



MULTIMEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE BERBASIS KARAKTER MUATAN PEMBELAJARAN PPKn KELAS III SEKOLAH DASAR

Feby Muhammad Zaini[✉], Susilo Tri Widodo

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia (Afiliasi Penulis)

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Januari 2022**
Disetujui **Februari 2022**

Dipublikasikan **Maret 2022**

Keywords:

*Interactive Multimedia,
Articulate Storyline, PPKn*

Abstrak

Penelitian pengembangan dengan model ADDIE ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter pada muatan pembelajaran PPKn kelas III SD. Subjek penelitian adalah siswa dan guru Kelas III SD Negeri Kupang 03 Ambarawa. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, angket, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian disimpulkan bahwa multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter dikembangkan pada aspek konten materi dan konteks tampilan, multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter layak digunakan dengan penilaian ahli materi 96% dan 100% dari ahli media, tanggapan siswa saat uji coba produk kelompok kecil memperoleh hasil 96% dan 100% dari tanggapan guru. Media efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa diketahui dari hasil uji coba produk kelompok kecil dengan uji paired *sample t-test* $s_{hitung} = 0,000$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dengan sesudah menggunakan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter. Peningkatan rata-rata hasil belajar pada uji coba produk memiliki kriteria tinggi.

Abstract

This research and development with model ADDIE aimed to know develop, feasibility and effectiveness of science instructional character-based articulate storyline interactive multimedia lesson content PPKn for class III elementary school. The subject of this research is students and teachers of class III SD Negeri Kupang 03, Ambarawa. Data collection used are interviews, observations, questionnaires, tests, and documentation. The result of this research concluded that the character-based articulate storyline interactive multimedia had been developed in terms of content and context display, character-based articulate storyline interactive multimedia feasible to be used with the validity of material experts 96% and 100% of media experts, student responses during products trial with small group get results 96% and 100% of teacher responses. Effective media are used to improve students' achievement from the results of product trial small groups obtained the paired sample t-test results sequentially $sigcount = 0.000$, this means that there is a difference in students achievement between before and after using character-based articulate storyline interactive multimedia. Increased average students' achievement in products trial obtained the high criteria.

[✉] Alamat korespondensi:
Kupang Jetis RT 02 / RW 13
E-mail: febymzaini@students.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penentu terciptanya generasi penerus bangsa yang berkualitas oleh karena itu pendidikan penting diberikan kepada anak sebagai usaha untuk mengembangkan potensi anak agar memperoleh kecerdasan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif sebagai bekal dalam meneruskan pembangunan bangsa dan negara dimasa depan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu muatan pembelajaran wajib di jenjang sekolah dasar. menurut Rahayu (2019:1) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah studi mengenai kehidupan sehari-hari, yang mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara. Sehingga dengan adanya PPKn diharapkan mampu memberikan perhatian terhadap pengembangan nilai, moral, dan sikap siswa. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang cerdas dan baik, yakni menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap (*attitudes*) yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Sugara & Mutmainnah, 2020:19). Berdasarkan tujuan PPKn tersebut maka pembelajaran PPKn hadir sebagai ujung tombak pendidikan dalam membangun karakter bangsa untuk mempersiapkan warga negaranya (siswa) di masa depan yang mampu mengatasi masalah-masalah bangsa dan Negara. Namun pada praktik pembelajaran PPKn di sekolah masih ditemukan banyak permasalahan, kendala, dan juga hambatan. Menurut penelitian yang dilakukan Ananda (2017:22-23) bahwa terdapat hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran PPKn dalam upaya membentuk moral dan kepribadian siswa, hal itu disebabkan karena faktor rendahnya kreatifitas guru dalam pengelolaan proses pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran, selain itu faktor lain yang sangat mempengaruhi adalah penggunaan media pembelajaran PPKn yang belum maksimal dan belum mampu memancing kreatifitas dan partisipasi siswa. Sejalan dengan hal tersebut Japar (2019:3) mengatakan bahwa pembelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang masih memiliki kendala dalam pengembangan media dan teknologi pembelajaran, yang membuat siswa menjadi tidak tertarik dalam memahami pelajaran PPKn.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kegiatan pra penelitian, observasi, wawancara, data dokumen dan berupa data hasil belajar siswa kelas III SDN Kupang 3 Ambarawa ditemukan beberapa permasalahan utamanya pada muatan

pembelajaran PPKn di kelas III. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran PPKn yang memiliki cakupan materi luas. Materi ajar Lambang dan Simbol Garuda Pancasila merupakan materi yang dianggap sulit oleh siswa, kesulitan siswa terletak pada bagaimana memahami arti simbol Pancasila dan arti lambang Garuda Pancasila dan juga masih terbalik-balik dalam menyebutkan sila pancasila. faktor utama siswa mengalami kesulitan memahami materi tersebut adalah dikarenakan keterbatasan media pembelajaran untuk muatan ajar PPKn hanya menggunakan media sederhana berupa gambar berukuran kecil atau dengan gambar dibuku teks yang diambil dari buku siswa maupun dari internet. Permasalahan tersebut diperkuat dengan data hasil belajar kelas III semester ganjil yang masih banyak siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Sebanyak 31 siswa menunjukkan 14 siswa (45%) yang memenuhi KKM sementara 17 (55%) siswa sisanya tidak tuntas atau belum memenuhi KKM.

Dari permasalahan tersebut alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang berbeda, menyenangkan dan lebih menarik bagi siswa, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berupa multimedia interaktif berbasis karakter pada muatan pembelajaran PPKn di kelas III SDN Kupang 03 Ambarawa untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media tersebut siswa dapat belajar dengan lebih mudah dan efisien, sehingga salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas siswa dalam segi kognitif dan karakter pembelajaran PPKn dapat terlaksana dengan baik. Multimedia berbasis karakter tersebut akan dibuat dengan menggunakan *software Articulate Storyline*, dalam media tersebut peneliti akan menampilkan gambar-gambar animasi, video, kuis, dan juga materi pembelajaran. Selain itu dalam media tersebut peneliti juga akan memadukan nilai-nilai karakter yang tertuang dalam isi materi, contoh-contoh soal, maupun soal latihan, kuis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dengan model rancangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analyze*); perancangan (*design*); pengembangan (*development*); implementasi (*implementation*); serta evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SD Negeri Kupang 03 tahun ajaran 2021. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif articulate storyline berbasis karakter dan hasil belajar siswa. Adapun teknik pengumpulan

data yang digunakan antara lain: Wawancara (*interview*), Observasi (pengamatan), Angket (kuesioner), Dokumentasi dan Tes. Peneliti melakukan analisis butir soal uji coba untuk mengetahui kelayakan soal dalam instrumen penelitian yang meliputi: Uji validitas, reliabilitas, indeks kesukaran dan daya pembeda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis data kualitatif (deskriptif dari tanggapan, kritik dan saran untuk perbaikan produk) dan analisis data kuantitatif (Hasil angket tanggapan dan tes). Hasil angket tanggapan dilakukan analisis dengan menggunakan *Percentage Correction* dengan kategori penilaian skala likert skala 1 sampai 4. Hasil tes dilakukan analisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data yang akan dikelola, Uji *Paired Sample T-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter, serta Uji *N-gain* untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar dalam penggunaan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter yang akan dibahas dalam tiga hal pokok, yaitu: (1) Deskripsi pengembangan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter, (2) penilaian kelayakan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter, dan (3) keefektifan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter.

Deskripsi Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Karakter

Multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter yang dikembangkan dilakukan telah sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE yang disesuaikan dengan kondisi lapangan. Secara garis besar pengembangan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter secara keseluruhan mencakup pada aspek konten isi materi dan konteks tampilan. Dalam aspek konten materi meliputi muatan pembelajaran PPKn pada materi lambang dan simbol Garuda Pancasila, alur cerita dalam penyampaian materi berbentuk uraian singkat, latihan soal yang disajikan dalam bentuk pilihan ganda dilengkapi pula dengan quiz, sedangkan konteks tampilan meliputi desain maupun *layout* dari tampilan dengan kombinasi warna-warna yang cerah dan harmonis yang dilengkapi dengan gambar, animasi dan video nilai nilai karakter serta memiliki petunjuk penggunaan multimedia.

Pengembangan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter dimulai dengan tahap analisis (*analyse*) yang meliputi analisis permasalahan dan analisis kebutuhan di sekolah. Dari analisis ini diperoleh gambaran umum bahwa diperlukannya media pembelajaran dalam muatan pembelajaran PPKn yang sesuai dengan kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan terkait hasil belajar siswa masih rendah terkhususnya muatan pembelajaran PPKn. Kemudian dari hasil analisis yang didapatkan mendorong peneliti untuk memanfaatkan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh Asyar (2013:76) menerangkan bahwa keuntungan digunakannya multimedia dalam pembelajaran adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep materi yang abstrak menjadi lebih mudah, dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dengan waktu yang efisien, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini dilakukan penentuan KI, KD dan indikator pembelajaran yang akan dikembangkan serta pembuatan *prototype* multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter yang berupa desain tampilan multimedia dengan memperhatikan komponen penyajian media dan materi. Desain tampilan media yang dibuat oleh peneliti berupa *prototype*. Dalam *prototype* berisi gambaran desain awal dari produk media yang dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*). Pengembangan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter dilakukan dengan bantuan software *articulate storyline*. Multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter merupakan multimedia interaktif yang berbentuk aplikasi yang di dalamnya terdapat teks bacaan materi gambar, animasi dan video yang di desain dengan menggunakan kombinasi warna-warna yang cerah dan harmonis. Perancangan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter ini selain menggunakan *software Articulate Storyline*, juga dibantu dengan *software Coreldraw X7* untuk mendesain tombol, background, gambar dan warna ilustrasi secara digital agar tampak lebih menarik. Desain multimedia interaktif terdiri dari *loading page*, halaman awal, menu *login*, menu utama, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, kuis, nilai-nilai karakter, profil dan referensi media. Setelah dilakukan pengembangan produk kemudian, dilanjutkan validasi oleh tim pakar yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter agar dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah implementasi (implementation). Dalam tahap ini multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter yang sudah divalidasi diterapkan pada pembelajaran di kelas III untuk mengetahui respon pengguna terhadap multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter serta mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter. Pelaksanaan tahap ini dilakukan di lapangan dengan 1 tahapan uji coba yaitu uji coba produk kelompok kecil bersama 9 siswa serta 1 guru kelas.

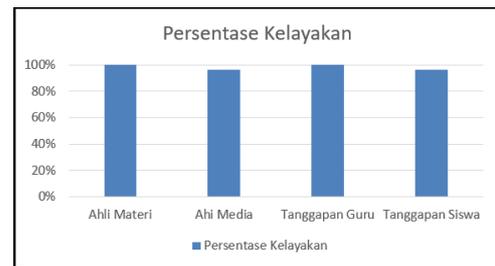
Tahapan yang terakhir yaitu tahap evaluasi (evaluation). Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan kemudian, dilakukan perbaikan berdasarkan saran, masukan dan kritik yang diperoleh saat pengembangan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter. Evaluasi ini bertujuan agar mendapatkan kesesuaian prosedur serta memperoleh media yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kelayakan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Karakter

Kelayakan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter meliputi penilaian dari tim pakar dan tanggapan pengguna di lapangan. Penilaian tim pakar dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Kelayakan media yang dikembangkan dijustifikasi dengan kualifikasi layak apabila pencapaian penilaian media minimal 51%. Hasil penilaian akhir ahli materi oleh Ibu Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., setelah dilakukan perhitungan dan konversi memperoleh kualifikasi sangat layak dengan jumlah skor 62 dari 64 skor maksimal. Selanjutnya, hasil penilaian akhir ahli media oleh Bapak Dr. Kustiono, M.Pd. setelah dilakukan perhitungan dan konversi memperoleh hasil kualifikasi sangat layak dengan jumlah skor 100. Media pembelajaran menurut Batubara (2020:22-28) bahwa harus mempertimbangkan kebutuhan siswa dan komponen pembelajaran perlu diperhatikan agar efektif dalam memfasilitasi proses belajar mengajar dan siswa memahami materi dengan baik.

Kemudian, dilakukan uji coba produk kelompok kecil dengan subjek 9 siswa kelas III di SD Negeri Kupang 03 Ambarawa. Subjek dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mengikuti pembelajaran bersama secara langsung dikelas. Adapun data yang diperoleh dilakukan perhitungan dan konversi sehingga memperoleh tanggapan siswa dengan kualifikasi sangat layak. Selain itu, tanggapan guru dilakukan perhitungan dan konversi memperoleh hasil dengan kualifikasi sangat layak. Adapun hasil persentase kelayakan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis oleh

tim pakar serta tanggapan pengguna sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Persentase Kelayakan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Karakter

Penilaian kelayakan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter yang dilakukan oleh tim pakar dan tanggapan pengguna memberikan gambaran bahwa produk ini memiliki daya tarik yang layak untuk digunakan mendukung pembelajaran. Selain itu, di lapangan juga diketahui bahwa siswa menyukai multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter karena memuat materi, *quiz*, gambar, video, dan petunjuk penggunaan sehingga dapat menggantikan media pembelajaran buku teks PPKn dengan alasan lebih menarik, enak dibaca, mudah dipahami, menyenangkan dan tidak membosankan. multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter juga menjadi media yang dapat dibawa dan digunakan dimana serta kapan saja.

Berdasarkan hasil penilaian tim pakar dan tanggapan pengguna di lapangan pada multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter yang dikembangkan maka disimpulkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa

Multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter yang telah dikembangkan diketahui untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan tes. Keefektifan dipantau dalam pelaksanaan pembelajaran saat proses uji coba produk kelompok kecil. Hasil belajar siswa diperoleh sebelum multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter digunakan terlebih dahulu dilakukan *pretest* dengan siswa. Selanjutnya, multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter diterapkan dalam pembelajaran. Setelah selesai pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter kemudian dilanjutkan dengan *posttest*. Pembelajaran diakhiri dengan pengisian tanggapan pengguna untuk perbaikan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter yang telah dikembangkan.

Hasil belajar penggunaan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter dalam uji coba produk kelompok kecil diperoleh rata-rata *pretest* 52,2 dan *posttest* 87,2 dengan peningkatan sebesar 35. Hasil belajar tersebut kemudian dilakukan uji distribusi data untuk mendasari tahapan analisis berikutnya. Selanjutnya, dilakukan perhitungan uji *test statistic* untuk menganalisis perbedaan yang ada dan kemudian dilakukan uji *n-gain* untuk mengetahui peningkatan yang terjadi saat *pretest* dan *posttest* menggunakan hipotesis sebagai berikut: H_0 = Tidak ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dengan sesudah penggunaan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter dalam pembelajaran. H_a = Ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dengan sesudah penggunaan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter Indonesia dalam pembelajaran. Keefektifan ini dilakukan perhitungan dengan *software* SPSS Versi 26.

Uji normalitas dalam uji coba produk kelompok kecil memiliki hasil *pretest* 0,742 dan *posttest* 0,195. Dengan kriteria nilai *Sighitung* $> 0,05$ maka data berdistribusi normal namun apabila *Sighitung* $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa data hasil belajar *pretest* dan *posttest* uji coba produk kelompok kecil memiliki *Sighitung* $> 0,05$ sehingga, data berdistribusi normal.

Kemudian, dilakukan uji parametrik yaitu Uji Paired Sample *T-test*. *Sighitung* $< 0,05$, maka H_a diterima. Jika Apabila *Sighitung* $> 0,05$, maka H_0 diterima. Hasil uji *T-test* uji coba kelompok kecil diketahui sebesar 0,000 dengan demikian bahwa *Sighitung* $< 0,05$ maka, H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga adanya perbedaan hasil belajar antara sebelum dengan sesudah penggunaan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter.

Peningkatan rata-rata hasil belajar diketahui dengan Uji *N-gain* yang merupakan normalisasi *gain* dengan membandingkan selisih antara skor hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan selisih skor ideal dan *pretest*. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh hasil uji *N-gain* hasil belajar uji coba produk kelompok kecil selisih rata-rata hasil belajar sebesar 35 dan nilai *N-gain* 0,73 dengan kriteria tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter memberikan pengaruh positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

Penggunaan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter dalam pembelajaran memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik karena multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter dapat

menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu memberikan kemudahan dalam memahami materi. Berdasarkan hasil pembahasan tersebut maka, multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter memberikan pengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran maupun hasil belajar siswa sehingga multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter efektif digunakan untuk peningkatan hasil belajar PPKn pada siswa kelas III SD Negeri Kupang 03 Ambarawa.

SIMPULAN

(1) Desain multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter telah dikembangkan dengan merujuk model pengembangan ADDIE mencakup 5 tahapan yakni tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). (2) Kelayakan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 96 %, dari ahli media 100%, lalu tanggapan guru 100%, serta 96% dari tanggapan siswa. Hasil tersebut menyatakan bahwa multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter materi lambang dan simbol Garuda Pancasila di Indonesia yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. (3) Hasil uji *test* diperoleh hasil *sighitung* = 0,000 $< 0,05$, maka H_a diterima sehingga ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dengan sesudah penggunaan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter dalam pembelajaran. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa (*N-gain*) diperoleh hasil nilai sebesar 0,73 dan berkriteria tinggi. Sehingga, multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rizky. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*. 1 (1) : 21-30
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Japar, Muhammad., dkk. (2014). *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. Surabaya : CV Jakad.

- Octavia, Dwi Ana., Surjanti, Jun., Suratman, Bambang. (2021). Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5) : 2381
- Rahayu, Ani Sri. (2019). *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hesta, Rafmana., Chotimah, Umi., alfiandra. (2018), Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*. 5 (1) : 52-65.
- 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.
- Sugara, Harry., & Mutmainnah, Fitri. (2020). Peran Guru PPKn Dalam Membangun Karakter Bangsa Sebagai Respon Dan Tantangan Abad Ke-21. *Jurnal FKIP Unipa Surabaya*. 16(2) : 16-30.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yasin, APin Nafisah., & Ducha, Nur.2017. Feasibility Theoretical Of Interactive Multimedia Based Articulate Storyline Of Human Reproductive System Material For Senior High School XI Grade. *Bioedu*.6(2) : 169-174.
- Yumini, Siti., & Rakhmawati, Lusia. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.4(03):845-849