



The Development of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline 3 on the 'My Indonesia is Rich' Material for the Fifth Grade Students at SDN 07 Sitiung

M. Anggrayni¹, Wiwik Okta Susilawati², Anggun Suci Ramadani³

¹melisaanggrayni@gmail.com, ²wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id, ³

anggunsuciramadani1@gmail.com

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Padang, Indonesia

ABSTRAK

This research was motivated by the limited use of instructional media in the IPAS (Integrated Science and Social Studies) subject. The frequent use of conventional and monotonous media leads to student boredom, lack of engagement, and poor concentration, ultimately affecting learning outcomes. To overcome this problem, this study developed interactive learning media using *Articulate Storyline 3* on the topic "Indonesiaku Kaya Raya" for fifth-grade students at SDN 07 Sitiung. The objective was to produce media that is valid, practical, and effective for elementary classroom use. This study employed a Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The analysis stage identified the needs of teachers and students and analyzed the subject matter. The design stage involved the development of teaching modules, media prototypes, and research instruments. During the development stage, the media underwent expert validation. The implementation stage tested the practicality and effectiveness of the media. Evaluation was conducted continuously throughout all stages. The validity test, conducted by nine experts, resulted in a score of 83.47% (very valid). The practicality test showed 75% teacher responses (practical), 86.28% student responses (very practical), and 90.75% module implementation (very practical). The effectiveness test reached 93.87%, indicating the media is very effective. Based on these results, the interactive learning media developed using *Articulate Storyline 3* is considered valid, practical, and highly effective, and is therefore suitable for use in IPAS learning at the elementary school level.

Keywords: Articulate Storyline 3, Elementary School, Interactive learning media, IPAS

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia terus berlanjut menyesuaikan kebutuhan zaman, salah satunya melalui penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan kebebasan bagi guru dalam merancang pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik. Fokus utama kurikulum ini adalah pengembangan minat dan bakat peserta didik (Anggrayni et al., 2023). Dengan tujuan membentuk peserta didik yang aktif, kreatif, dan memiliki kemampuan berpikir kritis, sejalan dengan tuntutan era teknologi dan tantangan global. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan pentingnya pendidikan dalam membentuk insan yang religius, berakhlak, cerdas, dan mandiri. Meskipun demikian, implementasi Kurikulum Merdeka masih menghadapi kendala, salah satunya adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik.



Berdasarkan observasi serta wawancara dengan Guru kelas dan penyebaran angket peserta didik di kelas V SDN 07 Sitiung, peneliti menemukan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dikarenakan Guru mengalami kesulitan dalam memilih media yang sesuai terutama pada mata pelajaran IPAS, pada materi Indonesiaku Kaya Raya. Pembelajaran masih berpusat pada guru, penyampaian materi masih mendominasi pada guru sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak memperhatikan guru menjelaskan materi pelajaran, cenderung bermain dengan temannya. Hal ini tentunya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Guru menjelaskan bahwa minat belajar peserta didik di mata pelajaran IPAS bagian materi IPS membuat peserta didik mudah bosan dikarenakan hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran berupa slide *PowerPoint*.

Guru ingin menggunakan media pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun guru belum mampu mengembangkan media secara mandiri. Guru berharap penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga capaian pembelajaran dapat tercapai. Penulis juga menemukan bahwa peserta didik, yaitu : 1) Peserta didik merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran yang hanya menggunakan media yang sudah sering digunakan, 2) Peserta didik kurang aktif dalam proses belajar mengajar, 3) Peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran karena pembelajaran yang monoton dan tidak seru, dan 4) Peserta didik tidak konsentrasi pada saat pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan nilai rata-rata hanya 73,8.

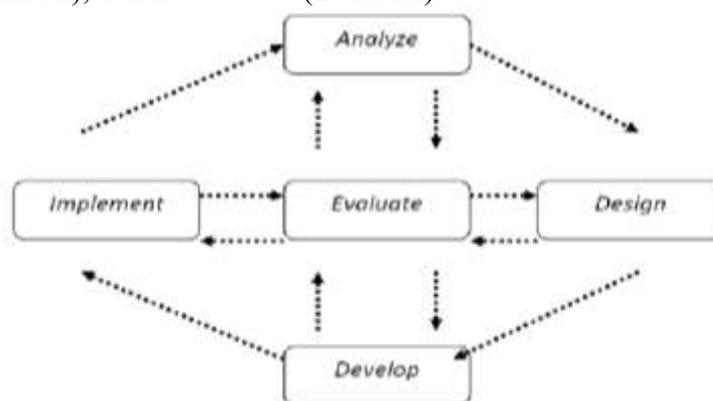
Media pembelajaran merupakan seperangkat bahan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan berisi aktifitas peserta didik beserta materi yang dipelajarinya (M. Anggrayni et al., 2023). Penggunaan media dalam pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar yang dapat memicu keinginan dan minat peserta didik, memberikan motivasi dan merangsang proses belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi peserta didik (Anggrayni et al., 2023). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. (Susilawati, 2024). Media pembelajaran sangat berguna untuk memudahkan pendidik dalam memberikan materi, serta menjadi jembatan pemberian informasi pembelajaran agar dapat diserap oleh peserta didik dari berbagai bentuk. Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat kombinasi teks, grafik, gambar ataupun suara (Susilawati et al., 2024).

Penelitian Nursella (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan keaktifan peserta didik. Salah satu perangkat lunak yang mendukung pembuatan media semacam ini adalah *Articulate Storyline 3*, yang memungkinkan pengembangan media dengan tampilan visual menarik dan dapat digunakan di berbagai perangkat. Menurut Susilawati et al. (2024), *Articulate Storyline 3* juga merupakan software e-learning yang berfungsi untuk membuat konten-konten yang berfungsi untuk membuat konten-konten pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan adanya scene dan slide yang dikombinasi dengan fitur-fitur seperti teks, gambar, video, audio, hingga kuis. Penelitian Anggrayni & Yunarti (2024), menekankan bahwa *Articulate Storyline 3* mudah digunakan, fleksibel, dan menyenangkan. Fitriawan et al. (2024) juga menemukan bahwa media berbasis *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan hasil belajar secara, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi dan interaktivitas tinggi. signifikan

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Indonesiaku kaya raya di kelas V SD 07 Sitiung. Dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta disesuaikan dengan perkembangan zaman diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran, dan mendukung capaian pembelajaran sesuai Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang lebih sering disebut *Research and Development (R&D)*. Menurut pendapat Haviz (2013) *Research and Development* adalah sebagai bentuk penelitian untuk memperlihatkan produk-produk yang inovatif, produktif, dan bermakna. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. ADDIE merupakan singkatan dari lima tahapan dalam proses pengembangan, yaitu *Analyze* (analisis) *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Tegeh dan Kirna, 2013)

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 07 Sitiung yang melibatkan wali kelas dan 19 orang peserta didik. Jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah instrumen kevalidan berupa lembar validasi (Materi, Media, Bahasa, Modul ajar, dan soal), instrumen praktikalitas berupa lembar angket respon pengguna yaitu diperoleh dari pendidik dan peserta didik. Dan instrumen efektifitas berupa soal tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa teknik Observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data yang digunakan teknik analisis validasi media, analisis praktikalitas media dan analisis efektifitas media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

1. Hasil Tahap *Analyze* (analisis)

Tahap analisis adalah tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini. Menurut Anggrayni et al.(2023) analisis kebutuhan dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dijumpai oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN 07 Sitiung menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, khususnya pada mata pelajaran IPAS bagian materi IPS dengan topik “Indonesiaku Kaya Raya”. Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru, di mana penyampaian materi lebih banyak dilakukan secara verbal dan

satu arah. Hal ini menyebabkan kurangnya partisipasi aktif dari peserta didik dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik.

Pendidik mengungkapkan keinginan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, guru belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi “Indonesiaku Kaya Raya” sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar mereka.

Dari hasil penyebaran angket yang dilakukan kepada 19 peserta didik kelas V pada tanggal 31 Januari 2025, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik tidak antusias mengikuti pembelajaran IPAS, merasa kesulitan dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Raya, serta tidak memiliki sumber belajar tambahan seperti buku pegangan atau media lain. Bahkan, mayoritas peserta didik 16 dari 19 peserta didik tidak memiliki buku teks, dan hanya sebagian kecil yang mencari bahan ajar tambahan melalui media lain seperti internet.

Kemudian, ketika ditanyakan mengenai kemungkinan penggunaan media pembelajaran interaktif, semua peserta didik 100% menyatakan setuju dan merasa bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* akan sangat membantu mereka dalam memahami materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* guna mendukung pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Raya.

Dilanjutkan dengan analisis materi, menurut pendapat Anggrayni et al.(2023) analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis materi dalam modul ajar yang dipelajari oleh peserta didik serta pemahaman konsep yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Analisis materi pada penelitian ini didasarkan pada Kurikulum Merdeka dan regulasi dari Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Materi pembelajaran yang difokuskan dalam penelitian ini adalah materi Indonesiaku Kaya Raya dalam muatan IPS mata pelajaran IPAS kelas V SD. Materi ini mencakup tiga topik utama, yaitu: Topik A: Bagaimana Bentuk Indonesiaku? TP: Menelaah informasi umum dalam peta dan menganalisis letak serta kondisi geografis Indonesia. Topik B: Indonesiaku Kaya Hayatnya TP: Menganalisis keanekaragaman hayati dan persebarannya serta menentukan keanekaragaman hayati di daerah peserta didik. Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya TP: Menganalisis sumber daya alam berdasarkan jenis dan pengelompokkannya, mengidentifikasi potensi SDA serta aktivitas ekonomi di daerah peserta didik, dan memahami pentingnya penggunaan SDA yang bijaksana.

Tujuan Pembelajaran (TP) dalam modul ajar telah mengalami penyesuaian yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk penyusunan media ajar yang mampu mencakup dan menyesuaikan tujuan pembelajaran tersebut agar lebih efektif dan menarik.

Dan yang terakhir dilakukan analisis karakteristik peserta didik, berdasarkan hasil angket dan observasi mayoritas peserta didik memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Artinya, mereka cenderung lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual seperti gambar dan video, serta melalui praktik langsung. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan ketertarikan dalam penggunaan teknologi, seperti *Smartphone* dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik peserta didik menjadi indikator penting dalam pengembangan media pembelajaran. Media yang interaktif, visual, dan memungkinkan keterlibatan langsung akan sangat sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* yang kaya akan unsur visual dan interaktif diyakini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

2. Hasil Tahap *Design* (perencanaan)

Pada tahap ini peneliti merancang *flowchart* media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* merupakan urutan komponen isi produk yang dikembangkan kemudian instrument penelitian yang terdiri dari lembar validitas, lembar praktikalitas dan efektifitas, terakhir modul ajar untuk melihat serta menilai bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.



Gambar 2. *Flowchart* media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*

3. Hasil Tahap *Development* (perngembangan)

Pada tahap ini yaitu peneliti menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Indonesiaku kaya raya di kelas V SDN 07 Sitiung yang valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

1) Hasil Perancangan Media Pembelajaran Interaktif

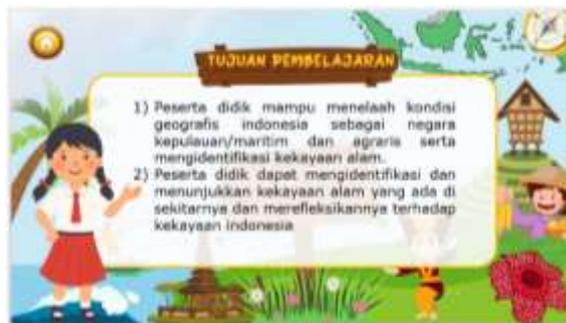
Tabel 1. Hasil perancangan media pembelajaran Interaktif

No	Tampilan	Keterangan
1.		<p>Halaman <i>Login</i></p> <p>Tampilan awal aplikasi yaitu halaman <i>login</i> yang digunakan untuk masuk atau memulai aplikasi dengan desain sesuai materi Indonesiaku kaya raya. Halaman ini menampilkan dua kolom yang harus diisi, kolom yang pertama untuk Nama lengkap (Nama Peserta didik) dan kolom kedua untuk Kelas (Kata sandi). Kemudian ada tombol navigasi klik berwarna kuning kecoklatan untuk memulai aplikasi.</p>
2.		<p>Menu utama</p> <p>Halaman menu utama terdapat beberapa tombol navigasi yang bisa di klik, dan mempunyai fungsi masing-masing dimulai dari petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, Quiz, dan profil pengembangan. Pada halaman ini terdapat bacaan judul materi Indonesiaku kaya raya, tombol navigasi <i>home</i> dan tombol navigasi suara untuk mengatur suara musik. Menu utama dibuat agar mempermudah peserta didik menggunakan media tersebut dan membuka sesuai dengan urutan/keinginannya.</p>

3.



4.



5.



6.



Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan dibuat untuk memudahkan peserta didik atau pengguna media pembelajaran interaktif untuk mengetahui apa saja fungsi setiap tombol navigasi yang tersedia. Kemudian terdapat tombol navigasi *home* untuk kembali ke halaman utama.

Tujuan penelitian

Halaman ini bertujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran dari materi yang akan dipelajari dalam media pembelajaran interaktif. Kemudian terdapat tombol navigasi *home* untuk kembali ke halaman utama.

Materi pembelajaran

Pada halaman materi pembelajaran bertujuan untuk memilih menu materi yang akan dipilih sesuai dengan keinginan peserta didik atau pengguna. Menu materi pembelajaran ini berisi tombol navigasi materi Topik A, Topik B dan Topik C. Kemudian terdapat tombol navigasi *Home* untuk kembali ke halaman utama.

Quiz

Halaman Quiz bertujuan untuk mengevaluasi materi yang sudah dipelajari peserta didik atau pengguna. Menu Quiz ini berisi tombol navigasi materi Topik A, Topik B dan Topik C. Kemudian terdapat tombol navigasi *Home* untuk kembali ke halaman utama.

7.



Profil pengembang

Pada halaman profil Author berisi profil yang membuat media pembelajaran yaitu profil mahasiswa didik. Tujuan untuk mengetahui sumber dari media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* 3. Kemudian terdapat tombol navigasi *home* untuk kembali ke halaman utama.

2) Tahap Produksi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Website 2 APK Builder. Dibawah ini terdapat penampilan aplikasi Website 2 APK Builder.



Gambar 3. Penampilan awal website 2 APK builder

3) Hasil Uji validitas

Tabel 2. Nilai rata-rata uji validitas

No	Aspek yang di nilai	Nilai Validasi	Kategori
1	Media	86, 88%	Sangat Valid
2	Materi	87,5%	Sangat Valid
3	Modul Ajar	87,5%	Sangat Valid
4	Bahasa	80,36%	Sangat Valid
5	Soal	75%	Valid
Rata-Rata		83,47%	Sangat Valid

Sesuai dengan kategori penilaian validasi yang dimodifikasi dari (Susilawati, 2021) maka rata-rata berada 80 -100% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

4. Hasil Tahap *Implementation* (pelaksanaan)

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji cobakan kepada pendidik dan peserta didik di kelas V SDN 07 Sitiung yang berjumlah 19 orang, dan menganalisis keterlaksanaan modul ajar.

Hasil penelitian dari media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dari respon pendidik dan peserta didik sebagai berikut:

1) Respon Pendidik

Berdasarkan respon pendidik yang dilakukan oleh Ibu Ifradeni, S.Pd selaku guru kelas V SDN 07 Sitiung, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Angket Respon Pendidik

Praktisi	Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori
Guru kelas	24	32	75%	Praktis

Berdasarkan tabel diatas diperoleh skor 24 dari 8 aspek penilaian dengan persentase 75% termasuk kategori “Praktis”.

2) Respon peserta didik

Penelitian ini dilakukan dikelas V SDN 07 Sitiung, dengan jumlah peserta didik 19 orang. Penyajian data praktikalitas pada uji produk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Indonesiaku kaya raya, untuk mengetahui kepraktisan yang telah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat pada tabel berikut:

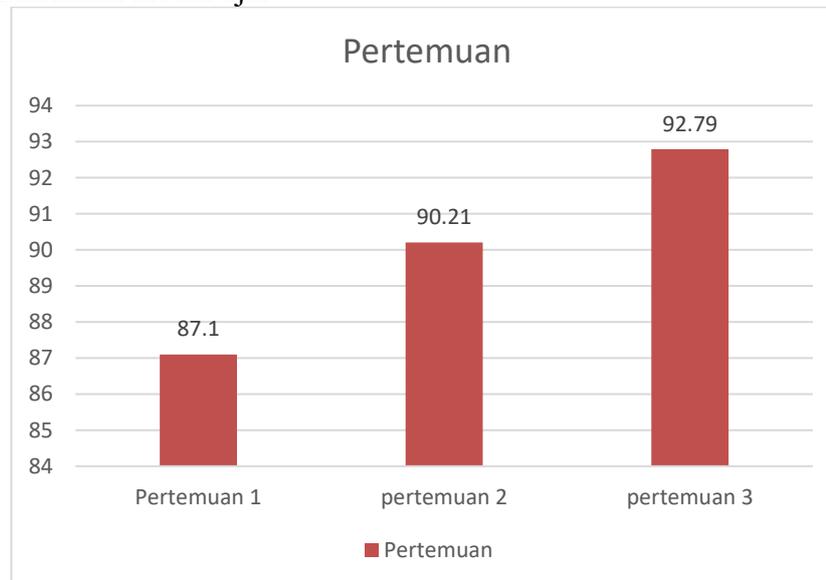
Tabel 4. 2 Hasil Respon Peserta didik

No	Peserta didik	Jumlah skor	Skor maksimal	%	Kategori
1.	A	24	28	85, 71%	Sangat Praktis
2.	M. F A	27	28	96,42 %	Sangat Praktis
3.	A R	24	28	85, 71%	Sangat Praktis
4.	N A	26	28	92,85 %	Sangat Praktis
5.	S K	28	28	100%	Sangat Praktis
6.	A A	25	28	89,29 %	Sangat Praktis
7.	F A	28	28	100%	Sangat Praktis
8.	I A A.	17	28	60,71 %	Praktis
9.	N M	20	28	71,43 %	Praktis
10.	A R	22	28	78,58%	Praktis
11.	D P	22	28	78,58%	Praktis
12.	J R	24	28	85,71%	Sangat Praktis
13.	L H	24	28	85, 71%	Sangat Praktis

14.	N A E.	23	28	82,14 %	Sangat Praktis
15.	M. A I.	22	28	78,58%	Praktis
16.	A	24	28	85, 71%	Sangat Praktis
17.	Z N	23	28	82,14 %	Sangat Praktis
18.	A V H.	28	28	100%	Sangat Praktis
19.	E R S.	28	28	100%	Sangat Praktis
		Rata-rata		86,28%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas diperoleh skor keseluruhan sebanyak 459 dari 19 peserta didik dengan persentase rata-rata 86,28 % termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

3) Keterlaksanaan modul ajar



Bagan 1. Rata-rata hasil belajar peserta didik per pertemuan

Dari bagan hasil belajar peserta didik perpertemuan dapat disimpulkan bahwa terlaksana modul ajar dengan sangat baik dengan rata-rata nilai kuis selama 3 pertemuan adalah 91,75% yang dikategorikan sangat praktis

5. Hasil Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk mengetahui kelayakan produk serta menentukan tindak lanjut perbaikan yang diperlukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan data yang didapat dari pengembangan media, maka didapatkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan kategori senganat valid, praktis dan sangat efektif.

Adapun pembahasan dari hasil validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* diuji oleh enam validator yang merupakan ahli di bidang media, materi, bahasa, modul ajar, dan soal. Menurut Filahanasari et al. (2023) validitas merupakan ketepatan

penilaian terhadap suatu konsep yang dinilai sehingga akan mendekati skor atau nilai yang murni. Hasil validasi oleh ahli sudah terkumpulkan kemudian peneliti menghitung skor dari setiap aspek produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Indonesiaku kaya raya di kelas V SDN 07 Sitiung dengan menggunakan skala *Liket*. Nilai rata-rata yang diperoleh untuk aspek media 86,88% dengan kategori sangat valid, aspek materi 87,5% dengan kategori sangat valid, untuk aspek Bahasa 80,36% yang dikategorikan sangat valid dan modul ajar 87,5% dikategorikan sangat valid dan aspek soal 75% dikategorikan valid dengan rata-rata keseluruhan 83,47% yang dikategorikan sangat valid. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurmala et al. (2021) menyatakan pengembangan media *Articulate Storyline 3* diperoleh presentase kelayakan penilaian dari ahli materi sebesar 79,8%, dengan kategori valid, penilaian ahli media sebesar 97,9% dengan kategori sangat valid, dan penilaian ahli bahasa sebesar 87,5 % dengan kategori sangat valid. Hasil ini berarti media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Indonesiaku kaya raya di kelas V SDN 07 Sitiung layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya hasil dari praktikalitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3*. Menurut Susilawati (2021), pada tahap implementasi ini dilakukan uji praktikalitas setelah media dikembangkan dan di uji kevalidannya. Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3*. Uji coba dilakukan bersama pendidik dan peserta didik kelas V SDN 07 Sitiung yang berjumlah 19 orang. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat praktikalitas media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada pendidik, yakni wali kelas V, diperoleh skor sebesar 24 dari skor maksimal 32, dengan persentase 75% yang termasuk dalam kategori “Praktis”. Sementara itu, respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang sangat positif. Dari 19 peserta didik yang mengikuti uji coba, diperoleh total skor 459 dari 532 dengan rata-rata persentase sebesar 86,28%. Persentase ini masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Kemudian hasil dari keterlaksana modul ajar dengan skor rata-rata 91,75% yang dikategorikan sangat praktis. Sebagian besar peserta didik merasa media pembelajaran ini mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan penelitian F. M. Hidayah & Mansurdin (2024) menyatakan bahwa angket respon guru di sekolah uji coba sebesar 91,66% dan di sekolah penelitian sebesar 95%. Sedangkan hasil angket respon peserta didik di sekolah uji coba sebesar 94,2% dan di sekolah penelitian sebesar 96,93%. Dengan rata-rata hasil akhir uji praktikalitas sebesar 94,44% dengan kategori sangat praktis. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kemudian uji efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Indonesiaku kaya raya di kelas V SDN 07 Sitiung dilihat dari hasil belajar peserta didik. Dimana lembar efektivitas tersebut berupa tes yang berisi soal-soal, berdasarkan uji efektivitas yang telah dilakukan di kelas V SDN 07 sitiung yaitu dengan rata-rata 93,87% dengan kategori sangat efektif. Hal ini diperkuat oleh standar efektivitas yang menempatkan hasil dengan persentase di atas 80% ke dalam kategori sangat efektif. Pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Susilawati et al. (2024) dimana tingkat keefektivan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV dilihat dari hasil tes soal efektivitas yang telah dilakukan setelah menggunakan produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil uji efektivitas mendapat rata-rata 90,90% termasuk kategori sangat efektif yang dilihat dari hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dan

memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Indonesiaku kaya raya di kelas V SDN 07 Sitiung, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Validitas pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Indonesiaku kaya raya di kelas V SDN 07 Sitiung dinilai oleh 6 validator, menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* memperoleh presentase validasi rata-rata 83,47% di kategorikan “sangat valid” sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini layak untuk digunakan.
- 2) Praktikalitas dinilai dari angket respon pendidik dan angket respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* memperoleh presentase sebagai berikut: angket respon pendidik 75% dengan kategori praktis, angket respon peserta didik rata-rata 83,12% dengan kategori sangat praktis, maka berdasarkan analisis dari angket respon pendidik dan angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Indonesiaku kaya raya di kelas V SDN 07 Sitiung mudah digunakan untuk peserta didik.
- 3) Efektivitas yang dinilai dari soal tes memperoleh persentase nilai dengan rata-rata 93,87% dikategorikan sangat efektif, sehingga dapat dikatakan dengan digunakannya media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa kesimpulan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate storyline 3* pada materi Indonesiaku kaya raya di kelas V SDN 07 Sitiung memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran dalam pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

- 1) Saran bagi pendidik, diharapkan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* nantinya dapat digunakan lebih lanjut didalam proses pembelajaran dikelas. Guru juga disarankan untuk terus mengembangkan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.
- 2) Saran bagi Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat komputer, proyektor, dan akses internet.
- 3) Saran bagi pembaca dan peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama dalam hal cakupan materi dan waktu uji coba yang terbatas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, serta melakukan uji coba dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat dampak jangka panjang penggunaan media pembelajaran interaktif ini terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, D., & Yunarti, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dengan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(1), 99–110. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.10>

- Anggrayni, M., Putri, S. R., & Fitriani, F. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA DI KELAS IV SDN 09 SITIUNG. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 631–637. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.995>
- Anggrayni, M., Yulia Friska, S., & Retnawati, E. (2023). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14504–14516.
- Filahanasari, E., Nopa Sari, L., & Anggrayni, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosa Kata Di Kelas Iii Sdn 308 Rantau Suli. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2525–2529. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.992>
- Fitrawan, D. D., Rahayu, S. T. P., Anisa`Raoyani, L. N., Setyowati, R. R. N., & Prihatin, A. A. (2024). Penerapan Media Interaktif Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Wawasan Nusantara Kelas VIII di SMP Negeri 12 Surabaya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10473–10486. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11760>
- Haviz, M. (2013). *Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna.*
- Hidayah, F. M., & Mansurdin. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Menggambar Objek Tumbuhan Di Kelas V SD Gugus 1 Lubuk Kilangan Padang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 99(03), 213–225.
- M. Anggrayni, M. A., Susilawati, W. O., & Tamala, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Tpack Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sdn O1 Sitiung. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 13(1), 51. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v13i1.3058>
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta didik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Perkembangan Sosial Aud Berbasis Karakter Menggunakan Software Flipbook Maker. *Inspiratif Pendidikan*, 10(2), 1. <https://doi.org/10.24252/ip.v10i2.23519>
- Susilawati, W. O. (2024). *Pengembangan Elektronik Modul (E-Modul) Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Berbantu Canva di SDN 14 Koto Baru*. 4, 18578–18595.
- Susilawati, W. O., Rahma, S. P., Friska, S. Y., & Pratiwi, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Pecahan di Kelas IV SDN 1 Pulau Punjung. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 18059–18070.