



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI UPT SDN 027 PARIKSINOMBA T.A 2024/2025

Oleh:

Kendedes Simanullang¹, Nurmayani², Elvi Mailani³, Albert Pauli Sirait⁴, Yusra Nasution⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Medan

*Email:candedes27@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.2941>

Article info:

Submitted: 10/04/25

Accepted: 09/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media, mengetahui Kelayakan, Praktikalitas dan Efektivitas dari Media Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SDN O27 Pariksinomba T.A 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dengan model (ADDIE) yang terdiri 5 langkah yaitu *analisyat, design, development, implementation* dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk Media Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SDN O27 Pariksinomba T.A 2024/2025. Hasil analisis menandakan bahwa media interaktif produk ini telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Materi memperoleh persentase 82% dan 98 % dengan kategori sangat layak. Hasil kepraktisan mendapatkan persentase dengan kategori sangat praktis sebesar 95% dan keefektifan mendapatkan beberapa hasil yaitu ketuntasan hasil tes diperoleh 91,29% dengan kualifikasi sangat efektif dan berdasarkan uji N-gain yang dilakukan media cukup efektif untuk digunakan. Dengan demikian, dari Media Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS yang dihasilkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai perangkat pembelajaran.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Articulate storyline 3*, IPAS

1. PENDAHULUAN

Di lapangan, masih banyak guru yang belum mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Sebagian besar masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, padahal di era modern dan sesuai dengan kurikulum saat ini, guru seharusnya dapat menyajikan materi yang terus berkembang. Contohnya, banyak guru yang masih mengajar dengan cara berceramah saat menyampaikan pelajaran, serta lebih banyak menjelaskan teori secara langsung atau tatap muka tanpa menggunakan metode yang lebih interaktif. Hal tersebut bertolak belakang Peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024, yang menuntut penggunaan metode pembelajaran yang lebih kreatif, inklusif, dan berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Dalam dunia pendidikan, pelestarian lingkungan dapat ditanamkan melalui pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Sayangnya, proses pembelajaran di kelas masih banyak ditemukan kurang interaktif dan monoton. Hal ini



disebabkan oleh minimnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani penyampaian materi secara menarik dan interaktif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V di UPT SDN 027 Pariksinomba mengenai media pembelajaran yang digunakan guru di kelas V. Kegiatan Belajar Mengajar di kelas V belum mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara maksimal. Penggunaan media konvensional seperti kertas karton dan print-out gambar masih mendominasi, yang mengurangi daya tarik materi pelajaran dan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Pada data nilai hasil Ujian Tengah Semester Ganjil kelas V UPT SDN 027 Pariksinomba masih cenderung belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah untuk mata Pelajaran IPAS yaitu 70. KKTP yang ditetapkan di sekolah dapat dilihat melalui table presentase hasil ujian Tengah semester IPAS siswa berikut.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Tengah Semester Ganjil IPAS Kelas V UPT SDN 027 Pariksinomba

Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentae
< 70	Tidak Tuntas	13	56,53%
≥ 70	Tuntas	10	43,47%
Jumlah		23	100%

Sumber: Guru kelas V UPT SDN 027 Pariksinomba

Menurut temuan tersebut di atas, kapasitas belajar anak akan terpengaruh secara sistematis jika kondisi ini diabaikan dan tidak mendapat perhatian memadai. Untuk mengatasi masalah ini, perlu ada upaya yang lebih serius untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi sekolah. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, seperti *Articulate Storyline 3*. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah diakses, baik melalui laptop maupun smartphone, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Penggunaan *Articulate Storyline 3* telah terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Agnes Monalisa dan Yetti Ariani, 2023). *Articulate Storyline* merupakan *software* pembuat media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Karena *Articulate Storyline* tidak memerlukan bahasa pemrograman atau skrip dan memiliki banyak alat yang mirip dengan *Microsoft Power Point*, tampilannya yang sederhana dan kemiripannya dengan *Microsoft Power Point* memudahkan guru yang kurang terbiasa dengan proses pembuatan materi pembelajaran berbasis audio-visual.

Melihat potensi besar yang dimiliki oleh *Articulate Storyline 3* dalam mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD, khususnya di UPT SDN 027 Pariksinomba. Penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas media tersebut, tetapi juga menyesuaikan konten dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik, serta mengintegrasikan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis literasi teknologi. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline 3* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Beberapa ahli juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat mendukung kegiatan belajar, meningkatkan motivasi peserta didik, serta mencakup segala sesuatu, baik benda maupun lingkungan sekitar, yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Ramadani dkk., 2023, h. 751). Menurut Nurdyansyah (2019, h. 47), media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik, yang mampu merangsang pikiran, perasaan, dan minat mereka sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan



bawa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif adalah alat perantara atau penghubung yang bekerja secara timbal balik, terutama dalam konteks penggunaan komputer. Tejo menjelaskan bahwa media interaktif adalah sistem penyampaian materi yang menggabungkan video rekaman dengan kendali komputer, di mana peserta didik tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi juga dapat memberikan respons aktif. Respon ini akan menentukan kecepatan serta urutan penyajian materi (Arliza dkk., 2019, h. 77). Selain itu, media interaktif juga dilengkapi dengan alat pengontrol yang memungkinkan pengguna memilih dan mengatur proses pembelajaran sesuai kebutuhan mereka.

Dewi dkk. menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai perantara dalam proses belajar, di mana pengirim dan penerima pesan dapat berinteraksi secara langsung (Ammatullah, 2022, h. 246). Media interaktif dirancang untuk mengakomodasi respons pengguna dan dapat berupa gabungan dari berbagai elemen seperti komputer, gambar, video, dan teks (Roosita Bina, 2022, h. 118). Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sebuah sistem yang memungkinkan keterlibatan aktif antara pengguna dan media itu sendiri. Media ini menciptakan hubungan timbal balik, di mana pengguna dan media saling mempengaruhi melalui aksi dan reaksi yang terjadi selama proses pembelajaran, sehingga penyampaian materi menjadi lebih efektif dan dinamis. Salah satu alat bantu pembuatan materi pendidikan multimedia yang digunakan untuk menghasilkan materi interaktif adalah *Articulate Storyline*. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat membuat materi pembelajaran yang menggabungkan berbagai fitur, termasuk teks, gambar, suara, animasi, dan video. Hasil *Articulate Storyline* dapat dipublikasikan sebagai halaman web HTML5 atau sebagai berkas aplikasi yang dapat digunakan pada berbagai perangkat, termasuk laptop, tablet, telepon pintar.

Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai alat presentasi atau komunikasi yang serbaguna. Bergantung pada kebutuhan dan selera, pengguna dapat membuat templat mereka sendiri atau memanfaatkan templat yang sudah dibuat sebelumnya. (Rafmania dkk., 2018, h. 53-54). Purnama dan Asto juga menyatakan bahwa *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang berfungsi sebagai media presentasi dan penyampai informasi (Pratama, 2019, h. 188). Keunggulan lain dari software ini adalah kemudahan dalam penggunaannya, terutama bagi pemula atau guru yang sudah terbiasa menggunakan Microsoft *PowerPoint*. Kemudahan dalam mempelajari dan mengadaptasi *Articulate Storyline* disebabkan oleh kesamaan fiturnya dengan *PowerPoint*.

Menurut sumber anonim, fitur utama *Articulate Storyline* sebanding dengan fitur *Microsoft PowerPoint*, tetapi juga menawarkan kemampuan tambahan yang memungkinkan presentasi yang lebih unggul dan imajinatif. Selain itu, perangkat lunak ini menawarkan fitur yang mudah digunakan termasuk alur waktu, film, gambar, karakter, dan banyak lagi. (Darnawati dkk., 2019, h. 10).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS, penting untuk mengenalkan konsep keanekaragaman hayati sejak dini. Indonesia sebagai negara megabiodiversitas memiliki kekayaan hayati yang sangat beragam, mulai dari spesies flora dan fauna hingga ekosistem yang unik. Melalui pembelajaran yang relevan dan menyenangkan, siswa dapat memahami pentingnya menjaga kelestarian alam dan peran mereka dalam pelestariannya. Di tingkat pendidikan dasar, materi tentang keanekaragaman hayati diperkenalkan melalui pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) untuk meningkatkan kesadaran anak sejak dini. Anak-anak diajak untuk memahami pentingnya



menjaga lingkungan, mengenal flora dan fauna khas Indonesia, serta menyadari peran manusia dalam menjaga keseimbangan alam. Dengan demikian, generasi mendatang dapat menjadi pelindung bagi kekayaan hayati Indonesia (Kemendikbud, 2021, h. 191)

Sebagai warisan yang tak ternilai, keanekaragaman hayati Indonesia harus dijaga dan dimanfaatkan secara bijaksana. Pelestarian ini tidak hanya untuk kepentingan saat ini, tetapi juga untuk memastikan keberlanjutan sumber daya alam bagi generasi yang akan datang. Pendidikan di era modern menuntut pendekatan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar. Salah satu tantangan yang dihadapi guru di kelas adalah kurangnya variasi media pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, serta hasil belajar peserta didik. Media interaktif didefinisikan sebagai media yang memungkinkan pengguna untuk memberi input dan mendapatkan respon langsung dari sistem, baik dalam bentuk teks, gambar, suara, maupun video. Salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media interaktif adalah *Articulate Storyline 3*. Aplikasi ini memungkinkan guru menyusun konten pembelajaran yang interaktif dengan tampilan visual menarik, serta mendukung berbagai elemen multimedia. Kemudahan dalam penggunaan, kemiripan antarmuka dengan PowerPoint, dan fitur seperti trigger serta publikasi berbasis HTML5 menjadikan *Articulate Storyline 3* sebagai alternatif yang efektif bagi guru dalam menciptakan media belajar yang inovatif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (research and development), yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Model pengembangan produk yang digunakan mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan tahapan yang komprehensif dan logis guna memastikan produk yang dihasilkan valid, praktis, dan efektif. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V UPT SDN 027 Pariksinomba, Kecamatan Doloksanggul, Kabupaten Humbang Hasundutan, Sumatera Utara. Sasaran penelitian adalah 23 siswa kelas V yang mempelajari materi pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2024/2025.

Beberapa metode pengumpulan data digunakan, antara lain: Observasi: Mengamati langsung proses pembelajaran di kelas untuk memperoleh gambaran kendala dan aktivitas siswa. Wawancara: Dilakukan secara terstruktur dengan guru kelas untuk mengidentifikasi masalah, metode pembelajaran yang digunakan, dan respon siswa. Kuesioner/Angket: Diberikan kepada guru dan siswa untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media. Kisi-kisi angket mencakup aspek desain visual, konten, penyajian materi, dan kemudahan penggunaan. Tes: Pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan dihitung dengan rumus n-Gain, yang menunjukkan seberapa efektif media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Data yang terkumpul dianalisis dengan pendekatan: Kualitatif: Menggunakan data wawancara, observasi, dan komentar ahli untuk evaluasi keefektifan media. Kuantitatif: Menggunakan skala Likert untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini mengembangkan media interaktif berbantuan aplikasi articulate storyline 3 pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Hayatinya untuk kelas V di UPT SDN 027 Pariksinomba. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and*



(Development) model ADDIE dilakukan dengan menggunakan beberapa tahapan atau beberapa langkah-langkah yang terdiri dari: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), serta Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan kegiatan penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan, hasil dari penelitian yang diperoleh yakni antara lain:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tujuan tahap ini adalah mengidentifikasi dan memastikan prasyarat pembelajaran, diawali dengan analisis tujuan dan batasan materi yang dibuat dalam perangkat pembelajaran. Analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis kurikulum, dan perumusan tujuan pembelajaran merupakan lima proses mendasar yang membentuk tahap ini.

Tahap *Design* (Perancangan)

Pada perancangan pembuatan media interaktif berbantuan aplikasi articulate storyline 3 peneliti menggunakan *Canva* dan *Articulate Storyline 3* dalam proses pembuatan produk ini. Selain itu, hasil analisis diselesaikan pada tahap sebelum dijadikan dasar desain produk pada tahap ini.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah melakukan tahapan desain dan pembuatan media, maka langkah yang selanjutnya dilakukan adalah mengembangkan media. Tahapan pengembangan media bertujuan untuk menghasilkan media interaktif berbantuan *articulate storyline 3* yang baik setelah mendapatkan revisi, saran dan masukan dari parah ahli. Saran dan masukan yang diterima oleh peneliti akan dijadikan sebagai acuan perbaikan terhadap media interaktif yang dikembangkan peneliti.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Percentase $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$	Kriteria
Rahmilawati Ritonga S.Pd., M.Pd	41	$\frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$	Sangat Layak

Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Total Skor	Percentase $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$	Kriteria
Natalia S.Kom.,M.Kom	49	$\frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$	Sangat Layak



Tahap *Implementation* (implementasi)

Setelah melakukan tahapan validasi dengan dosen ahli materi dan ahli media, serta telah mendapatkan keterangan bahwa media “layak” untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Maka tahapan selanjutnya adalah melakukan penerapan/implementasi media interaktif berbantuan aplikasi *articulate storyline 3* untuk pembelajaran Indonesiaku Kaya Hayatinya di kelas V. Tahapan implementasi bertujuan untuk mengetahui kepraktikalitasan dan efektifitas media berdasarkan respon peserta didik, dan respon guru melalui angket.

Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan

Praktisi	Total Skor	Persentase $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$	Kriteria
Hetty Simanullang S.Pd	45	$\frac{45}{50} \times 100\% = 95\%$	Sangat praktis

Hasil angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media

Siswa	Total Skor	Persentase $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$	Kriteria
24 siswa	236	$\frac{236}{240} \times 100\% = 98,33\%$	Sangat praktis

Analisis efektivitas dilaksanakan guna mengetahui apakah sebuah produk dapat memberikan perubahan yang bermakna baik antara sebelum dan setelah perlakuan atau pengamatan pasca perlakuan. Efektivitas media yang dipakai dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh siswa dari *pretest* dan *posttest*. Jika nilai siswa mengalami peningkatan dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) telah terpenuhi sesudah memakai media pembelajaran, maka media pembelajaran dapat dikatakan efektif. Tes yang digunakan dalam pengujian efektivitas sepatutnya berkualitas baik. Untuk mengetahui kualitas dari instrument test yang digunakan maka dilakukan kalibrasi test, dalam penelitian ini melakukan validasi test dan reabilitas test. Berdasarkan validitas setelah dilakukan perhitungan data diperoleh rhitung $> r$ tabel dengan $\alpha = 0,05$, maka diketahui bahwa dari 35 soal, 23 soal dinyatakan valid dan 12 soal dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil perhitungan *Cronbach's Alpha* yang diperoleh sebesar 0,901, yang lebih besar dari nilai acuan 0,70, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel.

Uji coba produk dilakukan untuk mengukur keefektifan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, dengan cara melaksanakan pretest dan posttest. Berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran IPAS, yaitu 70, dapat dilihat bahwa pada hasil pretest terdapat hanya 7 siswa yang memiliki nilai sama dengan atau lebih dari 70, sedangkan 17 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKTP. Namun, setelah proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3*, nilai posttest seluruh siswa mengalami peningkatan, di mana semua siswa memperoleh nilai di atas 70 dengan presentase 91,29%, menunjukkan media efektif digunakan. Untuk menguji



keefektifan media lebih jauh, dilakukan uji N-gain yang digunakan untuk mengukur perubahan atau peningkatan skor yang terjadi antara pretest dan posttest setelah penggunaan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3*.

Tabel Uji N-gain

Gain	Nilai	Kategori
N-gain Score	0,635	Sedang
N-gain (%)	63,58%	Cukup efektif

Berdasarkan hasil uji N-gain, diperoleh nilai N-gain sebesar 0,635, yang berada pada interval $0,30 \leq g < 0,70$, yang menunjukkan kategori sedang. Selanjutnya, dengan melihat kriteria keefektifan, diperoleh nilai N-gain sebesar 63,58%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif.

2. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS, dengan materi "Indonesiaku Kaya Hayatinya". Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat diukur tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam membantu proses pembelajaran. Peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap analisis, hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas V UPT SDN 027 Pariksinomba masih cenderung berpusat pada guru, dengan sumber belajar utama berupa buku pegangan siswa dan metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan terbatas pada poster dan gambar karya siswa sebelumnya, sementara penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat minim. Selain itu, kondisi ruang kelas yang kurang kondusif menjadi kendala, karena siswa lebih banyak berdiskusi dengan teman-temannya. Analisis terhadap perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa meskipun tersedia perangkat seperti *infocus* dan *Chromebook*, pemanfaatannya dalam pembelajaran belum optimal. Dalam hal kurikulum, sekolah sudah menerapkan Kurikulum Merdeka, namun siswa kelas V masih cenderung berpikir konkret dan kesulitan memahami materi yang dijelaskan secara verbal. Siswa lebih bersemangat ketika media pembelajaran menggunakan gambar yang menarik, warna-warni, serta teknologi seperti *Chromebook* dan *infocus*.

Berdasarkan hasil analisis terhadap karakteristik siswa, kendala dalam proses pembelajaran, dan urgensi untuk meningkatkan pemahaman dasar pembelajaran IPAS, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Siswa cenderung mudah mengingat hal-hal yang menarik dan visual, sehingga peneliti ingin memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi. Media interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPAS, terutama materi "Indonesiaku Kaya Hayatinya". Dengan demikian, produk penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Pada tahap desain, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Dalam proses ini, peneliti menggunakan buku pelajaran kelas V sebagai acuan utama untuk mencari materi yang relevan, dengan bantuan Google untuk mencari referensi tambahan. Selain itu, peneliti juga memanfaatkan Canva untuk mencari gambar-gambar menarik yang akan digunakan sebagai latar belakang pada setiap slide, serta untuk mencari elemen-elemen desain yang dapat memperindah tampilan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai elemen visual yang menarik, peneliti berusaha menciptakan media yang tidak hanya informatif tetapi juga estetis, guna meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran. Peneliti kemudian menyatukan semua elemen tersebut dalam aplikasi *Articulate Storyline 3*, menyusun materi secara runtut dan terstruktur, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan. Selanjutnya, peneliti



memanfaatkan berbagai tools yang tersedia dalam aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk memperindah tampilan media, serta membuatnya lebih interaktif, seperti menambahkan fitur-fitur yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan memperkuat proses pembelajaran secara keseluruhan. Tahap selanjutnya adalah pengembangan dimana pemahaman konsep pertama yang dikembangkan menjadi produk media interaktif berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS dengan materi "Indonesiaku Kaya Hayatinya". Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, peneliti melakukan uji validasi produk dari para ahli di bidang materi dan desain teknologi untuk menilai kelayakan produk. Proses validasi dilakukan secara bertahap, dimulai dengan validasi materi yang melibatkan 10 pertanyaan dengan aspek penilaian seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, relevansi materi, dan kebahasaan. Hasil dari validasi materi menunjukkan bahwa produk memperoleh nilai sebesar 82%, yang berarti media tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Rahmilawati Ritonga, S.Pd., M.Pd., dosen Prodi PGSD UNIMED. Selanjutnya, validasi terhadap aspek media dilakukan oleh Ibu Natalia Silalahi, S.Kom, M.Kom., dosen Prodi PGSD UNIMED, dengan melibatkan 10 pertanyaan yang menilai aspek penggunaan, tampilan, kemudahan penggunaan, dan kebahasaan. Hasil validasi media menunjukkan persentase sebesar 98%, yang juga masuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan penilaian kelayakan, jika persentase berada dalam rentang 82% hingga 100%, maka media tersebut dapat dikategorikan sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dengan kualifikasi yang diperoleh, media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPAS dengan materi "Indonesiaku Kaya Hayatinya", dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Pada tahap implementasi setelah mendapat validasi materi dan media yang menyatakan bahwa media interaktif berbantuan *articulate storyline 3* layak untuk di gunakan sebagai alat bantu media dalam pembelajaran IPAS kelas V maka peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa kelas V UPT SDN 027 Pariksinomba bersama dengan guru kelas V. Uji coba dilakukan dengan memperlihatkan dan menggunakan media pembelajaran sebanyak tiga kali pertemuan. Dalam pertemuan pertama, peneliti memberi tahu siswa tentang produk media, termasuk menu, cara menggunakannya yang dijelaskan dan ditampilkan melalui layar proyektor milik sekolah. Pada pertemuan berikutnya, peneliti sudah menerapkan pembelajaran dengan membagikan *cromebook* ke setiap kelompok sebanyak stau *cromebook* dan mendampigi siswa menggunakan media secara berkelompok di kelas. Pertemuan ketiga, peneliti membagikan 1 crome book untuk satu meja yang terdiri dari 2 siswa agar setiap siswa dapat lebih leluasa mengaplikasikan media interaktif dan supaya proses pembelajaran lebih kondusif.

Pada tahap implementasi ini juga peneliti memberikan angket yang berisi 10 pertanyaan kepada guru kelas sebagai ahli praktisi yang menggunakan media interaktif berbantuan aplikasi *articulate storyline 3* sebagai media dalam proses pembelajaran pada mata peajaran IPAS materi Indoesiaku Kaya Hayatinya. Angket yang peneliti berikan berisi 10 pertanyaan meliputi kesesuaian materi, kemudahan penggunaan serta tata kebahasaan yang terkandung dalam media. Dalam penilaian media oleh ahli praktisi ibu Hetty Simanullang S.Pd selaku guru kelas V yang mengajar menggunakan media tersebut mendapat 45 point dengan presentase 95% dengan kategori sangat praktis digunakan dalam prosese pembelajaran. Selain memberikan angket kepada guru sebagai ahli praktisi peneliti juga memberikan angket kepada siswa kelas V yang berjumlah 24 siswa selaku kelas penelitian yang menggunakan media secara langsung untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih baik dan interatif. Dari 10 pertanyaan dengan jawaban Ya dan tidak mengenai pendapat kemudahan dan kepraktisan penggunaan media yang diberikan sebanyak 4 siswa mendapat presesntasi 98% dan 20 siswa lainnya mendapat presentase 100%. Yang dimana dalam struktur peneliaan presentase tersebut menyatakan bahwa media sangat praktis digunakan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil



penilaian oleh ahli praktisi pendidikan dan pendapat dari siswa yang menggunakan media interaktif berbantuan aplikasi *articulate storyline 3*, media tersebut dikategorikan praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPAS materi "Indonesiaku Kaya Hayatinya" yang kelak dapat dipergunakan kembali.

Pada fase implementasi ini juga peneliti menguji keefektifan media dengan menyiapkan test. Test yang dimaksut dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pre-test* (sebelum) dan *post-test* (sesudah) penerapan media interaktif berbantuan aplikasi articulate storyline 3 pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Hayatinya pada kelas V. Kegiatan *pre-test* yang dilakukan peneliti dikelas V UPT SDN 027 Pariksinomba terdapat 24 siswa mengerjakan 23 soal tes. Hasil *pre-test* menunjukkan ada banyak siswa yang belum memahami pelajaran dikarenakan hanya 7 peserta didik yang tuntas, itu menandakan proses pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Hayatinya belum berhasil tersampaikan. Selanjutnya pelaksanaan *post-test* dilakukan setelah serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif berbantuan aplikasi articulate storyline 3 bersama 24 siswa terselesaikan, diperoleh peningkatan yang signifikan yaitu terdapat 24 siswa yang berhasil mencapai nilai diatas KKTP atau diatas 70. Sebelum *pre-test* dilaksanakan peneliti memvalidasikan 35 soal tes menggunakan rumus *product moment correlation*. Dari 35 soal menghasilkan 23 soal tervalidasi. Peneliti menggunakan seluruh soal untuk digunakan pada *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan kualifikasi tersebut media media interaktif berbantuan aplikasi *articulate storyline 3* ini sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS materi Indonesiaku Kaya Hayatinya.

Peneliti juga menggunakan Uji N-Gain untuk mengetahui keefektifan media yang telah dikembangkan peneliti dalam uji N-gain yang dilakukan disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji N-gain, diperoleh nilai N-gain sebesar 0,635, yang berada pada interval $0,30 \leq g < 0,70$, yang menunjukkan kategori sedang. Selanjutnya, dengan melihat kriteria keefektifan, diperoleh nilai N-gain sebesar 63,58%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Dari hasil penelitian yang dilakukan dari beberapa ahli dan siswa, dapat disimpulkan dan dievaluasi bahwa penggunaan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses belajar siswa pada materi Indonesia Kaya Hayatinya dalam pembelajaran IPAS. Namun pada penggunaan media sebaiknya digunakan dengan cara mandiri atau kelompok kecil agar siswa bebas berekspresi dan kelas lebih kondusif.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa Media Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan tahapan model pengembangan *ADDIE*, yaitu *Analysis, design, development, implementation dan evaluation*.
2. Media Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya sudah divalidasi oleh validator media, ibu Natalia Silalahi S.Kom.,M.Kom., dan mendapatkan persentase akhir 98% atau dikategorikan "sangat layak". Kemudian divalidasi oleh ahli materi, ibu Rahmilawati Ritonga S.Pd.,M.Pd., dengan persentase akhir 82% termasuk dalam kategori "sangat layak".
3. Berdasarkan hasil validasi, maka media dianggap layak untuk dipakai oleh siswa dan wali kelas V saat pembelajaran. Sementara, uji praktikalitas terhadap media interaktif pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dilakukan oleh guru kelas V UPT SDN 027 Pariksinomba. Bersumber hasil analisis data pada angket uji praktikalitas, didapat persentase rerata sejumlah 95%. Dan angket instrumen rwspon pada penggunaan media didapat persentase 98%. Menunjukkan bahwa media interaktif berbantuan aplikasi *articulate storyline 3* pada materi indonesiaku Kaya Hayatinya praktis untuk digunakan pada siswa pendidikan dasar.
4. Peneliti melakukan uji coba secara klasikal. Hasilnya menunjukkan perhitungan ketuntasan kelas



saat *pre-test* dan *post-test*, yang masing-masing nilai siswa meningkat dan dianggap "sangat efektif" untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan dalam uji N-gain yang dilakukan untuk menguji keefektifan media disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji N-gain, diperoleh nilai N-gain sebesar 0,635, yang berada pada interval $0,30 \leq g < 0,70$, yang menunjukkan kategori sedang. Selanjutnya, dengan melihat kriteria keefektifan, diperoleh nilai N-gain sebesar 63,58%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amatullah, D. C., & Ab, J. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243-250.
- Arliza, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal Petik*, 1(5), 77-84.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. Amal Ilmiah: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-16.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan.
- Monalisa, A., & Ariani, Y. (2023). Pengembangan Media Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(2), 585-595.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Siduarjo: UMSIDA Press.
- Pratama, R. A. (2018). Al Barik (Turorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2. *Jurnal AdMathEdu*, 8(2), 185-198.
- Rafmania, dkk. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*. 5(1)
- Ramadani, dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH*, 2(6), 749- 756.
- Roosita Bina, dkk. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EduCurio*, 1(1), 117-122.