

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Keragaman Budaya Jawa Barat

Nifathia Khorunnisa¹, Yona Wahyuningsih², Uus Kusnadi³

^{1,2} PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Corresponding Author: nifathianisa11@upi.edu

Published: June , 2026

ABSTRAK

Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Keragaman Budaya Jawa Barat di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* serta pemahaman budaya siswa terhadap materi Keragaman Budaya Jawa Barat. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek siswa kelas III SD Negeri 215 Rancasagatan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, LKPD, evaluasi pembelajaran, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline 3* dirancang dengan memuat konten budaya Jawa Barat yang disajikan secara visual dan interaktif. Implementasi media dilaksanakan dalam empat pertemuan dengan rata-rata keterlaksanaan pembelajaran sebesar 94,65%. Penggunaan media mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Jawa Barat. Siswa dapat mengenali berbagai unsur budaya serta memahami pentingnya pelestarian budaya lokal. Dengan demikian, *Articulate Storyline 3* dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran budaya secara lebih menarik, bermakna, dan mudah dipahami.

Keywords: *Articulate Storyline 3*, media pembelajaran interaktif, keragaman budaya Jawa Barat, literasi budaya.

ABSTRACT

The low utilization of interactive learning media in science learning, especially on the material of West Java Cultural Diversity in elementary schools. This study aims to describe the planning and implementation of interactive learning media based on *Articulate Storyline 3* and students' cultural understanding of the material of West Java Cultural Diversity. The study used a qualitative descriptive approach with subjects of grade III students of SD Negeri 215 Rancasagatan. Data were collected through observation, interviews, documentation, LKPD, learning evaluation, and questionnaires, then analyzed using triangulation of sources and techniques. The results of the study indicate that the *Articulate Storyline 3* media is designed to contain West Java cultural content presented visually and interactively. The media implementation was carried out in four meetings with an average learning implementation of 94.65%. The use of media can increase students' activeness, motivation, and understanding of West Java's cultural diversity. Students can recognize various cultural elements and understand the importance of preserving local culture. Thus, *Articulate Storyline 3* can be an alternative interactive learning media that supports cultural learning in a more interesting, meaningful, and easy to understand way.

Keywords: *Articulate Storyline 3*, interactive learning media, cultural diversity of West Java, cultural literacy

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Di era abad ke-21, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran berbasis digital. Literasi digital, sebagai kemampuan menghasilkan dan menginterpretasikan informasi dari berbagai sumber digital, menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik. Namun, hasil studi *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia berada pada peringkat 74 dari 79 negara peserta, sebuah temuan yang mengindikasikan masih lemahnya kualitas pembelajaran literasi di tanah air (Anita Candra Dewi, 2024). Rendahnya kemampuan tersebut, menurut (McComas, W. F.,

2014), erat kaitannya dengan praktik pengajaran yang belum optimal. Kondisi ini menegaskan bahwa literasi tidak hanya menyangkut kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu sebagai indikator kesejahteraan masyarakat yang lebih luas (Jannah, 2025). Salah satu bentuk literasi yang relevan dalam konteks ini adalah literasi budaya, yang berperan penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap kehidupan bernegara serta mendorong partisipasi aktif dan kritis dalam masyarakat yang majemuk. Literasi budaya juga membantu individu mengenali identitas dirinya sebagai bagian dari kebudayaan tradisional di daerahnya, sehingga dapat meminimalkan potensi perselisihan akibat keberagaman (Nawir et al., 2025). Perkembangan teknologi turut memberi pengaruh signifikan terhadap praktik pembelajaran, termasuk dalam menciptakan media yang lebih efektif dan efisien sesuai karakteristik siswa. Pembelajaran abad ke-21 menuntut penguatan kreativitas, berpikir analitis, kolaborasi, kemampuan memecahkan masalah, keterampilan komunikasi, dan pengembangan karakter peserta didik (Chusna et al., 2024). Oleh karena itu, institusi pendidikan dituntut menyediakan bahan ajar yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap konten Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara berkelanjutan, sebagai upaya meningkatkan minat belajar mereka.

Indonesia memiliki kekayaan budaya lokal yang menghadapi ancaman pelunturan akibat minimnya minat generasi muda di tengah arus globalisasi. Provinsi Jawa Barat dengan kekayaan budaya Sunda seperti bahasa, seni, musik, tari, mitos, dan ritual adat tidak terlepas dari ancaman tersebut. Siswa sekolah dasar menjadi kelompok paling rentan karena berada pada fase pembentukan jati diri, sehingga sekolah memiliki tanggung jawab mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran. Upaya yang telah ada, seperti kegiatan P5, masih terkendala minimnya pemahaman guru terhadap budaya lokal dan terbatasnya bahan ajar yang kreatif dan kontekstual. Urgensi ini diperkuat landasan hukum, antara lain UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, serta Kurikulum Merdeka melalui dimensi Berkebinekaan Global pada Profil Pelajar Pancasila. Pembelajaran IPS memiliki peran strategis dalam menumbuhkan pemahaman keragaman sosial-budaya sekaligus sikap toleransi siswa. Namun, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi hambatan: siswa kurang fokus, sementara guru kesulitan memilih metode dan masih banyak mengandalkan ceramah tanpa media. Data (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017) terhadap 500 SD menunjukkan hanya 30% guru menggunakan media digital, dan minimnya pemanfaatan media interaktif ini berdampak pada rendahnya keterlibatan, minat, serta hasil belajar siswa (Harahap et al., 2025).

Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dipandang sebagai solusi karena dapat meningkatkan minat, motivasi, dan kolaborasi (Fadilla et al., 2025) Mayer, 2009). Salah satu perangkat yang dapat digunakan adalah *Articulate Storyline 3*, sebuah *multimedia authoring tool* yang mengintegrasikan teks, gambar, video, audio, dan animasi ke dalam konten pembelajaran yang menarik (Amiroh, 2019; Setyaningsih et al., 2020), sehingga mendukung aktivitas belajar yang tidak monoton. Hasil observasi awal di salah satu SD di Kota Bandung memperkuat urgensi ini, menunjukkan bahwa media interaktif meningkatkan fokus dan motivasi siswa. Meskipun efektivitas *Articulate Storyline 3* telah dibuktikan dalam berbagai penelitian, kajian tersebut umumnya berfokus pada mata pelajaran IPA (Budiarto & Jazuli, 2022), sementara penelitian pada pembelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya Jawa Barat di sekolah dasar masih sangat terbatas. Materi ini menuntut pemahaman konsep dan penghayatan nilai budaya yang berbeda dari materi IPA, sehingga proses implementasi media dan pengaruhnya terhadap pemahaman konsep budaya siswa masih perlu ditelaah lebih jauh. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi keragaman budaya Jawa Barat dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya perencanaan dan penggunaan media tersebut, serta pemahaman konsep budaya siswa kelas III SD setelah penggunaannya.

METODE

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan desain kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena yang diteliti secara mendalam. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai pelaksana

pembelajaran sekaligus pengumpul data. Sesuai pendapat (Moleong, L. J., 2017), peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian kualitatif. Untuk menjaga objektivitas dan meminimalkan bias, peneliti melibatkan guru kelas sebagai pengamat, melakukan pencatatan lapangan, menerapkan triangulasi data, serta melakukan *member checking* guna memastikan keakuratan data dan interpretasi penelitian.

2. Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu pralapangan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan *member checking* (Moleong, L. J., 2017). Pada tahap pralapangan, peneliti melakukan perizinan, observasi awal, wawancara dengan guru, serta penyusunan dan validasi instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan meliputi pembelajaran materi Keragaman Budaya Jawa Barat menggunakan media *Articulate Storyline 3* selama empat pertemuan kepada sembilan siswa kelas III yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru dan data akademik.

3. Partisipasi dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 215 Rancasagatan dengan subjek penelitian sebanyak 30 peserta didik kelas III, dengan fokus analisis mendalam pada 9 peserta didik yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan akademik. Penelitian ini juga melibatkan guru kelas serta validator materi.

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data secara terperinci, penelitian ini menggunakan empat teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

1. Observasi dilakukan sebelum dan selama penelitian berlangsung untuk mengetahui situasi dan permasalahan di lapangan, sekaligus menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Melalui observasi, peneliti memperoleh informasi tentang prosedur penggunaan produk, efek yang teramati selama uji coba, serta kendala yang dialami partisipan dalam menggunakan media.
2. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dari responden terkait materi maupun media yang telah diterapkan, baik melalui sesi tanya jawab langsung (*face to face*) maupun tidak langsung. Sejalan dengan pendapat Stewart dan Cash (Fadhallah, R. A., 2021), wawancara merupakan proses komunikasi interaktif antara dua individu melalui metode tanya jawab.
3. *Angket (kuesioner)* berupa lembaran berisi pertanyaan yang telah disusun peneliti untuk memperoleh informasi mengenai hal yang dialami dan diketahui responden, khususnya terkait implementasi media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas III SDN 215 Rancasagatan, Kota Bandung.
4. Dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan dan analisis berbagai sumber seperti foto kegiatan pembelajaran, *screenshot* tampilan media *Articulate Storyline 3*, hasil lembar tugas siswa, modul ajar, dan catatan lapangan. Melalui studi dokumentasi, peneliti dapat memperoleh wawasan mengenai konteks historis, kebijakan, peristiwa, serta perkembangan yang relevan dengan penelitian (Creswell, 2015).

5. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan analisis tematik (Braun & Clarke, 2006) dengan mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data (Satori & Komariah, 2015). Analisis dilakukan terhadap data observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh tema-tema yang berkaitan dengan implementasi media *Articulate Storyline 3* dan pemahaman literasi budaya peserta didik.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian

Penelitian ini menghasilkan penerapan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep keragaman budaya Jawa Barat pada siswa kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk digital interaktif yang memuat materi makanan dan minuman khas, mitos atau cerita rakyat, tempat wisata, dan mata

pencaharian, dilengkapi animasi, ilustrasi, kuis, serta evaluasi pembelajaran yang dapat dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik. Hasil implementasi media menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, serta menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Hal ini terjadi karena penggunaan media digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, sebagian besar siswa mampu menggunakan media pembelajaran dengan baik, dengan tingkat keterlaksanaan pembelajaran mencapai rata-rata 94,65%, meskipun beberapa siswa kategori rendah masih memerlukan bimbingan guru pada tahap awal penggunaan media.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, penggunaan media membantu peserta didik memahami keragaman budaya Jawa Barat serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya di lingkungan sekitar. Selain itu, siswa juga menunjukkan perkembangan sikap selama pembelajaran, seperti bekerja sama dalam kelompok, menghargai pendapat teman, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi. Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan adanya perubahan positif terhadap keterlibatan siswa. Guru mengamati bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi keragaman budaya yang dipelajari. Selain itu, guru menyatakan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline 3* membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan.

Secara deskriptif, hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Jawa Barat dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat, yang tercermin dari kenaikan rata-rata hasil LKPD dari 84,55 menjadi 96,11, sehingga media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat dinyatakan efektif membantu siswa sekolah dasar memahami dan menghargai keragaman budaya daerahnya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* mampu membantu siswa kelas III sekolah dasar memahami materi keragaman budaya Jawa Barat secara lebih konkret dan bermakna. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat berbagai fitur interaktif seperti animasi, navigasi, kuis, dan evaluasi pembelajaran yang membantu siswa memahami konsep budaya yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran digital interaktif juga terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, ditandai dengan tingkat keterlaksanaan pembelajaran yang konsisten tinggi (94,65%) sepanjang empat pertemuan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran digital juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terutama pada siswa kategori rendah yang menunjukkan perkembangan paling signifikan dari pertemuan pertama hingga keempat. Media interaktif memungkinkan siswa belajar secara mandiri serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sebagaimana dijelaskan dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer et al., 2014) bahwa kombinasi elemen visual dan auditori dapat mengoptimalkan pemrosesan informasi siswa. Peningkatan pemahaman budaya siswa juga terlihat dari perubahan sikap selama pembelajaran berlangsung, seperti meningkatnya kerja sama, rasa percaya diri, serta kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya daerah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS yang didukung media interaktif mampu membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari, sejalan dengan pendapat (Banks & Banks, 2010) bahwa pembelajaran budaya idealnya membangun apresiasi dan kesadaran terhadap identitas budaya, bukan sekadar pengetahuan faktual. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Amelia, 2024) serta (Sabani & Eka, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman belajar siswa sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Melalui serangkaian tahapan tersebut Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak dan efektif dalam membantu siswa memahami serta menghargai

keragaman budaya Jawa Barat, sekaligus dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan penerapan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* yang dirancang untuk membantu siswa kelas III sekolah dasar memahami materi Keragaman Budaya Jawa Barat. Media pembelajaran ini dikembangkan melalui proses perencanaan yang sistematis, meliputi analisis materi, perancangan konten interaktif, serta validasi oleh ahli materi dan ahli perangkat pembelajaran, sehingga menghasilkan media pembelajaran digital interaktif yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh respons positif dari siswa dan guru. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih aktif dalam pembelajaran, serta mampu memahami konsep keragaman budaya Jawa Barat dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ini juga membantu siswa mengembangkan kesadaran literasi budaya, seperti kerja sama, percaya diri, serta sikap menghargai keberagaman budaya dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* terbukti efektif membantu siswa memahami materi Keragaman Budaya Jawa Barat, yang ditunjukkan melalui peningkatan partisipasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara konsisten dari pertemuan pertama hingga keempat, terutama pada siswa kategori rendah. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran IPS serta memperkuat literasi budaya siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak dan efektif sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran Keragaman Budaya Jawa Barat di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis digital lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, serta masukan yang konstruktif selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru kelas III, serta seluruh siswa yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada guru kelas III atas kerja sama, bantuan, serta kesediaannya menjadi informan dalam penelitian ini. Apresiasi yang tinggi juga diberikan kepada seluruh peserta didik kelas III yang telah berpartisipasi secara aktif sehingga proses pengumpulan data dapat berlangsung dengan baik. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga atas doa, dukungan, serta motivasi yang senantiasa diberikan selama proses penyelesaian penelitian. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan pemahaman literasi budaya peserta didik terhadap materi Keragaman Budaya Jawa Barat.

REFERENSI

- Amelia, B. N. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3).
- Amiroh. (2019). *Mahir membuat media interaktif Articulate Storyline*. Pesta Ananda Srva.
- Anita Candra Dewi. (2024). Peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 165–170. <https://doi.org/10.62388/jrgi.v3i3.473>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

- Banks, J. A., & Banks, C. A. M. (2010). *Multicultural education: Issues and perspectives* (7th ed.). John Wiley & Sons.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Budiarto, F., & Jazuli, A. (2022). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar IPA siswa kelas VI sekolah dasar. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 7(1), 50–61. <https://doi.org/10.30651/must.v7i1.13919>
- Chusna, I. F., Aini, I. N., Putri, K. A., & Elisa, M. C. (2024). Literatur review: Urgensi keterampilan abad 21 pada peserta didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 1–5.
- Creswell, J. W. (2015). *Riset pendidikan: Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi riset kualitatif & kuantitatif* (5th ed.). Pustaka Pelajar.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. UNJ Press.
- Fadilla, P. A. F. A., Maibang, S., Putri, N., Siagian, Z. I., Siagian, N. N., & Yusnaldi, E. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(3), 1069–1077.
- Harahap, N., Ismayanti, S., & Nurlaili, N. (2025). Komunikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 2(6), 11352–11363.
- Jannah, R. (2025). *Pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbantu Assemblr Edu terhadap hasil belajar aspek kognitif pada siswa kelas IV MIS NU Palangka Raya* [Skripsi].
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi pendukung literasi budaya dan kewargaan: Gerakan literasi nasional*. <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/p-materi-pendukung-literasi-budaya-dan-kewargaan.pdf>
- Kusumawati, L. D., Sugito, N., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31–51. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31-51>
- Mayer, R. E., Lee, H., & Peebles, A. (2014). Multimedia learning in a second language: A cognitive load perspective. *Applied Cognitive Psychology*, 28(5), 653–660. <https://doi.org/10.1002/acp.3050>
- McComas, W. F. (2014). Programme for international student assessment (PISA). In *The language of science education: An expanded glossary of key terms and concepts in science teaching and learning* (p. 79). SensePublishers. <https://doi.org/10.1007/978-94-6209-497-0>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Nawir, M., Azifa, N., Dani, A. R., & Hasim, N. F. (2025). Gerakan literasi budaya di masyarakat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 223–232.
- Sabani, M. N., & Eka, K. I. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline 3* terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 4632–4641.
- Satori, D., & Komariah, A. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>