

EFEKTIVITAS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: *SYSTEMATIC LITERATURE*

Dea Ayu Angraini¹, Aulia Fitriana Adrian², Ardy Syaqibilla Nadine³

¹²³Universitas Jambi

dea61795@gmail.com¹, auliafitrianaadrian@gmail.com², inen82316@gmail.com³

Diterima: 20 April 2026, **Direvisi:** 2 Mei 2026, **Diterbitkan:** 27 Juni 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. *Systematic Literature Review* (SLR) digunakan untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa. Sampel penelitian terdiri dari 27 artikel terkait penggunaan *Articulate Storyline*, yang disaring dari tahun 2021 hingga 2026. Metodologi tinjauan literatur sistematis (SLR) ini didasarkan pada PRISMA 2020 dan mencakup identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, dan inklusi. Pengumpulan data dilakukan dari berbagai basis data internasional seperti *Scopus*, *ScienceDirect*, *SpringerLink*, *Taylor & Francis*, *ERIC*, *Wiley Online Library*, dan *Google Scholar*. Hasil pencarian menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, motivasi, pembelajaran aktif, dan interaktivitas dalam proses pembelajaran. Integrasi berbagai elemen seperti suara, animasi, video, audio, simulasi, dan kuis dapat membantu siswa mengubah konsep abstrak menjadi pemahaman yang lebih konkret dan kontekstual. Implikasi dari penelitian ini adalah untuk memperkuat *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang mampu mengubah pengajaran konvensional menjadi pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Kata kunci: *Articulate Storyline*; Media Pembelajaran Interaktif; Hasil Belajar; *Systematic Literature Review*

Abstract

This study aims to assess and measure the effectiveness of *Articulate Storyline*-based instructional media. A *Systematic Literature Review* (SLR) was employed to determine the extent to which *Articulate Storyline*-based instructional media can help improve students' learning abilities. The research sample comprises 27 articles related to the use of *Articulate Storyline*, screened from 2021 to 2026. The methodology for this systematic literature review (SLR) is based on PRISMA 2020 and includes identification, screening, eligibility assessment, and inclusion. Data collection was conducted from various international databases such as *Scopus*, *ScienceDirect*, *SpringerLink*, *Taylor & Francis*, *ERIC*, *Wiley Online Library*, and *Google Scholar*. The search results indicate that the effectiveness of using *Articulate Storyline* as an instructional medium has been proven to enhance student learning outcomes, motivation, active learning, and interactivity in the learning process. The integration of various elements such as sound, animation, video, audio, simulations, and

quizzes can help students transform abstract concepts into more concrete and contextual understanding. The implication of this research is to strengthen Articulate Storyline as a learning medium capable of transforming conventional teaching into more interactive and student-centered learning.

Keywords: Articulate Storyline; Interactive Learning Media;; elementary school; systematic literature review.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang dasar memegang peran yang sangat penting untuk dapat menciptakan sumber daya manusia yang penuh daya saing di tengah tantangan dan perubahan arus globalisasi. Lintasan kemajuan pendidikan siswa menuju tingkat jenjang pendidikan yang lebih tinggi sangat dipengaruhi pada keberhasilan di tingkat sekolah, hal ini menjadikan langkah strategis jangka panjang bagi kemajuan suatu negara (Alam et al., 2025). Keberhasilan dan prestasi belajar siswa terutama pada proses pendidikan sangat bergantung pada efektivitas semua komponen dalam pengajaran (Ginting et al., 2022). Tanpa pendekatan yang lebih mengedepankan kerja sama semua elemen yaitu mencakup kurikulum terintegrasi, keterampilan pedagogis guru, dan sumber daya pengajaran yang lebih efektif disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan dan pertumbuhan siswa, pengoptimalan keberhasilan pembelajaran dan prestasi siswa sulit untuk dilakukan (Lestari et al., 2024).

Pendekatan pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) saat ini sudah menjadi pendekatan pembelajaran bertransformasi dari pendidikan global yang hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), yang merupakan tuntutan dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 saat sekarang ini. Sebagai penyesuaian terhadap karakteristik siswa yang disesuaikan dengan zamannya, mereka hidup dan tumbuh dalam lingkungan digital atau teknologi mendorong kuat

perubahan integrasi teknologi digital ke dalam semua aspek (Kurniawan et al., 2024). Pasca pandemi COVID-19 pembelajaran yang awalnya menyebar masif sudah mulai menunjukkan digitalisasi yang cukup tampak, hal ini mempercepat penggunaan teknologi digital khususnya dalam dunia pendidikan pada semua tingkatan, termasuk sekolah dasar (Hia et al., 2025). Kualitas pendidikan yang lebih mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran menjadi bermakna mendorong inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital yang tinggi (Fauzi & Setiawati, 2025).

Keterlibatan siswa khususnya dalam pemahaman konseptual secara mendalam dapat dan sangat memungkinkan untuk ditingkatkan, hal ini dapat tercermin dalam penggunaan media digital interaktif. Media digital ini mengintegrasikan berbagai aspek salah satunya, aspek visual, auditori, animasi dan simulasi. Melihat kemungkinan tersebut, pengalaman belajar siswa dapat untuk dilakukan perubahan dengan berbantuan media pembelajaran digital (Chusna et al., 2024). Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang dapat menunjukkan tingkat lebih signifikan, ketika media pembelajaran ini dapat merangsang kognisi melalui hubungan multisensori yang lebih fleksibel (Andani et al., 2023). Motivasi maupun hasil belajar dan prestasi belajar lebih tinggi yang ditunjukkan dalam peningkatan ini pasti tentu juga akan berdampak langsung pada pencapaian semua aspek, baik itu aspek kognitif, afektif,

dan psikomotorik secara bersamaan, hal ini memperlihatkan dampak secara langsung terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif ini (Dhiya et al., 2024).

Salah satu platform pendidikan yang dapat digunakan dalam untuk membantu penggunaan media pembelajaran teknologi digital interaktif adalah *Articulate Storyline*. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* merupakan salah satu aplikasi pengembangan media pembelajaran interaktif untuk merancang konten pembelajaran *e-learning* yang menarik minat signifikan di bidang pendidikan tanpa harus memerlukan keterampilan pemrograman tingkat lanjut (Toni et al., 2024). Berbagai fitur akses interaktif, simulasi, *drag and drop*, termasuk didalamnya kuis interaktif memungkinkan pendidik untuk menyalurkan kreativitasnya dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Kurniasari et al., 2025). *Articulate Storyline* menjadi pilihan terbaik dan nyata bagi guru khususnya pada jenjang sekolah dasar untuk mengembangkan materi maupun media pembelajaran digital berkualitas tinggi tanpa harus bergantung pada ahli teknologi (Budiana et al., 2024).

Akan tetapi, fakta yang ditunjukkan dan terjadi di lapangan belum sepenuhnya menunjukkan situasi ideal tersebut. Data PISA 2022 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-68 dari 81 peserta dengan skor 359 untuk membaca dan 366 untuk matematika, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 476 dan 472 (OECD, 2023). Jika diamati masih banyak sekali sekolah dasar yang belum mampu dalam mencapai standar kompetensi minimum yang dapat ditunjukkan dalam berbagai aspek seperti, aspek kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Hal ini diungkapkan oleh Asesmen Nasional Berbasis Komputer 2022 dalam (Nadda, 2025). Keadaan ini menggambarkan adanya

masalah mendasar dalam proses pendidikan yang tidak dapat diperbaiki hanya dengan mengubah kurikulum melainkan, perlu ada perubahan menyeluruh dan total dalam metode pengajaran dan media pembelajaran (Bahri et al., 2025).

Namun, berbagai tantangan teknis yang dapat menghalangi dalam penggunaan metode pengajaran dan media pembelajaran di sekolah dasar adalah belum optimalnya perubahan digital secara menyeluruh. Siswa menjadi lebih pasif, kurang menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran, kurang terlibat dan kurang aktif dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran, karena kebanyakan guru masih mendominasi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah (Fauzi & Setiawati, 2025). Kurang berhasilnya guru dalam mengintegrasikan teknologi digital interaktif secara menyeluruh juga bisa disebabkan oleh banyak sekali faktor salah satunya, karena kurangnya pelatihan terhadap guru, kurangnya dukungan dari pihak institusional, dan keterbatasan sarana serta prasarana, juga menjadi penyebab hal ini terjadi.

Masih banyak guru sekolah dasar tidak berhasil mengintegrasikan teknologi digital secara optimal karena kurangnya pelatihan, minimnya dukungan institusional, dan keterbatasan sumber daya (Rosyid et al., 2024). Siswa menjadi kehilangan kesempatan belajar yang lebih mendalam, relevan, bermakna dan kontekstual, memperlihatkan dampak nyata langsung pada kualitas pembelajaran dikelas akibat kompetensi digital guru yang kurang (Adela et al., 2025). Sementara itu, penelitian tindakan kelas memperlihatkan konsistensi bahwa perubahan media konvensional menjadi media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi tinggi siswa.

Namun sebaliknya, rendahnya partisipasi siswa akibat pembelajaran dengan siklus yang sama setiap harinya terbukti menunjukkan korelasi buruk dengan prestasi akademik di berbagai mata pelajaran. (Margareta et al., 2024). Dampak positif *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa sekolah dasar ini juga ditunjukkan oleh berbagai penelitian terdahulu. Firdaus et al. (2022) menunjukkan bahwa alat pengajaran yang dibuat dengan *Articulate Storyline* mampu meningkatkan pembelajaran siswa kelas III sekolah dasar dalam menyampaikan ide matematika dengan cara yang mudah dipahami dan menarik. Ramadhanti et al. (2024) menyatakan bahwa, dengan menggunakan *Articulate Storyline*, siswa dapat menjelaskan tentang apa yang mereka pelajari. Menurut penulis Soraya dan Ningtias (2023), *Articulate Storyline* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan siswa kelas V sekolah dasar dalam matematika.

Namun, meskipun analisis penting ini telah disediakan, mereka tetap menghadapi masalah seperti kurangnya konsistensi metodologis banyak penelitian memiliki intervensi yang singkat dan jumlah partisipan yang terbatas sehingga berarti hasil mungkin tidak dapat diandalkan. (Rahmawati et al., 2022) serta heterogenitas pada instrumen yang digunakan untuk menilai tingkat keparahan, yang membuat sintesis atau perbandingan menjadi sulit. Hasil penelitian Alfirzan et al. (2024), menyatakan keterbatasan kualitas yang diberlakukan dengan hanya berfokus pada satu tema sehingga tidak memungkinkan adanya penilaian yang menyeluruh terhadap materi desain instruksional *Articulate Storyline* maupun konteks budaya pendidikan lokal untuk pendidikan dasar.

Penelitian ini didorong oleh satu alasan utama dan mendesak yaitu kurangnya tinjauan pustaka yang komprehensif, holistik,

dan sistematis yang mencakup seluruh bukti empiris yang tersedia mengenai *Articulate Storyline* dan kinerja akademik siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya dilakukan secara terpisah tanpa menggabungkan metode yang dapat memberikan kesimpulan yang kuat yang didukung oleh bukti. Sesuai dengan identifikasi kesenjangan tersebut, penelitian ini melakukan *Systematic Literature Review* (SLR) pada studi empiris yang menganalisis efektivitas *Articulate Storyline* terkait hasil belajar siswa sekolah dasar yang diterbitkan antara tahun 2021 dan 2026 menggunakan data internasional yang relevan. Menggunakan protokol PRISMA 2020 untuk memastikan bahwa proses identifikasi, penyaringan, seleksi, dan analisis literatur dilakukan secara transparan, terstruktur, dan dapat diulang (Ramadhan et al., 2023). Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pengetahuan yang kohesif tentang bagaimana *Articulate Storyline* bekerja untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui berbagai tugas, tingkatan, dan konteks pendidikan dengan mengacu pada ketercapaian berbagai mata pelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) dengan memakai panduan PRISMA 2020 (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta Analyses*). PRISMA 2020 dalam hal ini berfungsi sebagai panduan dan pedoman utama untuk memastikan bahwa langkah-langkah dalam menemukan, memilih, menyaring, menilai relevansi, dan memilih artikel akhir dilaksanakan dengan hati-hati dan sesuai dengan standar internasional. Metode ini dipilih karena dapat menjadikan penelitian ini lebih terstruktur, transparan,

dan jelas. Peneliti mendapatkan hasil yang lebih tepat dan dapat mengurangi jumlah kesalahan.

Adapun berbagai sumber yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi utama adalah *SpringerLink*, *Google Scholar*, *Wiley Online Library*, *Taylor & Francis*, *ERIC*, *ScienceDirect*, dan *Scopus*. Semua sumber ini ada, tersedia, dapat diakses, dan beberapa sudah terindeks di *Scopus*. Rentang tahun pemilihan artikel rentang Januari 2021 dan Mei 2026. Rangkaian ataupun langkah ini dilakukan untuk dapat memastikan bahwa penelitian ini sudah mengikuti perkembangan khususnya dalam penggunaan teknologi terbaru dalam dunia pendidikan digital dan penggunaan media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar.

Proses mencari artikel melibatkan pemakaian kombinasi kata kunci dan operator *boolean* untuk menemukan artikel yang relevan dengan tujuan penelitian. Kata kunci yang dipakai adalah “*Articulate Storyline*”, “*interactive learning media*”, “*digital learning media*”, “*learning outcomes*”, “*student achievement*”, “*elementary school*”, dan “*primary school*”. Pencarian secara rutin dilaksanakan di setiap basis data untuk memastikan bahwa semua artikel yang berhubungan dengan dampak *Articulate Storyline* terhadap prestasi akademik siswa di tingkat pendidikan dasar bisa ditemukan dengan cara yang paling efisien.

Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tulisan dari penelitian nyata yang mengkaji penggunaan *Articulate Storyline* di pendidikan dasar. Artikel-artikel tersebut diterbitkan antara Januari 2021 sampai Mei 2026 dan berasal dari jurnal, baik dari dalam negeri maupun luar negeri, yang memiliki DOI dan terdaftar atau terindeks di *Scopus*. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, artikel harus tersedia dalam format teks lengkap

dan menggunakan metode penelitian seperti kuantitatif, eksperimen, kuasi-eksperimen, kombinasi, atau fokus pada pengembangan. Analisis juga memasukkan artikel yang ditulis dalam bahasa Inggris dan Indonesia. Sebaliknya, tulisan yang tidak memfokuskan pada analisis siswa sekolah dasar, seperti pandangan umum, tinjauan pustaka, atau yang tidak menilai hasil belajar, tidak akan dipertimbangkan dalam tahap pemilihan penelitian.

Langkah-langkah *systematic literature review* (SLR) dilakukan sesuai dengan PRISMA 2020, yang meliputi *identification*, *screening*, *eligibility*, dan *included* dan tahap *identification*. Tahap identifikasi, peneliti mengumpulkan berbagai temuan artikel pada basis data dengan menggunakan kata kunci yang sudah ditetapkan. Pencarian awal sudah menghasilkan 312 artikel yang dianggap sesuai dengan pembahasan penelitian, semua artikel ini belum sepenuhnya dapat digunakan dalam proses analisis.

Tabel 1: Hasil identifikasi artikel berdasarkan *database*

No	Database	Jumlah Artikel
1.	Scopus	86
2.	ScienceDirect	54
3.	SpringerLink	41
4.	Taylor and Francis	28
5.	ERIC	37
6.	Wiley Online Library	24
7.	Google Scholar	42
Total		312

Semua artikel telah dikumpulkan dan langkah berikutnya adalah proses *screening*. Manajer terkait akan digunakan untuk mencari dan mengidentifikasi artikel yang serupa, sehingga hanya artikel yang unik dan relevan yang akan diperiksa. 312 artikel telah

diidentifikasi dan 58 di antaranya dinyatakan relevan. Penelitian yang telah dilakukan bertujuan untuk memastikan kesesuaian antara judul dan ringkasan penelitian dengan topik yang dibahas. Tahap ini berbagai artikel yang tidak membahas pengalaman belajar siswa sekolah dasar, tidak menganalisis *Articulate Storyline*, atau tidak relevan dengan konteks penelitian akan dikeluarkan. Tahap ini juga merupakan proses penyaringan tahap kedua setelah pengumpulan berbagai artikel relevan yang terkait penelitian ini.

Tabel 2: Hasil tahap *screening*

No	Keterangan	Jumlah
1.	Total artikel berdasarkan hasil identifikasi	312
2.	Artikel yang memiliki kesamaan	58
3.	Artikel yang sama setelah dikeluarkan	254
4.	Artikel yang dikeluarkan berdasarkan judul dan abstrak	176
5.	Artikel yang bisa dilanjutkan ke tahap <i>eligibility</i>	78

Langkah selanjutnya melibatkan penjelasan *eligibility*, yang terdiri dari evaluasi menyeluruh terhadap keseluruhan isi artikel. Pada tahap ini, para peneliti menilai subjek penelitian, metode penelitian yang digunakan, faktor-faktor yang terkait dengan prestasi akademik, keandalan informasi, dan hubungan langsung antara artikel tersebut dengan efektivitas penggunaan *Articulate Storyline* untuk menilai hasil akademik. Sebanyak 78 artikel penuh telah berhasil dikumpulkan dan dianalisis. Namun, sejumlah artikel terpaksa disingkirkan karena tidak sesuai dengan standar kelayakan yang ditetapkan untuk penelitian ini. Tahap ini juga merupakan tahap lanjutan dari beberapa tahap sebelumnya, masih juga diperlukan tahap berikutnya

dalam menentukan artikel yang benar-benar dapat dianalisis.

Tabel 3: Hasil tahap *eligibility*

No	Alasan Eksklusi	Jumlah
1.	Tidak fokus pada siswa sekolah dasar	17
2.	Tidak mengukur hasil belajar	12
3.	Tidak menggunakan <i>Articulate Storyline</i>	10
4.	Metodologi penelitian tidak jelas	7
5.	Keseluruhan teks tidak lengkap	5

Tabel 4: Artikel memenuhi kelayakan

Keterangan	Jumlah
Artikel seluruh teks yang dinilai	78
Artikel yang dieksklusi	51
Artikel yang memenuhi syarat	27

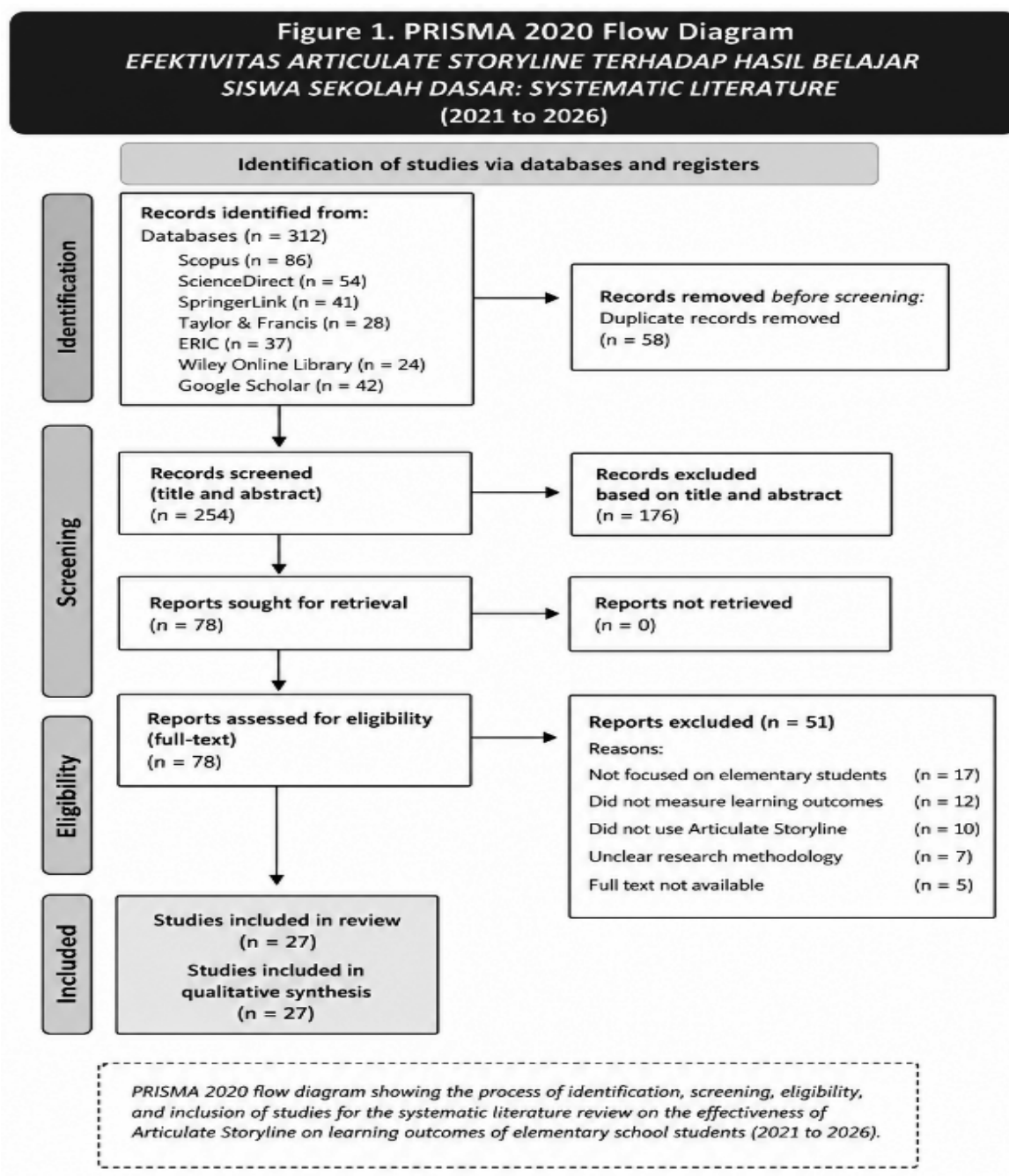
Tahapan terakhir adalah *included*, sebanyak 27 artikel telah ditentukan sebagai fokus utama dalam kajian sistematis. Setelah menilai kriteria yang ada, artikel-artikel tersebut dianalisis dengan metode analisis tematik yang mencakup pengelompokan tema penelitian, termasuk pengaruh *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar kognitif, motivasi belajar, partisipasi siswa, pembelajaran interaktif, serta efektivitas media digital dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap ini sudah merupakan tahap terakhir dan mendapatkan artikel yang layak sebagai berikut.

Tabel 5: Hasil akhir inklusi artikel

No.	Jumlah	Keterangan
1	27	Artikel yang memenuhi syarat
2	27	Artikel yang dianalisis dalam SLR

Hasil dari setiap artikel dibandingkan untuk menentukan tema utama, memastikan bahwa hasilnya konsisten, dan mengidentifikasi area yang memerlukan analisis lebih mendalam dalam penelitian di masa depan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meninjau literatur akademik yang terstruktur, lengkap, dapat dimengerti, dan memiliki kredibilitas tinggi melalui

penggunaan metode PRISMA 2020. Berikut akan dilampirkan gambar dari *Flow Diagram* yang menjadi bagan dari proses beserta hasil dari analisis artikel yang dilakukan dalam penelitian ini, artikel yang dipilih sudah dilakukan penyaringan dan didapatkan hasil yang dilampirkan pada gambar berikut.



Figur 1: PRISMA 2020 *Flow Diagram*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hal tersebut berikut akan dilampirkan beberapa referensi dan hasil dari penilaian yang juga berkaitan dengan pembahasan penelitian ini. Artikel-artikel yang dibahas dan dianalisis secara mendalam pada tabel di bawah ini adalah artikel yang sudah melewati berbagai macam tahapan, dan artikel yang dianalisis ini merupakan artikel yang dinyatakan layak. Setidaknya terdapat 27 artikel yang masuk dalam proses analisis

secara mendalam ini, analisis dilakukan dengan melampirkan nama penulis, tahun penulisan, judul artikel, fokus materi dan subjek, temuan utama dan pembahasan yang akan dijabarkan secara lebih rinci dan detail. Berikut akan dilampirkan gambaran ringkas bersandarkan pada semua analisis yang ada dalam penelitian ini, baik mencakup fokus, metode yang digunakan, dan tema utama dari masing-masing artikel.

Tabel 6: Pemetaan artikel berdasarkan fokus materi, metode, dan temuan

No	Penulis & Tahun	Judul Artikel	Fokus Materi & Subjek	Temuan Utama & Pembahasan Detail
1.	Maivi & Erita, 2023	Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan <i>Articulate Storyline</i> 3 Berbasis <i>Discovery Learning</i>	IPAS, Kelas IV SDN 01 Benteng & SDN 12 Bukit Cangang	Media dinyatakan sangat valid (93,33% ahli materi/bahasa, 90,90% ahli media). Hasil uji praktikalitas menunjukkan respon guru sebesar 95,31%, membuktikan media ini sangat membantu dalam mengatasi minimnya keterampilan IT guru.
2.	Pradnyani & Paramita, 2024	Media Berbasis <i>Discovery Learning</i> Menggunakan <i>Articulate Storyline</i> 3 Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Cahaya	IPAS (Materi Cahaya), Kelas V SD	Media dikembangkan untuk mengatasi kebosanan siswa akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penelitian menggunakan model ADDIE dan fokus pada peningkatan efektivitas hasil belajar melalui eksplorasi mandiri dalam media.
3.	Aulia et al., 2025	Efektivitas Media Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> 3 Materi Ekosistem pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar	IPAS (Ekosistem), Kelas V SD	Menekankan pada efektivitas interaksi digital dalam memahami konsep ekosistem yang kompleks. Media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui fitur-fitur interaktif yang disediakan oleh <i>Articulate Storyline</i> 3.

4.	Mufidah & Khor, 2021	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD di Masa Pandemi COVID-19	Berbagai Materi, Siswa SD (Masa Pandemi)	Penelitian ini membuktikan bahwa <i>Articulate Storyline</i> sangat efektif sebagai solusi pembelajaran jarak jauh maupun luring terbatas. Menggunakan model Borg and Gall, media ini dinyatakan layak dan efektif meningkatkan hasil belajar secara signifikan di masa kritis pandemi.
5.	Natacya et al., 2026	<i>Systematic Literature Review: Media Digital Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Hasil Kognitif Siswa SD</i>	Media Digital & Kearifan Lokal, Siswa SD	Melalui analisis 25 artikel, ditemukan bahwa media berbasis <i>Articulate Storyline</i> yang mengintegrasikan kearifan lokal (nilai sosial, seni daerah) sangat efektif memperkuat pemahaman kognitif sekaligus menanamkan nilai budaya.
6.	I'shomuddin & Andaryani, 2026	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Magnetic Adventure</i> Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	IPAS, 24 Siswa Kelas V SDN Kedungbanteng 01	Uji efektivitas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 57,77 menjadi 75,83. Analisis N-Gain sebesar 0,4393 (kategori sedang) membuktikan media <i>Magnetic Adventure</i> sukses meningkatkan hasil belajar IPAS secara nyata.
7.	Hidayat & Junaedi, 2026	Pengembangan Media Pembelajaran GALIH Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	IPAS, Kelas V SDN Sadeng 01	Media GALIH mencapai tingkat kelayakan 90-93%. Efektivitas pada uji skala besar menunjukkan N-gain 0,604, yang mengonfirmasi bahwa media ini sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
8.	Anita, 2026	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> 3 Berbasis Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	Pendidikan Pancasila (Gotong Royong), Kelas IV SD	Menyoroti kurangnya penggunaan media digital dalam pendidikan Pancasila. Integrasi model PBL ke dalam <i>Articulate Storyline</i> membantu siswa memecahkan masalah kontekstual yang meningkatkan antusiasme dan keterlibatan belajar.

9.	S. M. D. Sari et al., 2026	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> 3 sebagai Inovasi Pembelajaran IPAS Materi 7 Benua	IPAS (Geografi Dunia), 42 Siswa Kelas VI SDN Cibeber II	Fokus pada visualisasi konsep geografi yang abstrak. Media ini secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi benua yang sulit divisualisasikan hanya melalui buku teks.
10.	Khairatunnisa & Fitria, 2024	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> 3 pada Pembelajaran IPAS	IPAS (Sistem Pencernaan), Kelas V SDN 04 Silaut, dkk.	Hasil penelitian menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 82% pada hasil belajar siswa. Media dinyatakan sangat valid (97% materi) dan sangat praktis (96,45% respon siswa), membuktikan keunggulannya dalam menjelaskan materi biologis.
11.	Rachmawati et al., 2023	Multimedia Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> 3 sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia	Karakteristik Geografis, Siswa SD	Penelitian menyoroti perlunya alternatif media digital untuk materi yang luas. Media dinyatakan sangat layak dengan validasi ahli materi 92% dan ahli media 94%. Fokus pembahasan pada kemudahan visualisasi peta dan kondisi geografis yang sulit dipahami hanya melalui teks.
12.	Imran, 2026	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> 3 dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV	Keragaman Budaya & Kearifan Lokal, Kelas IV SD	Mengintegrasikan konten kearifan lokal ke dalam platform digital. Hasil menunjukkan validitas rata-rata 94,7% dan praktikalitas guru mencapai 97,5% - 100%. Peningkatan hasil belajar sangat signifikan, dari ketuntasan klasikal 67% menjadi jauh lebih tinggi setelah penggunaan media.

13. Susanti & Sutisna, 2024	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline</i> pada Pembelajaran IPAS di Kelas V	IPAS (Umum), Kelas V SDN 2 Kuningan	Menekankan transisi dari metode ceramah ke era media digital. Validasi materi 92% dan media 95%. Efektivitas dibuktikan dengan selisih rata-rata pretest-posttest yang signifikan ($t\text{-hitung } 10,26 > t\text{-tabel}$), serta respon positif guru sebesar 90%.
14. Amir, 2025	Pengembangan ASDAHIWA sebagai Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Materi Daur Hidup Hewan	Daur Hidup Hewan (ASDAHIWA), Kelas IV SD	Fokus pada mengatasi kesulitan siswa memahami siklus metamorfosis hewan. Media ASDAHIWA dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan secara mandiri maupun klasikal. Pembahasan mencakup bagaimana animasi dalam media membantu visualisasi proses biologis yang memakan waktu lama di alam nyata.
15. Barokah, 2025	Pengembangan Media <i>Articulate Storyline</i> 3 Berbasis <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA	IPA (Peristiwa Alam), Kelas V SDI Anwarul Jam'iyah	Menggabungkan model PBL dengan fitur interaktif Articulate. Media ini dirancang untuk mengatasi kebosanan siswa yang sebelumnya hanya mencapai KKM secara tidak optimal. Hasil penelitian mengonfirmasi peningkatan kognitif yang signifikan melalui pemecahan masalah dalam media.
16. Lestari, 2023	Efektivitas Bahan Ajar Flipbook IPA Berbantuan <i>Articulate Storyline</i> 3	IPA (Flipbook), Kelas VI di Kec. Pecangaan	Menggunakan desain <i>Pretest Posttest Control Group</i> . Penelitian ini membuktikan bahwa integrasi <i>flipbook</i> ke dalam <i>Articulate Storyline</i> 3 lebih efektif dibandingkan buku teks konvensional. Analisis uji-t pada tingkat signifikansi 0,05 menunjukkan perbedaan hasil belajar yang nyata antara kelas eksperimen dan kontrol.

17. Amelia & Mintohari, 2024	Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia	Sistem Pencernaan, Kelas V SD	Media divalidasi sangat tinggi (96,9%). Pembahasan mendalam mengenai penggunaan simulasi interaktif untuk menjelaskan organ dalam tubuh manusia. Hasil N-gain menunjukkan peningkatan efektivitas belajar yang masuk dalam kategori tinggi.
18. Fianto & Mulyani, 2026	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> Materi Perkembangbiakan Tumbuhan	Perkembangbiakan Tumbuhan, Kelas IV SDN Giyono	Fokus pada rendahnya minat belajar akibat media yang kurang bervariasi. Menggunakan model ADDIE, penelitian ini menghasilkan media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam mengamati proses pembuahan dan pertumbuhan tanaman secara digital.
19. P. K. Sari & Hanif, 2023	Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> terhadap Hasil Belajar IPAS	IPAS, Kelas IV SDN Tambakrejo	Penelitian eksperimen semu (<i>One Group Pretest-Posttest</i>) pada 21 siswa. Analisis uji-t membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan pada hasil belajar IPAS setelah intervensi media. Rata-rata nilai siswa meningkat drastis dibandingkan sebelum penggunaan multimedia.
20. Aanisah & Istianah, 2025	Pengembangan Media Interaktif “SISPA” Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Materi Sistem Pernapasan Manusia	Sistem Pernapasan (SISPA), Kelas V SD	Produk “SISPA” memperoleh validasi materi 95,56% dan media 96,25%. Tingkat kepraktisan mencapai 94,48%. Efektivitas media ini dalam menyederhanakan konsep abstrak sistem pernapasan menjadi visual terbukti meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

21.	Muzdalifah et al., 2025	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> 3 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Umum, Kelas III SDN Pakis 1 Surabaya	Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Fokus pada peningkatan motivasi belajar yang awalnya hanya 53,5% (kategori sedang) meningkat signifikan setelah penggunaan media. Pembahasan menekankan pada aspek psikologis siswa yang lebih antusias dengan elemen interaktif.
22.	Budiarto & Jazuli, 2022	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> 3 sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA	IPA, Kelas VI SD	Menghasilkan produk yang “Sangat Layak”. Pembahasan berfokus pada korelasi positif antara penggunaan media interaktif dengan peningkatan prestasi belajar. Media ini efektif menjembatani pemahaman siswa pada materi IPA yang padat konsep.
23.	Alviyanti & Subroto, 2025	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> 3 pada Siswa SD	Review Literatur (SLR), Siswa SD	Melalui studi literatur, ditemukan bahwa <i>Articulate Storyline</i> membantu siswa melakukan interpretasi mandiri. Pembahasan menekankan peran media sebagai alat “modernisasi pendidikan” yang mengubah cara siswa menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari.
24.	Nirwana et al., 2026	Pengembangan Media Digital Bahasa Inggris Menggunakan <i>Articulate Storyline</i> pada Siswa Kelas III SD	Bahasa Inggris (I Like Mi Aceh), Kelas III SDN Tanjung Jati 2	Menggunakan model 4D. Inovasi ini menyatukan materi yang sebelumnya terpisah (<i>YouTube</i> & <i>Canva</i>) ke dalam satu platform <i>Articulate</i> . Hasilnya sangat efektif meningkatkan penguasaan kosakata (<i>vocabulary</i>) makanan dan minuman melalui ekspresi suka/tidak suka.

25. Azkiya, 2023	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Articulate Storyline</i> 3 Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air	IPA (Siklus Air), Kelas V SDN Kapasan III/145	Menggunakan desain <i>Nonequivalent Control Group</i> . Pembahasan mendalam mengenai keterlaksanaan model PBL yang didukung media digital, menghasilkan aktivitas guru (85%) dan siswa (89,13%) yang sangat baik, yang berdampak langsung pada ketuntasan hasil belajar.
26. Azizah et al., 2025	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan <i>Articulate Storyline</i> 3 pada Materi Sistem Peredaran Darah	Biologi (Sistem Peredaran Darah), Kelas XI (Relevan untuk Materi Kompleks)	Meskipun subjek kelas XI, artikel ini menyoroti visualisasi konsep abstrak “Sistem Peredaran Darah” yang sangat sulit dipahami secara verbal. Pembahasan memfokuskan pada gaya belajar audio-visual yang menjadi kunci keberhasilan pemahaman materi kompleks.
27. Maharani et al., 2024	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan <i>Articulate Storyline</i> di Sekolah Dasar	Tema “Berbagai Pekerjaan”, Kelas IV SDN 05 Salamae	Validitas mencapai 91,75% (Sangat Tinggi). Pembahasan menunjukkan bahwa media ini menjawab kebutuhan akan media audio-visual inovatif. Nilai rata-rata efektivitas sebesar 82,63 membuktikan media ini sangat membantu dalam materi tematik.

Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* di SD

Menurut banyak penelitian, media pembelajaran yang berbasis *Articulate Storyline* ini sangat efektif dalam pembelajaran, terutama di sekolah dasar. Validasi oleh beberapa ahli dan uji coba yang dilakukan telah menunjukkan efektivitas penggunaan program ini dalam proses pembelajaran, kemampuan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dalam mengubah materi yang abstrak menuju lebih konkret inilah yang menjadi sorotan utama dalam hal ini. Misalnya saja dalam mata pelajaran IPAS

khususnya, efektivitas media ini sudah terbukti secara efektif mampu dalam menjembatani pemahaman konsep siswa kepada berbagai materi dalam pembelajaran salah satunya pada materi ekosistem dan sistem pencernaan.

Salah satu dari hal tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Aulia et al. (2025) yang menunjukkan dan memperoleh temuan bahwa pemanfaatan *Articulate Storyline* 3 terbukti efektif dalam menggali pembelajaran dengan cara yang lebih mendalam serta efektivitas penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif. Melalui

program ini, mampu dalam meningkatkan pemahaman konsep maupun materi siswa khususnya pada materi ekosistem kelas V. Hidayat & Junaedi (2026) menyatakan bahwa media pembelajaran “GALIH” memiliki tingkat kesesuaian yang sangat tinggi (90% untuk ahli media dan 93% untuk ahli konten) dan efektivitas yang sangat tinggi, dengan N-gain sebesar 0,604. Hal inilah yang menyebabkan teknologi ini sebagai menjadi alat pengembangan yang sangat cocok dan tepat untuk mengatasi rendahnya hasil belajar khususnya pada siswa jenjang sekolah dasar.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* terhadap Hasil Belajar Siswa SD

Dampak positif terhadap kemampuan belajar siswa secara konsisten telah terlihat melalui penggunaan program pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga disebabkan karena berbagai fitur interaktifnya, di samping itu keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran juga tampak. Hal ini juga berdampak pada peningkatan jumlah materi pembelajaran yang lebih dipelajari secara mendalam dan bermakna dibandingkan jika siswa hanya membaca teks pada buku saja. Hasil statistik dalam banyak penelitian menunjukkan peningkatan skor yang dinyatakan sebagai N-gain dalam uji *pre-test* dan *post-test*.

Menurut Ishomuddin & Andaryani (2026), efektivitas media ini ditentukan melalui uji efektivitas yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam rata-rata nilai siswa, dari 57,77 menjadi 75,83, dengan N-Gain sebesar 0,4393 (kategori sedang).» Seperti yang dinyatakan dalam Pradnyani & Paramita (2024), peningkatan hasil belajar siswa yang tadinya rendah khususnya pada mata pelajaran IPAS pada materi cahaya, telah

menunjukkan peningkatan signifikan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Discovery Learning* menggunakan *Articulate Storyline 3*. Peningkatan hasil belajar siswa ini juga tampak pada materi-materi dalam pembelajaran lainnya, hal ini ditunjukkan melalui partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran menggunakan media digital terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep secara komprehensif.

Keunggulan dan Kendala Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*

Beberapa akses atau fitur utama dalam platform *Articulate Storyline* salah satunya adalah untuk memasukkan rangkaian teks, audio, video, dan beberapa fitur tambahan interaktif lainnya dalam satu platform audiovisual yang bisa dipakai dan dioperasikan secara mandiri. Platform ini merupakan keuntungan besar dalam proses pengajaran karena akan meningkatkan semangat dan hasil pendidikan peserta didik secara signifikan. Berbagai permasalahan atau tantangan dalam penggunaan dan penerapan media pembelajaran ini tentunya juga memiliki banyak tantangan. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi, dan keterbatasan sarana serta prasarana masih menjadi kendala dalam penggunaan platform ini.

Penelitian oleh Maivi & Erita (2023) salah satu contohnya adalah terhambat oleh kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media berbasis teknologi khususnya teknologi digital interaktif. Faktor lain juga turut menjadi kendala dalam pengintegrasian pembelajaran menggunakan platform ini, salah satunya ketergantungan pada perangkat digital terkait seperti laptop maupun alat digital lain yang sering digunakan di kelas dengan sarana dan prasarana yang

terbatas. Menurut Nirwana et al. (2026), bahkan jika sekolahnya pun memiliki ketersediaan akses digital yang baik, media digital ini pun masih banyak yang belum optimal digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berakibat pada kurangnya inovasi dan keterlibatan dalam keberhasilan pengembangan media pembelajaran digital ini, akibat keterbatasan sarana dan kurang optimalnya dalam menggunakan teknologi tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengumpulan 27 artikel setelah melakukan proses penyaringan dari rentang tahun artikel 2021 sampai 2026 yang dimuat dalam *Systematic Literature Review* (SLR) ini, menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dalam berbagai materi pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan pemahaman konsep, kemampuan kognitif, keterlibatan siswa, dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta interaktif juga menjadi berbagai contoh efektivitas tinggi penggunaan media ini di dalam pembelajaran. Siswa mampu mengubah materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual melalui dukungan fitur interaktif platform ini seperti fitur animasi, video, audio, kuis, dan simulasi. Berdasarkan hal tersebut telah memperkuat dan menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* memang telah terbukti sebagai salah satu media pembelajaran digital interaktif yang dapat membantu proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Selain itu, banyak hal yang menunjukkan bahwa keuntungan menggunakan alat pembelajaran ini tidak dapat disangkal. *Articulate Storyline* mungkin masih memiliki beberapa kekurangan. Kecakapan guru dalam

pembelajaran menggunakan teknologi digital, maupun ketersediaan teknologi ini disekolah merupakan tantangan sekaligus permasalahan yang menjadi kendala dalam pengintegrasian media pembelajaran ini khususnya dikelas. Oleh karena itu, pengembangan lingkungan yang mendukung akses pembelajaran dan pendidikan digital disekolah menjadi sorotan penting demi memaksimalkan penggunaan media pembelajaran ini. Untuk meningkatkan efektivitas pengajaran di kelas, penelitian ini bertujuan untuk membuat lebih menyeluruh dan mengintegrasikan *Articulate Storyline* dengan model pengajaran inovatif, kreatif dan interaktif lainnya.

REFERENSI

- Aanisah, N., & Istianah, F. (2025). Pengembangan Media Interaktif "SISPA" Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(7), 1780–1795. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd>
- Adela, D., Cahya, R., Sarah, S., & Ruswandi, S. (2025). Digital Education for Primary School Children: Opportunities, Challenges, and Implementation Gaps in the Global Age of Technology. *Engineering Proceedings*, 107(1), 113. <https://doi.org/10.3390/engproc2025107113>
- Alam, M., Hussain, Z., Zakir, M., & Ali, M. (2025). Financial Investment in Education and Its Long-Term Impact on Student Achievement and Retention. *The Critical Review of Social Sciences Studies*, 3(4), 614–628. <https://doi.org/10.59075/92wgwx48>
- Alfirzan, A., Miaz, Y., & Amini, R. (2024). Development of Learning Media Using

- the Articulate Storyline Application in Integrated Thematic Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 7381–7389. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8781>
- Alviyanti, F., & Subroto, W. T. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 728–740. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21980>
- Amelia, B. N., & Mintohari, M. (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), 360–369. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd>
- Amir, Z. A. (2025). Pengembangan Asdahiwa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Materi Daur Hidup Hewan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 210–224. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29308>
- Andani, S. R., Sari, S. Y., Akmam, A., & Sundari, P. D. (2023). The Urgency of Interactive Learning Media in Improving Students' Physics Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2415–2419. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1814>
- Aulia, F., Sulistiawati, S., Munjaji, M. A., & Heryadi, Y. (2025). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Ekosistem pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, 3(3), 326–337. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i3.125>
- Azkiya, T. A. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Articulate Storyline 3 terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Siswa Kelas V SDN Kapasan III/145. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd>
- Bahri, S., Yanto, M., & Asad, M. M. (2025). The Problems of Indonesian Education Policy with the Change of Curriculum as an Effort to Improve the Ranking of Education Quality in the World. *Journal of Pedagogy and Education Science*, 4(02), 412–428. <https://doi.org/10.56741/IISTR.jpes.001019>
- Latipah, L., & Barokah, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V SDI Anwarul Jam'iyah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 435–448. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26066>
- Budiana, S., Rostikawati, T., Karmila, N., Rahmah, M., & Putri, L. (2024). Implementation of Digital Interactive Multimedia Development Based on Articulate Storyline. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 7(1), 27–32. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v7i1.9730>
- 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, N. L. U., Khasanah, U., & Najikhah, F. (2024). Interactive Digital Media for Learning in Primary Schools. *Asian Pendidikan, 4*(2), 72–78. <https://doi.org/10.53797/aspen.v4i2.10.2024>
- Dhiya, R., Nada, N. I., & Nadila, S. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital sebagai Media Interaktif pada Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya, 4*(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Fauzi, W. N. A., & Setiawati, Y. (2025). Penerapan Teknologi Digital dalam Strategi Pembelajaran Aktif di Pendidikan Dasar: Tinjauan Sistematis terhadap Dampak dan Efektivitas. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 5*(1), 13–20. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v5i1.3475>
- Fianto, N. A., & Mulyani, P. K. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Kelas IV SD Negeri Giyono Kabupaten Temanggung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(02), 213–227. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44259>
- Firdaus, F. M., Azizah, I. N., Pritin, S., Damayanti, O., & Annisa, F. C. (2022). The Development of Articulate Storyline-based Learning Media to Improve 5th Grade Students' Mathematical Representation Ability. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 9*(1), 55–68. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i1.9827>
- Ginting, B. S., Neliwati, N., Nazri, E., & Hutagaol, A. L. (2022). The Implementation of Learning Management as an Effort to Improve Students' Achievement at Elementary School. *Jurnal Basicedu, 6*(6), 9752–9762. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4093>
- Hia, A. F. A., Wulandari, T., & Rahmayani, T. R. (2025). Efektivitas Penggunaan Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Tsaqofah, 5*, 3618–3628. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i4.6409>
- Hidayat, W., & Junaedi, A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran GALIH Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *Paedagogie, 21*(1), 295–306. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16098>
- I'shomuddin, M. Z., & Andaryani, E. T. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Magnetic Adventure Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Kedungbanteng 01 Tegal. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(01), 120–137. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40366>
- Imran, A. Z. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(02), 213–223. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45410>
- Khairatunnisa, A., & Fitria, Y. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPAS untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10*(3), 317–332. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3844>

- Kurniasari, W., Sutopo, Y., Harianingsih, H., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Systematic Literature Review: Utilization of Articulate Storyline-based Interactive Learning Media in Primary School Student Learning. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 977–995. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i2.1237>
- Kurniawan, S., Djibran, A., Subiyanto, P., Wakhudin, W., & Sri Rahayu, N. (2024). Transforming Education in the Digital Age: How Technology Affects Teaching and Learning Methods. *Journal of Pedagogy*, 1(3), 141–155. <https://doi.org/10.62872/ksq9jc13>
- Lestari, H. (2023). Efektifitas Bahan Ajar Flipbook IPA Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Siswa Kelas VI di Kecamatan Pecangaan. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(2), 308–318. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i2.12752>
- Lestari, P. E., Yusuf, Y. A., Ningsih, Y. R., Almuhsana, L. G., & Ningrum, I. L. K. (2024). Implementation of the 2013 Curriculum in Integrated Thematic Learning in Elementary Schools: Strategies, Challenges, and its Impact on Learning. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 4(3), 1102–1110. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v4i3.480>
- Maharani, J., Firman, F., & Musa, L. A. D. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Articulate Storyline di Sekolah Dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1(1), 39–50. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.37>
- Maivi, C., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1188–1198. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Margareta, N., Asviani, F. D., Koela, G. P., Herlina, H., & Heriana, K. (2024). Implementasi Teknologi Pembelajaran Era Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Dikdas*, 12(2), 153–170. <https://doi.org/10.22487/jds.v12i2.3921>
- Mufidah, E., & Khorri, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19. *Ibtida'*, 2(2), 124–132. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i2.214>
- Muzdalifah, S. Q., Suryandari, S., & Rahayu, M. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(5), 40–52. <https://languar.net/index.php/TARBIYATULILMU/>
- Nadda, N. Q. (2025). Membangun Fondasi Pendidikan: Solusi atas Minimnya Kemampuan Membaca dan Berhitung di Sekolah Dasar Indonesia. *Jurnal Arjuna*, 3(5), 206–215. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i5.2359>
- Nanik, N., Handayani, B. S., Lestari, T. A., & Rasmi, A. C. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 291. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.2975>
- Natacy, T. D., Handoyo, E., Aricindy, A., Armaid, I. E., & Christina, T. Y. (2026). Systematic Literature Review: Media Digital Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Hasil Kognitif Siswa SD. *Jurnal Didaktika*

- Pendidikan Dasar*, 10(1), 201–228. <https://doi.org/10.62281/zds2mg78>
- Nirwana, H. B., Fauziah, H., & Pangestu, W. T. (2026). Pengembangan Media Digital Bahasa Inggris Menggunakan Articulate Storyline pada Siswa Kelas III SD. *Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan*, 12(1), 35–52. <https://doi.org/10.55148/fj53xc29>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I and II) -- Country Notes: Indonesia*. Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html
- Pradnyani, N. M. D. S., & Paramita, M. V. A. (2024). Media Berbasis Discovery Learning Menggunakan Articulate Storyline 3 Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Cahaya. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 218–227. <https://doi.org/10.23887/jea.v8i2.77725>
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>
- Rahmawati, N. I., Fiteriani, I., & Diani, R. (2022). Articulate Storyline-based Interactive Learning Media with Character Values on Natural Science Learning for 10-11 Years Old Students. *Online Learning In Educational Research (OLER)*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.58524/oler.v2i1.119>
- Ramadhan, F. A., Wibowo, Y. R., Irfan, I., & Romadhon, K. (2023). Metode Sistematis Literatur Review untuk Analisis Kesesuaian Pengembangan Media Belajar pada Kurikulum Merdeka. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 62–74. <https://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.10167>
- Ramadhanti, S., Kusmaharti, D., & Yustitia, V. (2024). Articulate Storyline Learning Media on Speed and Discharge Concepts for Elementary School. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.728>
- Rosyid, H. A. A., Marmoah, S., & Adi, F. P. (2024). Efforts to Overcome Barriers in the Application of Digital Learning Media in the Implementation of Merdeka Belajar Curriculum in Primary Schools. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(1), 106–111. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i1.84296>
- Sari, P. K., & Hanif, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas Iv Sdn Tambakrejo Magetan. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 5(2), 153–161. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i2.175>
- Sari, S. M. D., Aziza, L., & Nulhakim, L. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 sebagai Inovasi Pembelajaran IPAS Materi 7 Benua bagi Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(1), 764–778. <https://doi.org/10.55681/jige.v7i1.5221>
- Selvi, S., Reinita, R., Anita, Y., & Desyandri, D. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Berbasis Model Problem Based Learning pada Topik Gotong Royong Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal*

Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(02), 158–169. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.46596>

Soraya, R., & Ningtias, S. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*, 5(1). <https://jepjurnal.stkipalitb.ac.id/index.php/hepi>

Susanti, S., & Sutisna, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 2 Kuningan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 245–254. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16348>

Toni, M., Tobroni, T., Faridi, F., & Nurhakim, N. (2024). Development of Interactive Teaching Materials Based on Articulate Storyline Software. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 8(1), 147–161. <https://doi.org/10.35723/ajie.v8i1.431>