan pada kurikulum Merdeka Belajar, khususnya pada materi Perkembangan penerapan teknologi dan isu- isu global terkait dunia pariwisata dan perhotelan, kurang bisa dipahami oleh peserta didik.

### Tahap *Design* (Perencanaan)



Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan, khususnya pada materi materi Perkembangan penerapan teknologi dan isu- isu global terkait dunia pariwisata dan perhotelan. Rancangan media akan disusun melalui *storyboard* yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang berisikan gambar, video, kuis, dan penambahan fitur-fitur lainnya untuk menambah kesan menarik pada media. Pada tahap pengumpulan bahan yang dibutuhkan dalam perancangan media seperti materi pokok, background, backsound, font, tombol gambar, animasi, video yang berkalitan dengan materi. Pada tahap penyusunan instrumen penelitian diuji oleh para ahli instrumen (*Expert Judgment*), selanjutnya hasil instrumen yang layak akan digunakan untuk mengukur kelayakan produk meliputi instrumen ahli media, ahli materi, dan instrumen repon guru dan siswa.

### Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini merupakan tahap untuk pembuatan media dan memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Hasil media yang dihasilkan yaitu media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dalam bentuk format html 5 berupa *link* untuk mengakses *Web* media pembelajaran.

**Tabel 5. Pengembangan Media**

Hasil Pengembangan Media	Keterangan
	<p>Page Login/halaman login pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> merupakan halaman untuk mengakses media pembelajaran dengan memasukkan nama pengguna.</p>

	<p>Pada menu utama terdiri dari beberapa bagian diantaranya : Profil Pengembang, Petunjuk Umum, CP &amp; TP, Materi Pembelajaran , Kuis, dan Referensi. Pada halaman menu dicantumkan nama pengguna yang telah diisi pada halaman login sebelumnya diletakkan pada bagian atas.</p>
	<p>Halaman profil menampilkan informasi profil pengembang media pembelajaran Articulate Storyline.</p>
	<p>Halaman petunjuk umum berisikan informasi mengenai petunjuk penggunaan dan Bantuan fungsi tombol pada bagian navigasi.</p>
	<p>Halaman CP &amp; TP pada media menampilkan penjelasan capaian pembelajaran , elemen, dan tujuan pembelajaran materi yang terdapat dalam media Articulate Storyline.</p>

	<p>Halaman materi menampilkan 2 pokok materi dalam Capaian Pembelajaran “Perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global terkait dunia pariwisata dan perhotelan” yaitu : (1) Pengembangan dan pemuktahiran pengetahuan industry pariwisata dan isu-isu global perhotelan, (2) Objek dan daya tarik wisata serta pengembangan daerah tujuan wisata yang berkebhinekaan.</p>
	<p>Halaman kuis menampilkan soal-soal yang terkait dengan materi pembelajaran dalam media pembelajaran Articulate Storyline. Sebelum memulai kuis akan diberikan petunjuk kuis agar pengguna menyelesaikan kuis dengan baik dan benar.</p>
	<p>Halaman referensi menampilkan daftar pustaka sumber materi yang terdapat pada media pembelajaran Articulate Storyline.</p>

Selanjutnya media yang sudah dirancanag akan diuji validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media. Setelah itu, dilanjutkan dengan melakukan uji coba lapangan. Hasil data dari hasil uji Ahli menunjukkan Ahli materi hasil perhitungannya yang diperoleh 1,00 dengan indeks kesepakatan pakar pada kategori **Validitas Tinggi** dan hasil perhitungan ahli media yang diperoleh 1,00 dengan indeks kesepakatan pakar pada kategori **Validitas Tinggi**. Hasil yang diperoleh tersebut sudah melewati beberapa revisi dari para ahli dengan memberikan saran dan masukan. Selanjutnya dilakukan Uji Coba Lapangan Uji coba lapangan dilakukan di kelas Perhotelan fase E khususnya pada kelas Perhotelan C SMK Negeri 1 Singaraja yang berjumlah 40 orang. Uji coba lapangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada materi pokok “Perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global terkait dunia pariwisata dan perhotelan” dengan metode angket melalui *Google Form*, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{F}{N} = \frac{339,8\%}{40} = 84.95\%$$

Hasil persentase keseluruhan yaitu, 84.95% jika dikonversi ke tabel konvensi untuk melihat tingkat pencapaian dalam uji coba lapangan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil menyatakan berada diantara 81-100% dan dikategorikan “**Sangat Baik**” dan tidak memerlukan revisi.

#### **Tahap Implementation ( Implementasi)**

Tahap Implementasi bertujuan untuk melihat respon guru dan siswa terkait pengembangan media pembelajaran dengan *Articulate Storyline*. Hasil pengembangan media pembelajaran berupa Articulate storyline peserta didik dapat mengakses media tersebut dengan mudah dikarenakan berupa link yang dapat di share melalui whatsapp dan dapat dibuka dari laptop ataupun handphone. Berikut adalah data yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline*:

**Tabel 5 : Hasil Respon Siswa dan Guru**

Responden	Interval	Kategori
Siswa	52,05 ≤ 58,95	Sangat Baik
Guru	40 ≤ 41,5	Sangat Baik

Sumber : Olah data peneliti, 2025

Berdasarkan perhitungan dengan rumus maka rata-rata hasil respon guru yaitu 41,5 yang dikonversikan ke tabel kategori penggolongan respon guru berada diantara interval  $40 \leq 41,5$  dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan berdasarkan hasil perhitungan respon siswa rata-rata yang diperoleh **58,95** maka termasuk dalam

kategori “**Sangat Baik**” karena berada diantara interval  $52,05 \leq 58,95$ . Temuan ini sejalan dengan penelitian (Mufidah et.al., 2021) yang juga menyatakan bahwa media Articulate Storyline memiliki tingkat kelayakan tinggi karena memadukan unsur teks, gambar, interaktivitas yang menarik.

### **Tahap *Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dilakukan yang digunakan adalah evaluasi formatif yang dimana perbaikan atau evaluasi dilakukan disetiap tahap pengembangan ADDIE dengan memastikan setiap langkah pengembangan produk adanya umpan balik yang dapat meningkatkan kualitas produk. Hal tersebut dikarenakan penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan dan kelayakan produk yang dikembangkan, bukan untuk pengukuran efektivitas keseluruhan produk.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada materi Perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global terkait dunia pariwisata dan perhotelan menggunakan model pengembangan ADDIE yang berisi beberapa tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), and *Evaluation* (Evaluasi). Media pembelajaran *articulate storyline* pada materi Perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global terkait dunia pariwisata dan perhotelan layak digunakan sebagai sumber tambahan belajar karena sudah divalidasi oleh pakar ahli dengan memperoleh hasil skor sebagai berikut: (1) Hasil skor validasi dari ahli materi yaitu 1,00 termasuk dalam kategori “Validasi Tinggi”. (2) Hasil skor validasi dari ahli media yaitu 1,00 yang termasuk dalam kategori “Validasi Tinggi” itu artinya materi dan konten dalam media pembelajaran *articulate storyline* relevan digunakan dalam proses pembelajaran. (3) Hasil uji coba lapangan yang dilakukan memperoleh persentase 84.95% dengan kategori “Sangat Baik”. Media Articulate Storyline yang telah divalidasi selanjutnya dilakukan uji respon guru dan siswa yaitu, respon guru memperoleh hasil 41,5 dalam kategori “Sangat baik”. Selain penilaian secara angka, guru juga memberikan komentar terkait media yang dikembangkan. Berdasarkan angket respon, dapat diketahui bahwa media Articulate Storyline layak digunakan pada pembelajaran Dasar-Dasar Perhotelan. Kemudian berdasarkan angket respon siswa yang disebarkan melalui G-form memperoleh hasil 58,95 dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga media pembelajaran Articulate Storyline sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggriani, M. D., Haryanto, H., & Atmojo, S. E. (2022). The Impact of Problem-Based Learning Model Assisted by Mentimeter Media in Science Learning on Students' Critical Thinking and Collaboration Skills. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 350–359. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.46837>
- Amiroh. Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva. 2020.

- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Dana, dkk. 2023. Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Keselamatan Kerja Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene, Dan Keselamatan Kerja Di Kelas X Di Smk Negeri 2 Singaraja. In *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* (Vol. 12, Issue 1).
- Dewi, S, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Hidayati, P. N., Arisyanto, P., & Damayanti, A. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 526–538. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.714>
- Indirawati Leztiyani. (2021). Articulate Storyline; Interactive Teaching Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Ismawati, Desak Putu Parmiti, & I Gde Wawan Sudatha. (2023). Interactive Learning Media in Fifth-Grade Indonesian Elementary School Subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 143–153. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57911>
- Kurnia Sari, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *JP2*, 4(1), 122–130.
- Nabilah, C. H., Sesrita, A., & Suherman, I. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Gaya Kelas Iv Sdn Bojong Rangkas 02 Development Of Learning Media Based On Articulate Storyline In Force Iv Class Material Of Sdn Bojong Rangkas 02. In *Jurnal Sosial Humaniora* (Vol. 2, Number 1).
- Nugroho, F., & Arrosyad, I. (2020). Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 575–579. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Nurillahwaty, E. (n.d.). *PERAN TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN*.
- Oktariani, dkk. 2021. Kelayakan dan Keefektifan Sistem Konseling Behavioral Teknik Modeling dalam LMS Schoology untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6(3), 224. <https://doi.org/10.23916/08971011>
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Rihani, dkk. 2022. STUDI LITERATUR: MEDIA INTERAKTIF ISPRING SUITE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR. In *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Vol. 7).
- Sugiyono. 2022. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Dr.Ir.Sutopo (ed.); Edisi Kedua).
- Wulandari, dkk. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074> 5(2), 3928–3936.
- Zaki, A., Mulbar, U., Alimuddin, H., & Ihsan, K. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ramah Lingkungan Melalui Program PKM. *ARRUS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 2964–1195. <https://doi.org/10.35877/454RI.abdiku2188>