

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 03 Padang Laweh

Juwinda Retno Saputri^{1*}, M Anggrayni¹, Ayu Ningsih Almirus²

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar; Universitas Dharma Indonesia; Sumatera Barat, Indonesia;
e-mail: saputrijuwindaretno@gmail.com¹, melisaanggrayni81@gmail.com²,
ayu_almirus@undhari.ac.id³

* Korespondensi: e-mail: saputrijuwindaretno@gmail.com

Diterima: 23 Juni 2026 ; Review: 18 Juli 2026; Disetujui: 24 Juli 2026

Cara sitasi: Saputri JR, Anggrayni M, Almirus AN. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPS DI SDN 03 Padang Laweh. *Informatics for Educators and Professionals : Journal of Informatics*. Vol (7) 1: halaman.311-319

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Dalam praktiknya, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang dipadukan dengan penggunaan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar utama yang telah tersedia di sekolah. Pembelajaran yang masih berpusat pada penyampaian materi berdampak pada tingkat partisipasi aktif murid yang belum maksimal. Oleh karena itu beberapa murid tampak kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung, seperti berbicara dengan teman sebaya atau kurang memperhatikan penjelasan guru. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu, *Analyze* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran IPAS kelas V. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil validasi memperoleh persentase sebesar 92,78% dari ahli media, 93,33% dari ahli materi, 91,60% dari ahli bahasa, 88,33% dari ahli modul ajar, dan 87,48% dari ahli soal. Secara keseluruhan, rata-rata validitas media mencapai 90,70% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas menunjukkan persentase sebesar 93,75% berdasarkan respons guru dan 97,50% berdasarkan respons murid, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil efektifitas diperoleh dari tes hasil belajar murid dengan persentase sebesar 95,09% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 03 Padang Laweh yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Interaktif, *Articulate Storyline*, IPAS, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

Abstract: This research is motivated by the fact that the implementation of the learning process using learning media is not yet fully optimal. In practice, the learning process is still dominated by lecture methods combined with the use of textbooks and worksheets as the main learning resources available at schools. Learning that is still centered on delivering material has an impact on the level of active student participation which is not optimal. Therefore, some students appear to be less focused during the learning process, such as talking to peers or not paying attention to the teacher's explanation. This research is a Research and Development (R&D) study using the ADDIE development model, which consists of 5 (five) stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product developed is an interactive learning media based on Articulate Storyline 3 in the subject of Science for grade V. Based on the results of the study, the validation results obtained a percentage of 92.78% from media experts, 93.33% from material experts, 91.60% from language experts, 88.33% from teaching module experts, and 87.48% from

question experts. Overall, the average validity of the media reached 90.70% with a very valid category. The results of practicality showed a percentage of 93.75% based on teacher responses and 97.50% based on student responses, both of which were included in the very practical category. The effectiveness results were obtained from student learning outcome tests with a percentage of 95.09% with a very effective category. Thus, it can be concluded that the interactive learning media based on Articulate Storyline 3 in the subject of Science for grade V of SDN 03 Padang Laweh that was developed was declared very valid, very practical, and very effective for use in the learning process.

Keywords: Interactive Media, Articulate Storyline, Science, Learning Outcomes, Elementary School

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan [1], [2], khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik [3]–[5]. Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut pendidik untuk mampu mengembangkan pembelajaran yang mendorong murid berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta memanfaatkan teknologi sebagai pendukung tercapainya tujuan pembelajaran [5], [6]. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membekali murid dalam memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Menurut [7] tujuan pembelajaran IPAS melalui kurikulum merdeka adalah merangsang rasa ingin tahu dan minat peserta didik, mampu berperan aktif, mengembangkan ilmu pengetahuan, menguasai diri dan dan lingkungannya [8], [9]. Karakteristik materi IPAS yang memuat konsep-konsep konkret maupun abstrak menuntut penggunaan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran [10].

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran IPAS adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Aplikasi ini merupakan *multimedia authoring tools* yang memungkinkan pengembang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, serta kuis interaktif ke dalam satu media pembelajaran. Keunggulan *Articulate Storyline 3* terletak pada kemudahan penggunaannya karena tidak memerlukan kemampuan pemrograman, mampu menghasilkan media berbasis *HTML5* maupun aplikasi yang dapat dioperasikan pada berbagai perangkat, serta menyediakan berbagai fitur interaktif yang mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 03 Padang Laweh menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket dan media presentasi sederhana. Guru mengalami keterbatasan waktu dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, sedangkan murid lebih tertarik menggunakan media yang memuat gambar, video, animasi, dan aktivitas interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan murid kurang aktif selama pembelajaran serta mengalami kesulitan memahami materi *Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh*. Di sisi lain, sekolah telah memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan media berbasis teknologi, namun pemanfaatannya dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas V.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Ramadani (2025) mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi *Indonesia Kaya Raya* dan memperoleh hasil valid, praktis, serta sangat efektif. Malita (2025) melaporkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memiliki tingkat validitas yang tinggi serta mampu meningkatkan hasil belajar murid. Penelitian Nur (2024) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memiliki tingkat validitas dan praktikalitas yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. Selain

itu, Nurmala et al. (2021) menyatakan bahwa media Articulate Storyline 3 efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas *peserta didik* melalui pembelajaran berbasis STEM.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, sebagian besar pengembangan media *Articulate Storyline* masih berfokus pada materi, sekolah, dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Hingga penelitian ini dilakukan, belum terdapat pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh untuk peserta didik kelas V SDN 03 Padang Laweh. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran IPAS, serta kebutuhan pembelajaran di sekolah sasaran. Media yang dikembangkan juga dikemas dalam bentuk aplikasi interaktif yang memuat materi, video pembelajaran, kuis evaluasi, dan permainan edukatif sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 pada mata pelajaran IPAS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh untuk murid kelas V SDN 03 Padang Laweh, serta menguji tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Metode Penelitian

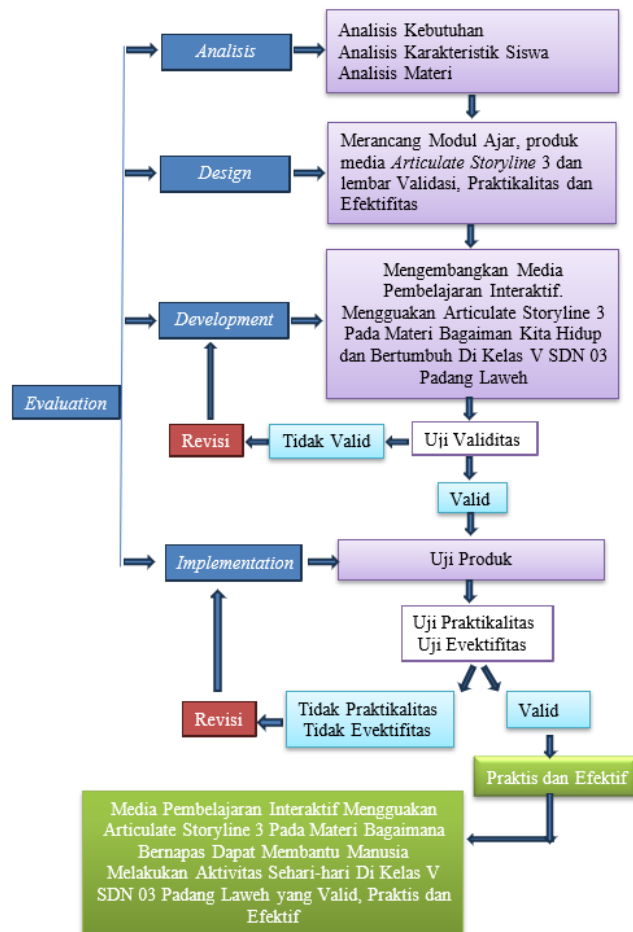
Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran IPAS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh untuk peserta didik kelas V SDN 03 Padang Laweh. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) karena memiliki prosedur yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas [11], [12]. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan para validator selama proses pengembangan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor hasil validasi, angket praktikalitas, dan tes hasil belajar peserta didik.

Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru dan peserta didik. Analisis meliputi analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis materi berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada Kurikulum Merdeka. Hasil analisis menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran IPAS di kelas V SDN 03 Padang Laweh. Selanjutnya, tahap design meliputi penyusunan flowchart, storyboard, tampilan media, penyusunan modul ajar, serta pengembangan instrumen penelitian yang terdiri atas lembar validasi, angket praktikalitas, dan tes hasil belajar.

Pada tahap development, media pembelajaran dikembangkan menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline 3 sesuai rancangan yang telah dibuat. Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli modul ajar, dan ahli soal untuk menilai kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta instrumen evaluasi. Saran dan masukan dari para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi sehingga media yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan sebelum diimplementasikan pada proses pembelajaran. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba kepada guru kelas V dan 11 peserta didik SDN 03 Padang Laweh untuk memperoleh data praktikalitas berdasarkan respons guru dan peserta didik, sedangkan efektivitas media diukur melalui tes hasil belajar setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran. Tahap evaluation dilaksanakan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan sebagai dasar penyempurnaan produk hingga diperoleh media yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Gambar 1 menunjukkan tahapan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Model tersebut menggambarkan alur pengembangan media pembelajaran yang dimulai dari tahap Analysis untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, dilanjutkan dengan tahap Design sebagai proses perancangan media dan instrumen penelitian, kemudian tahap Development untuk menghasilkan produk serta melakukan validasi oleh para ahli. Selanjutnya, tahap Implementation digunakan untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media melalui implementasi pada proses pembelajaran, sedangkan tahap Evaluation dilakukan untuk mengevaluasi setiap

tahapan pengembangan sehingga diperoleh produk yang telah direvisi dan memenuhi kriteria valid, praktis, serta efektif. Dengan demikian, setiap tahapan dalam model ADDIE saling berkaitan dan menjadi dasar dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



Gambar 1. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE

Analisis data dilakukan secara deskriptif. Data hasil validasi dari para ahli, angket praktikalitas guru dan peserta didik, serta hasil tes belajar dianalisis dengan menghitung skor setiap aspek menjadi nilai persentase. Selanjutnya, nilai persentase tersebut diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian untuk menentukan tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menyimpulkan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk digunakan pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 03 Padang Laweh.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh untuk murid kelas V SDN 03 Padang Laweh. Media pembelajaran ini di kembangkan melalui beberapa tahap sesuai prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* *Analyze* (Analisis)

Menurut [13] analisis kebutuhan dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dijumpai oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan guru dan murid, analisis materi dan analisis karakteristik murid. Berdasarkan analisis guru, salah satu masalah yang ditemukan oleh peneliti dalam observasi yaitu Guru mengalami kesulitan dalam memilih media yang sesuai terutama pada mata pelajaran IPAS muatan IPS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh. Pembelajaran masih berpusat pada guru, penyampaian materi masih mendominasi pada guru sehingga murid kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya akan berdampak pada hasil belajar murid yang rendah.

Pada tahap analisis kebutuhan murid dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Selanjutnya analisis materi, menurut [13] 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 dalam penelitian ini adalah analisis materi berdasarkan Undang-Undang Kepala Badan Standar, Kurikulum Asesmen Pendidikan, merupakan dasar utama dalam menentukan proses pembelajaran, dalam kegiatan penelitian ini lebih fokus pada mata pelajaran IPAS muatan IPS di kelas V Sekolah dasar. Analisis materi ini digunakan untuk melihat Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) serta menentukan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh.

Berdasarkan hasil angket dan observasi analisis karakteristik murid, sebagian besar murid memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Mereka lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk gambar, video, atau aktivitas praktik langsung. Kemudian sebagian besar murid aktif menggunakan *Smartphone* untuk mencari informasi dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka.

Design (Perancangan)

Hasil dari perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah, perancangan media pembelajaran, perancangan instrumen penelitian, dan perancangan modul ajar. Adapun rancangan awal media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yaitu membuat *flowchart*. Urutan komponen isi produk yang telah dikembangkan diawali dengan halaman *login*, kemudian dilanjutkan dengan menu utama, petunjuk penggunaan, profil pengembang (*author*), tujuan dan capaian pembelajaran, materi pembelajaran, kuis dan diakhiri dengan Game edukasi.

Pada perancangan instrumen penelitian dilakukan penyusunan instrumen yang akan digunakan dalam proses penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument validasi, yang divalidasi oleh para ahli, lembar praktikalitas yang diisi oleh guru kelas V dan semua murid kelas V, serta lembar efektifitas berbentuk soal pilihan ganda yang dikerjakan oleh murid.

Selanjutnya perancangan modul ajar merupakan tahapan yang sangat penting, karena pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran, guru terlebih dahulu perlu menyiapkan modul ajar agar proses pembelajaran dapat terarah dengan baik. Selain itu, modul juga digunakan untuk melihat dan menilai bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh di kelas V SDN 03 Padang Laweh.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh di kelas V SDN 03 Padang Laweh yang valid, praktis, dan efektif. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penyajian data dari proses pengembangan produk memiliki beberapa tahap. Penyajian data validitas pada produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* berguna untuk mengetahui kelayakan dan ketepatan produk yang telah dibuat. Hasil validasi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Rata-Rata Validitas Media

No	Nama Validator	Skor	Kategori
1	Dr. Estuhono, M.Pd	3,60	Sangat Valid
2	Feby Kharisna, M.Pd	3,73	Sangat Valid
3	Rusdi Indra Hasibuan, M.Pd	3,80	Sangat Valid
Rata-Rata		3,71	Sangat Valid

Tabel 2 Hasil Rata-Rata Validitas Materi

No	Nama Validator	Skor	Kategori
1	Dr. Estuhono, M.Pd	3,60	Sangat Valid
2	Feby Kharisna, M.Pd	3,80	Sangat Valid
3	Rusdi Indra Hasibuan, M.Pd	3,80	Sangat Valid
Rata-Rata		3,73	Sangat Valid

Tabel 3 Hasil Rata-Rata Validitas Modul Ajar

No	Nama Validator	Skor	Kategori
1	Dr. Estuhono, M.Pd	3,40	Sangat Valid
2	Feby Kharisna, M.Pd	3,60	Sangat Valid
3	Rusdi Indra Hasibuan, M.Pd	3,60	Sangat Valid
Rata-Rata		3,53	Sangat Valid

Tabel 4 Hasil Rata-Rata Validitas Bahasa

No	Nama Validator	Skor	Kategori
1	Dr. Estuhono, M.Pd	3,67	Sangat Valid
2	Feby Kharisna, M.Pd	3,67	Sangat Valid
3	Rusdi Indra Hasibuan, M.Pd	3,67	Sangat Valid
Rata-Rata		3,67	Sangat Valid

Tabel 5 Hasil Rata-Rata Validitas Soal

No	Nama Validator	Skor	Kategori
1	Dr. Estuhono, M.Pd	3,33	Sangat Valid
2	Feby Kharisna, M.Pd	3,50	Sangat Valid
3	Rusdi Indra Hasibuan, M.Pd	3,50	Sangat Valid
Rata-Rata		3,44	Sangat Valid

Tabel 6 Hasil Rata-Rata Uji Validitas

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1	Media	92,75%	Sangat Valid
2	Materi	88,25%	Sangat Valid
3	Modul Ajar	93,25%	Sangat Valid
4	Bahasa	91,75%	Sangat Valid
5	Soal	86,00%	Sangat Valid
Rata-Rata		90,40%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rata-rata validitas dari para ahli, media pembelajaran yang peneliti kembangkan mendapatkan skor 90,40% kriteria interval $80 < V \leq 100$ dengan kategori "Sangat Valid".

Praktikatas pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline

Implementation (Implementasi)

Setelah proses validitas yang dilakukan oleh para ahli selesai, selanjutnya dilakukan uji coba kepada guru dan murid untuk melihat dan mengetahui nilai praktikalitas dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh di kelas V SDN 03

Padang Laweh. Berikut ini adalah tabel hasil rata-rata dari uji praktikalitas guru dan murid kelas V SDN 03 Padang Laweh:

Tabel 7 Hasil Rata-Rata Praktikalitas Guru dan Murid

No	Praktisi	Skor	Kategori
1	Guru Kelas V	93,75%	Sangat Praktis
2	Murid Kelas V	97,50%	Sangat Praktis
Rata-Rata		95,62%	Sangat Praktis

Efektifitas pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline 3

Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh diukur setelah media dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengukuran efektivitas dilakukan pada tahap evaluation dalam model pengembangan ADDIE dengan melihat hasil belajar murid setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Data efektivitas diperoleh melalui hasil pengerjaan soal evaluasi yang tersedia pada media pembelajaran setelah seluruh materi selesai dipelajari. Keefektifan produk yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil tes belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Efektifitas

No	Murid	Hasil E = $f/n \times 100\%$	Kategori
1	A	$E = 97 / 100 \times 100\% = 90$	Sangat Efektif
2	A.H	$E = 100 / 100 \times 100\% = 90$	Sangat Efektif
3	A.N.A	$E = 97 / 100 \times 100\% = 90$	Sangat Efektif
4	A	$E = 90 / 100 \times 100\% = 90$	Sangat Efektif
5	A.M	$E = 94 / 100 \times 100\% = 90$	Sangat Efektif
6	D.T	$E = 100 / 100 \times 100\% = 90$	Sangat Efektif
7	F	$E = 90 / 100 \times 100\% = 90$	Sangat Efektif
8	K.D.A	$E = 97 / 100 \times 100\% = 90$	Sangat Efektif
9	M.F	$E = 90 / 100 \times 100\% = 90$	Sangat Efektif
10	N.M.W	$E = 97 / 100 \times 100\% = 90$	Sangat Efektif
11	S.T.S	$E = 94 / 100 \times 100\% = 90$	Sangat Efektif
Rata - rata		95,09%	Sangat Efektif

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk mengetahui kelayakan produk serta menentukan tindak lanjut perbaikan yang diperlukan agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik murid. Dengan demikian, setiap tahap pengembangan dapat disempurnakan sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Media pembelajaran yang dikembangkan telah di uji pada kelas V SDN 03 Padang Laweh dengan jumlah murid 11 orang.

Validitas media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh di kelas V SDN 03 Padang Laweh

Validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh diawali dengan tahap *analyze* dalam model ADDIE, yaitu melakukan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, analisis materi, serta analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai media audio-visual menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran ini.

Tahap berikutnya adalah *design*, yaitu merancang modul ajar, media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline 3, serta menyusun instrumen penelitian yang meliputi

lembar validasi, angket praktikalitas, dan instrumen efektivitas. Media dirancang dengan memadukan materi, gambar, video, animasi, kuis, dan permainan edukatif sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh.

Selanjutnya, pada tahap *development*, media pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi oleh para ahli yang terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli modul ajar, dan ahli soal. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Setiap validator memberikan penilaian terhadap aspek yang menjadi bidang keahliannya serta memberikan saran dan masukan sebagai dasar perbaikan produk.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memperoleh kategori sangat valid. Penilaian dari masing-masing validator menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, isi materi, kebahasaan, kesesuaian modul ajar, dan kualitas soal evaluasi. Berdasarkan masukan yang diberikan validator, peneliti melakukan revisi terhadap beberapa bagian media sehingga produk menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran IPAS di kelas V SD. Hal ini sejalan dengan pendapat [14] yang menyatakan bahwa validitas merupakan ketepatan suatu instrumen atau produk dalam mengukur maupun menyajikan konsep yang dinilai sehingga hasil yang diperoleh mendekati kondisi yang sebenarnya. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap uji praktikalitas dan efektivitas.

Praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh di kelas V SDN 03 Padang Laweh

Praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh diukur setelah media dinyatakan valid oleh para ahli. Pengujian praktikalitas dilaksanakan pada tahap *implementation* dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, media yang telah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 03 Padang Laweh untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kepraktisan, serta keterlaksanaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket praktikalitas yang diberikan kepada guru, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memperoleh kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media mudah dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik, membantu penyampaian materi, serta memudahkan murid dalam memahami konsep pembelajaran IPAS. Selain itu, fitur-fitur interaktif seperti materi, gambar, video, kuis, dan permainan edukatif mampu mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Hasil angket praktikalitas yang diberikan kepada murid juga menunjukkan kategori sangat praktis. Sebagian besar murid memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran. Murid merasa media mudah digunakan, tampilannya menarik, materi lebih mudah dipahami, serta aktivitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena adanya unsur interaktif. Media juga mampu meningkatkan perhatian dan keaktifan murid selama mengikuti proses pembelajaran.

Efektifitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh di kelas V SDN 03 Padang Laweh

Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh di kelas V SDN 03 Padang Laweh diukur berdasarkan hasil belajar murid setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Pengujian efektivitas dilakukan pada tahap *implementation* dalam model pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uji efektivitas yang telah dilakukan pada murid kelas V SDN 03 Padang Laweh, diperoleh persentase efektivitas sebesar 95,09% dengan kategori sangat efektif. Selain itu, rata-rata hasil belajar murid selama tiga kali pertemuan mencapai 88,79%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar murid telah mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mampu membantu murid memahami materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh dengan lebih baik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran IPAS materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh untuk peserta didik kelas V SDN 03 Padang Laweh menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian para ahli, memperoleh respons yang sangat baik dari guru dan peserta didik, serta mampu mendukung peningkatan hasil belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan sebagai sumber belajar digital, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 memberikan kontribusi terhadap penyediaan alternatif media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. Integrasi materi, multimedia interaktif, kuis, dan permainan edukatif dalam satu platform menjadikan media ini mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik serta berpotensi meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dapat direkomendasikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar, dengan peluang pengembangan lebih lanjut pada materi, jenjang pendidikan, maupun skala implementasi yang lebih luas.

Referensi.

- [1] C. B. Diocos, "21st Century Skills of Practice Teachers: Inputs to Curriculum Enhancement and Instructional Development," *Int. J. Res. Publ. Rev.*, vol. 04, no. 01, pp. 300–306, 2023.
- [2] M. P. Osiesi and S. Blignaut, "Impact of the teacher education curriculum on the development of 21st-Century skills: Pre-service teachers' perceptions," *Soc. Sci. Humanit. Open*, vol. 11, no. November 2024, p. 101317, 2025.
- [3] E. Estuhono and R. Efendi, "Development of Research-Based Learning IPAS E-Module Using the Book Creator Application in the Merdeka Curriculum," *AL-ISHLAH J. Pendidik.*, vol. 16, no. 1, pp. 592–604, 2024.
- [4] R. Efendi, Ambiyar, Estuhono, and R. A. Wulandari, "Bridging the Industry 4.0 Skills Gap: An Immersive Augmented Reality Mobile Learning Approach for Vocational Education," *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 19, no. 6, pp. 60–74, 2025.
- [5] R. Efendi, Ambiyar, and Estuhono, *Model competency based learning berbantu augmented reality*, 1st ed. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2023.
- [6] Herwinsyah, R. Efendi, W. A. Purnomo, W. Istiono, A. Mailangkay, and R. I. Melani, *E-Learning*, 1st ed. Padang: Get Press Indonesia, 2023.
- [7] M. Anggrayni and L. Apreasta, "Pengembangan Buku Ajar Tematik Terpadu Berbasis Problem Based Learning di Kelas V SD," *J. Cerdas Proklamator*, vol. 10, no. 1, 2022.
- [8] R. Effendi, Estuhono, and J. R. Handayani, "Pengembangan E-Modul Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Pada," *J. Muara Pendidik. Vol.*, vol. 9, no. 2, pp. 468–474, 2024.
- [9] Amris, Estuhono, and R. Efendi, "Inovasi Pembelajaran IPAS melalui Integrasi Model Discovery Learning Berbantuan LKPD pada Pembelajaran Sekolah Dasar," *J. Vocat. Educ. Inf. Technol.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2026.
- [10] A. N. Almirus, R. Saputra, M. Anggrayni, and A. Nursafitri, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Canva pada Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 03 Tiumang," vol. 15, no. September, pp. 579–587, 2025.
- [11] R. Efendi, L. Alfari, Azmidar, K. R. Manullang, and I. Indrawati, *Metodologi Penelitian Eksperimen*, 1st ed. Padang: Get Press Indonesia, 2023.
- [12] R. Efendi, G. Al Haddar, H. Elfina, I. Kusumawati, Hairunisa, and U. Sa'adah, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan*, 1st ed. Padang: Get Press Indonesia, 2023.
- [13] M. Anggrayni, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis TPACK Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 01 Sitiung," *J. IKA Ikat. Alumni PGSD UNARS*, vol. 13, no. 1, pp. 51–58, 2023.
- [14] E. Filahanasari, W. O. Susilawati, S. Y. Friska, and N. S. Nisa, "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Menggunakan Liveworksheet Berbantu Canva Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SDN 10 Sitiung," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, no. 02, 2024.