

Artikel Ilmiah.pdf

by Cek Plagiasi

Submission date: 03-Aug-2024 11:40PM (UTC+0900)

Submission ID: 2389752229

File name: Artikel_Ilmiah.pdf (349.11K)

Word count: 3472

Character count: 22883

Development of Learning Media Using the Articulate Storyline Application in Learning Fiqh at An-Nur Islamic Boarding School

[Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Fiqh di Pondok Pesantren An-Nur]

M. Salman Al Farisi¹⁾, Dzulfikar Akbar Romadlon^{*-2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: dzulfikarakbar@umsida.ac.id

Abstract. *The increasing sophistication of technology and knowledge has a positive impact on the use of technology in education. As a learning media that can be used for learning is Articulate Storyline, which is a wonderful approach to learning media. Similar to using Power Point, Articulate Storyline has many features and capabilities to create very creative learning media. This research aims to evaluate the effectiveness of using Articulate Storyline as a learning medium in Islamic education to understand the quality of the teaching medium used in this context. The research employed two methods for data analysis: quantitative descriptive method and qualitative descriptive method. Interviews, or questionnaires, are the data collection techniques used; questionnaire instruments are required for the media validation process, which includes expert tests and field tests. This research is needed to help raise awareness of the importance of media in education and activities at An-Nur Islamic Boarding School.*

Keywords – Learning Media Evaluation, Articulate Storyline, Fiqh

Abstrak. *Meningkatnya kecanggihan teknologi dan pengetahuan berdampak positif pada penggunaan teknologi dalam pendidikan. Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah Articulate Storyline, yang merupakan pendekatan yang luar biasa untuk media pembelajaran. Sama halnya dengan penggunaan Power Point, Articulate Storyline memiliki banyak fitur dan kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang sangat kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan penggunaan Articulate Storyline sebagai media pembelajaran dalam pendidikan Islam untuk memahami kualitas media ajar yang digunakan dalam konteks ini. Riset ini memakai dua metode untuk analisis data: metode deskriptif kuantitatif dan metode deskriptif kualitatif. Wawancara, atau kuesioner, adalah teknik pengumpulan data yang digunakan; instrumen kuesioner diperlukan untuk proses validasi media, yang meliputi uji pakar dan uji lapangan. Penelitian ini diperlukan untuk membantu meningkatkan kesadaran akan pentingnya media dalam pendidikan dan kegiatan di Pondok Pesantren An-Nur.*

Kata Kunci – Evaluasi Media Pembelajaran, Articulate Storyline, Fiqh

I. PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan cepat. Agar generasi manusia di masa depan dapat menyeimbangkan diri di era modern, perkembangan ini menuntut manusia untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dan kompetensi mereka [1]. Hal ini berdampak pada sejumlah bidang, termasuk pendidikan. Pola pembelajaran telah berubah sebagai akibat dari pengaruh teknologi di bidang pendidikan; pembelajaran yang dulunya berpusat pada pendidik sekarang berorientasi pada peserta didik [2]. Menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran [3]. Hasil pembelajaran tidak diragukan lagi dapat dipengaruhi oleh materi pembelajaran yang menarik dan sesuai karena materi tersebut dapat meningkatkan dorongan siswa untuk belajar dan memfasilitasi pemahaman materi pelajaran [4].

Media berbasis teknologi memberikan kesempatan untuk menggabungkan pembelajaran melalui integrasi [5]. Karena materi pembelajaran digital tidak memerlukan banyak pengaturan dan dapat meningkatkan pemahaman ide-ide matematika, materi pembelajaran digital dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi [6]. Siswa dapat diajarkan bagaimana menggunakan sumber belajar berbasis IT di kelas untuk membantu mereka memahami dan belajar dengan cara yang bermakna. Menurut hasil pengamatan para peneliti, para siswa memiliki antusiasme yang tinggi terhadap sumber daya pembelajaran digital. Mereka juga melaporkan bahwa mereka merasa lebih bahagia dan bersemangat ketika menggunakan media tersebut. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran matematika menjadi sederhana dan menyenangkan adalah melalui media pembelajaran digital [7]. Media pembelajaran kini telah berkembang yang awalnya audio, visual, dan audio-visual kini menjadi multimedia yang semakin canggih [8]. Siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dengan adanya materi

pembelajaran digital. Media pembelajaran digital juga membantu siswa untuk mendapatkan kemampuan teknis yang mereka perlukan nantinya.

Menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 merupakan salah satu jenis pemanfaatan multimedia. Dari segi fungsionalitas, aplikasi Articulate Storyline 3 serupa dengan Microsoft PowerPoint. Namun, aplikasi ini memiliki fitur tambahan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan presentasi yang menarik secara visual yang dapat meningkatkan pemahaman [9]. Menurut Wahyudi, keunggulan dari Articulate Storyline 3 adalah lebih mudah digunakan oleh para pemula karena memiliki kesamaan fungsi dengan Microsoft PowerPoint. Perbedaannya adalah adanya tombol atau pemicu yang dapat diprogram dan mudah dioperasikan tanpa memerlukan pengkodean yang rumit [10]. Hasil yang dipublikasikan dan dapat diakses baik secara online maupun offline akan membantu siswa menjadi lebih terbiasa dengan materi. Slide harus dibatasi agar siswa dapat dengan mudah mengaksesnya baik secara online maupun offline. Beberapa ahli menunjukkan bahwa jika ada terlalu banyak slide yang telah dibuat sebelumnya dalam keseluruhan program esai naratif, maka slide tersebut tidak dapat digunakan ketika telah diubah menjadi bentuk online. Situs web resmi Articulate Storyline 3 dapat diperoleh di <https://articulate.com>. Di sana, pengguna dapat membuat akun email, menggunakan program ini secara gratis selama tiga puluh hari, atau membeli ekstensi dengan biaya yang sesuai. Dengan menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline 3, model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat digunakan pada pembelajaran fiqh pada bab tayamum.

Model PBL terdiri dari lima langkah yang harus dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna: (1) guru memperkenalkan siswa pada masalah; (2) guru mengorganisasikan siswa untuk belajar; (3) guru mengarahkan penyelidikan individual maupun kelompok; (4) guru menciptakan dan menyajikan hasil karya; dan 5) guru memeriksa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Model PBL dimulai dengan mengajukan masalah kontekstual yang harus dipecahkan untuk menerima dan memahami materi [7].

Dengan menggunakan Kitab Bulughul Maram, pengajaran diberikan untuk mendorong para siswa melakukan wudhu dengan benar sesuai dengan ajaran Nabi Muhammad SAW. Topik tayammum dibahas dalam salah satu pembahasan kitab Bulughul Maram. Guru menggunakan kitab Bulughul Maram untuk mengajar para murid. Pertama, guru membacakan hadits, kemudian murid membaca arti hadits tersebut, menambahkan arti atau menulis pegon di setiap hadits yang telah dibacakan oleh guru. Makna dari setiap hadis kemudian dijelaskan, pertama dalam bahasa Indonesia dan kemudian dalam bahasa Jawa pegon. Kitab Bulughul Maram. Mazhab fikih Syafi'i didasarkan pada hadis-hadis yang tercantum dalam Kitab Bulughul Maram, yang memberikannya signifikansi yang istimewa. Penyusunnya tidak hanya menyertakan sumber asli hadis, tetapi juga memberikan analisis komparatif dari banyak laporan hadis tambahan dari berbagai sumber. Terlepas dari mazhab hukum yang dianutnya, Bulughul Maram masih menjadi kitab referensi hadis yang sering digunakan hingga saat ini karena spesialisasinya [11].

Selain perkembangan informasi dan teknologi yang sangat cepat di zaman yang sangat mengglobal ini. Penerapannya secara signifikan merugikan banyak aspek keberadaan manusia, yang paling utama adalah pendidikan. Pendidikan memainkan peran utama dalam evolusi pengetahuan dan teknologi dan merupakan salah satu domain yang tidak dapat dijelaskan secara memadai oleh proses perkembangan manusia. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah proses di mana pendidikan memainkan peran penting. Oleh karena itu, untuk menghasilkan tenaga pendidik dan siswa yang cakap dan mampu menangani berbagai masalah di masa depan, penyesuaian harus dilakukan di bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan ini, media digital seperti Power Point dan Articulate Storyline kini digunakan dalam pembelajaran fikih sebagai pengganti buku. Perkembangan teknologi dapat menjadi alat bagi para guru untuk belajar cara mengajar yang lebih efektif dan efisien. Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah, dan siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, suasana kelas dapat dibuat lebih kondusif dengan perhatian siswa yang terfokus pada materi yang disampaikan dan antusiasme belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah. Karena siswa di zaman modern ini lebih menyukai pembelajaran yang mengandung media audio-visual, materi yang menarik dengan desain seperti itu akan meningkatkan suasana kelas selama proses belajar mengajar.

Dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran dan diharapkan untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan kelas. Sementara itu, instruktur memfasilitasi pembelajaran dengan menawarkan bantuan dan sumber daya yang dibutuhkan siswa. Metode pengajaran ini telah digunakan sejak Kurikulum 2013 dan akan digunakan dalam Kurikulum Merdeka juga. Hal ini dikarenakan tujuan Kurikulum Merdeka selaras dengan pembelajaran SCL (Student Centered Learning). Adanya berbagai keterampilan membaca pemahaman hadits yang memungkinkan siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif, mandiri, dan penuh perhatian serta reseptif dan reflektif dalam memahami persyaratan mata pelajaran yang sedang dipelajari, merupakan salah satu alasan mengapa kegiatan SCL (pembelajaran yang berpusat pada siswa) sangat penting, terutama dalam pengajaran Fiqih dengan menggunakan Bulughul Maram [6].

Penulis akan menggunakan aplikasi articulate storyline untuk mengilustrasikan pengembangan media pembelajaran fiqh berdasarkan tinjauan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa dalam memahami materi fiqh, khususnya yang berkaitan dengan tayamum. Salah satu amalan yang disebutkan dalam sunnah yang diajarkan Rasulullah SAW adalah istinsyaq. Sebagai pengganti wudhu dan mandi, tayamum adalah mengoleskan

11

tanah atau debu pada wajah dan kedua tangan hingga siku dengan panduan tertentu. Hal ini didasarkan pada ayat berikut dari Surat Al-Maidah: 6.

Sebuah penelitian oleh Rafmana, Umi, dan Alfiandra (2018) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang” merupakan salah satu dari beberapa penelitian tentang articulate storyline yang ditemukan oleh para peneliti. Temuan penelitian ini mendukung pengembangan materi yang valid, berguna, dan mungkin bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, para peneliti berharap bahwa para guru di SMA Srijaya Negara Palembang dapat mengganti bahan ajar multimedia tradisional dengan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline, yang akan meningkatkan kemauan siswa untuk belajar.

Namun belum ada yang menerapkan articulate storytelling dalam pendidikan Islam, khususnya yang berkaitan dengan materi presentasi. Program Articulate Storyline sangat tepat untuk digunakan sebagai alat bantu mengajar dalam pembelajaran fiqih, khususnya sebagai alat bantu presentasi, karena keterkaitannya dengan materi pelajaran. Materi yang ditawarkan dalam pembelajaran tidak terbatas pada pemahaman secara teoritis tetapi juga mencakup contoh-contoh praktis dari materi pelajaran tersebut karena guru dapat menyampaikan materi tersebut dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline. Oleh karena itu, diharapkan para pendidik dapat membantu siswa dalam mempraktikkan pengetahuan yang telah mereka pelajari, misalnya dengan menyertakan gambar atau video yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi Articulate Storyline.

Materi tayamum merupakan salah satu sumber daya yang sesuai untuk digunakan dalam media pembelajaran dengan perangkat Articulate Storyline. Ada konten dalam mata pelajaran ini yang menekankan pada teori dan praktik. Guru harus memberikan akses kepada siswa ke media yang memungkinkan mereka untuk memvisualisasikan konten, terutama selama bagian praktik dari mata pelajaran ini, agar mereka dapat memahaminya secara penuh. Guru dapat menyediakan konten sebagai alat bantu visual dengan menggunakan film, gambar, dan alat zoom. Hal ini memungkinkan mereka untuk mendemonstrasikan beberapa pendekatan dalam mengajar, termasuk bagaimana cara mengajarkan sudut pandang yang berbeda tentang tayamum. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan produk bahan ajar dengan menggunakan aplikasi articulate storyline untuk pembelajaran fikih, serta efektivitas bahan ajar tersebut dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

II. METODE

Penelitian pengembangan adalah proses verifikasi yang digunakan untuk membuat hal-hal spesifik dan memverifikasi penerapannya. Proses ini melibatkan pemeriksaan sifat kebutuhan dan menilai efektivitas produk sebelum menghasilkan produk tertentu [12]. Istilah “penelitian dan pengembangan” (R&D) sering digunakan untuk merujuk pada pendekatan ini. Salah satu model untuk pengembangan adalah model ADDIE. Tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima tahap model ADDIE [13].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Jadwal Banyak elemen yang mempengaruhi bagaimana siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran yang mengarah pada ketertarikan mereka terhadap media pembelajaran. Siswa biasanya akan merasa materi pembelajaran lebih menarik jika materi tersebut sesuai dengan kebutuhan, minat, dan pengalaman mereka. Peserta didik akan lebih tertarik dengan informasi yang disampaikan dengan cara yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau bidang yang mereka minati. Siswa biasanya akan lebih tertarik dengan materi pembelajaran jika materi tersebut sesuai dengan kebutuhan, minat, dan pengalaman mereka. Siswa akan lebih terlibat dalam informasi ketika disampaikan dengan cara yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau bidang yang mereka minati [14].

Media pembelajaran sangat penting bagi efektivitas proses belajar mengajar, terutama dalam hal membantu siswa menerima materi. Komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah jenis media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan [15]. Dalam hal ini, terbukti bahwa kualitas media pembelajaran yang digunakan berdampak pada tingkat kualitas atau hasil pembelajaran. Sangatlah penting untuk memilih dan mengatur penggunaan materi pembelajaran yang berkualitas tinggi dan relevan jika ingin memberikan dampak yang berarti pada proses belajar mengajar [16]. Di sinilah media berperan, berfungsi sebagai alat untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Ketika memilih materi pembelajaran, sangat penting untuk mempertimbangkan beberapa faktor penting [17]. Pemilihan media harus relevan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan mempertimbangkan kriteria-kriteria tersebut. Ada berbagai konten pembelajaran yang harus diajarkan selama proses pembelajaran, seperti prosedur, konsep, fakta, dan prinsip [18]. Media pembelajaran bahwa pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan memiliki dampak yang signifikan terhadap seberapa baik proses belajar mengajar (pembelajaran). Keduanya saling berkaitan karena jenis media yang akan digunakan akan bergantung pada metode yang dipilih. Dalam

artian bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran, keduanya harus kompatibel. Proses pembelajaran akan berfungsi secara efisien dengan materi pembelajaran, dan hasil pembelajaran tidak diragukan lagi akan mendapat manfaat dari hal ini.

A. Deskripsi

Sebuah perangkat lunak yang disebut Articulate Storyline berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran. Sebuah pembelajaran dapat disajikan dengan menggunakan software Articulate Storyline. Perangkat lunak berbasis e-learning ini dapat menyajikan proyek alur cerita yang menggabungkan semua alat media - visual, audio, dan audiovisual - dan dapat menggunakan fasilitas publikasi termasuk situs web, CD, HTML5, dan file swf [19]. Menggunakan platform e-learning, Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai alat pembelajaran interaktif. Program ini dibuat oleh Articulate 360, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang e-learning. Bisa dibilang, format publikasi .exe dan .swf dari narasi artikulasi membuatnya nyaman untuk disimpan di PC pribadi. Narasi sederhana dapat dibuat secara offline dan menyerupai Microsoft Powerpoint, yang membuatnya lebih mudah digunakan oleh pengguna yang tidak berpengalaman [20]. Laboratorium komputer adalah tempat di mana aplikasi articulate storyline digunakan untuk tujuan pendidikan. Para siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibagi, masing-masing memiliki satu komputer dengan aplikasi alur cerita articulate yang telah terinstal. Siswa diinstruksikan untuk mendesain menu pembelajaran. Bertujuan untuk menambahkan konten, gambar, film, dan banyak lagi. Pada tahap ini dilakukan pembuatan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Media Pembelajaran disusun semenarik mungkin sesuai dengan materi yang dikembangkan. Berikut ini tampilan E-Modul yang telah disusun oleh peneliti :

1. Tampilan Awal



Tampilan awal pada media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan oleh peneliti merupakan tampilan *log in*. pengguna diberi arahan untuk menekan tombol login untuk memulai media pembelajaran.

2. Tampilan Menu



Tampilan menu pada media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan oleh peneliti terdapat beberapa fitur, antara lain: (1) Materi, (2) Latihan Soal, (3) Soal Diskusi, (4) Video Tata Cara Bertayammum.

3. Tampilan Materi Pembelajaran



Pada tampilan materi berisikan materi – materi yang akan dipelajari pada materi Bertayammum.

4. Tampilan Materi Soal



Pada Latihan soal kognitif terdapat latihan soal sehingga pengguna menjawab soal dengan tepat dan benar.

5. Tampilan Materi Soal Diskusi



Penambahan soal diskusi di media pembelajaran untuk mendukung pemahaman materi siswa serta menambah ketertarikan siswa dalam materi tayammum.

6. Tampilan Video Pembelajaran



Video pembelajaran ditampilkan untuk mendukung materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Dengan adanya video pembelajaran dapat menambah pemahaman peserta didik serta memberikan contoh secara nyata terhadap materi. Video pembelajaran diambil dari sumber internet yang relevan yaitu youtube.

B. Manfaat

Dengan menggunakan Articulate Storyline sebagai media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran fiqih, diharapkan minat belajar siswa dapat meningkat. Antusiasme siswa dalam belajar dapat ditingkatkan dengan adanya Articulate Storyline karena media pembelajaran menawarkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan kondusif. Siswa memiliki pemahaman yang sangat jelas tentang materi pelajaran dengan menggunakan materi pembelajaran interaktif seperti Articulate Storyline, yang menggabungkan informasi ke dalam format teks, grafik, animasi, audio, dan video. Adanya multimedia pembelajaran interaktif dengan narasi yang jelas disebabkan oleh dua hal: (1) mempermudah pembelajaran, mendorong kreativitas dan inovasi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan komunikatif, serta menjadi alat bantu pemecahan masalah bagi guru yang sibuk, dan (2) dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi alternatif bagi guru yang memiliki waktu terbatas untuk mengajar.

VII. SIMPULAN

Pembelajaran siswa dipengaruhi oleh adanya aplikasi Articulate Storyline 3, yang menumbuhkan kemandirian dan keterlibatan aktif mereka dalam pemecahan masalah. Sebuah alat atau media yang disebut articulate storyline dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran interaktif untuk meningkatkan gairah siswa atau pembelajar dalam proses belajar, karena menawarkan berbagai menu yang berguna dan sejumlah fasilitas yang dapat membuat belajar lebih menyenangkan. Karena setiap media pembelajaran diperluas dengan video instruksional yang disertakan dalam aplikasi ini, siswa atau peserta didik dapat memahami setiap materi yang diajarkan. Bagaimanapun, ada banyak keuntungan menggunakan teknologi atau media sebagai bahan pembelajaran interaktif yang melengkapi proses belajar mengajar di kelas. Guru memiliki peran penting untuk memastikan bahwa siswa belajar dengan baik. Pendidik harus menyediakan pertanyaan atau sumber daya yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis untuk memahami informasi pembelajaran yang disajikan. Mereka tidak bisa hanya berfokus pada keefektifan teknologi atau media yang digunakan sebagai bahan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala hormat dan rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut serta dalam perjalanan penelitian ini. Ucapan terima kasih ini disampaikan dengan tulus dan ikhlas kepada, Allah SWT, yang dengan rahmat dan karunia-Nya, memberikan kekuatan serta kesabaran dalam menyelesaikan penelitian ini. Tak lupa juga kepada orang tua dan keluarga, yang telah memberikan dukungan tak terhingga dan doa yang penuh keikhlasan sehingga keberhasilan ini adalah hasil dari cinta dan support yang diberikan. Serta dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan, arahan, dan masukan berharga yang telah membimbing peneliti melalui setiap tahap penelitian. Tak lupa juga kepada Sahabat dan rekan seperjuangan yang memberikan semangat serta dukungan, terima kasih atas kehadiran dan bantuan yang menjadi pendorong semangat penelitian. Semua kontribusi dan dukungan ini sangat berarti bagi kelancaran penelitian ini.

REFERENSI

- [1] F. Mulyani And N. Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, Vol. 3, No. 1, Pp. 101–109, Feb. 2021, Doi: 10.31004/Jpdk.V3i1.1432.
- [2] Y. Ulfa And P. M. Sari, "Pengembangan Macromedia Flash Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 5, Pp. 3131–3144, Aug. 2021, Doi: 10.31004/Edukatif.V3i5.1235.
- [3] R. Salwani And Y. Ariani, "Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 Di Kelas Va Sdit Mutiara Kota Pariaman."
- [4] J. Pendidikan, "Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas Iv Pada."
- [5] E. J. Vawanda And M. Zainil, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Qr Code Untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas Iv Sd," *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol. 10, No. 1, P. 124, Feb. 2023, Doi: 10.24036/E-Jipsd.V10i1.10332.
- [6] G. F. Khairunnisa And Y. I. N. Ilmi, "Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Tadris Matematika*, Vol. 3, No. 2, Pp. 131–140, Nov. 2020, Doi: 10.21274/Jtm.2020.3.2.131-140.
- [7] L. Ariani And M. Zainil, "Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas Iv Sd." [Online].
- [8] A. Aulia, P. Guru Sekolah Dasar, And U. Negeri Padang, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iii Sd."
- [9] R. Rianto, "Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3," *Indonesian Language Education And Literature*, Vol. 6, No. 1, P. 84, Dec. 2020, Doi: 10.24235/Ileal.V6i1.7225.
- [10] J. Juhaeni, S. Safaruddin, And Z. P. Salsabila, "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah," *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 8, No. 2, P. 150, Dec. 2021, Doi: 10.24252/Auladuna.V8i2a3.2021.
- [11] A. Latar And B. Masalah, "Bab I Pendahuluan."
- [12] "Buku Ajar_Metpen_18".
- [13] H. H. Batubara, "Media Pembelajaran Efektif."
- [14] R. Mubarak Daha And A. Puji Astutik, "Development Of Monoedu Media In Teaching Campus For Increasing Numeration Literacy [Pengembangan Media Monoedu Dalam Kampus Mengajar Untuk Peningkatan Literasi Numerasi]."
- [15] A. P. Astutik, R. S. Untari, And A. M. Putri, "Penggunaan Media Animasi 'Muroja'ah For Kids' Untuk Meningkatkan Hafalan Anak," *Community Empowerment*, Vol. 6, No. 4, Pp. 682–687, Apr. 2021, Doi: 10.31603/Ce.4579.
- [16] I. Istiqomah, D. Agustito, F. Sulistyowati, R. Yuliani, And M. Irsyad, "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan 3n (Niteni, Nirokke, Nambahi)," *Community Empowerment*, Vol. 6, No. 3, Pp. 464–471, Mar. 2021, Doi: 10.31603/Ce.4425.
- [17] M. Supartini, P. Ilmu, P. Sosial, And P. Sarjana, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo," 2016. [Online].
- [18] R. Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantanida Journal*, Vol. 4, No. 1, P. 35, Sep. 2017, Doi: 10.22373/Lj.V4i1.1866.
- [19] D. Darnawati, J. Jamiludin, L. Batia, I. Irawaty, And S. Salim, "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline," *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, P. 8, Oct. 2019, Doi: 10.36709/Amalilmiah.V1i1.8780.

- [20] N. H. Sasaki And T. Sudarwanto, "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn)*, Vol. 9, 2021, [Online].

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Artikel Ilmiah.pdf

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	7%
2	id.scribd.com Internet Source	3%
3	Rizky Mubarak Daha, Anita Puji Astutik. "Pengembangan Media MonoEdu dalam Kampus Mengajar Untuk Peningkatan Literasi Numerasi", Jurnal Pendidikan Islam, 2024 Publication	1%
4	mail.ejurnalunsam.id Internet Source	1%
5	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	1%
7	repository.uhamka.ac.id Internet Source	1%
8	www.scribd.com Internet Source	1%

9

e-journal.undikma.ac.id

Internet Source

1 %

10

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

1 %

11

www.jatikom.com

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Artikel Ilmiah.pdf

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
