



KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SD

Ella Findi Wijayanti^{1*}, Ina Agustin², Sri Cacik³

^{1*,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

*Email: ellafindiwijayanti@gmail.com, inaagustin88@gmail.com, srcacik.mpd@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4849>

Abstrak

Riset ini bertujuan mengkaji kelayakan media ajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk materi ekosistem pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap Development, mencakup tiga tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Pada tahap awal, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan pretest guna memetakan kendala pembelajaran. Temuan menunjukkan pembelajaran IPAS masih bertumpu pada ceramah dan buku paket sehingga peserta didik kesulitan memahami konsep ekosistem yang abstrak; dari 29 peserta didik, hanya 10 anak yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sementara 19 lainnya belum tuntas. Tahap perancangan menghasilkan rancangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*, yang selanjutnya dikembangkan dengan memadukan gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif pada tahap pengembangan. Produk yang dihasilkan diuji kelayakannya oleh validator materi, bahasa, dan media, dengan capaian berturut-turut 97%, 96%, dan 97%, sehingga rata-rata keseluruhan mencapai 97% dan tergolong kategori “Sangat Layak”. Simpulannya, media ajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini layak dimanfaatkan sebagai pilihan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif guna menunjang pembelajaran IPAS pada topik ekosistem di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*, Ekosistem.

1. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar pada hakikatnya adalah interaksi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Proses belajar yang baik bukan sekadar menyampaikan informasi, melainkan juga mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, dan partisipasi aktif peserta didik sepanjang proses tersebut (Larosa & Iskandar, 2021). Ketepatan dalam memilih metode dan alat belajar turut menentukan kualitas keterampilan berpikir yang terbentuk. Model belajar semacam ini memberi ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahamannya sendiri lewat pengalaman belajar yang bermakna, sehingga mereka tumbuh menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan aktif dalam menguasai materi.

Media ajar memegang peran sentral dalam menunjang keberhasilan proses belajar. Kehadirannya membantu pendidik menyampaikan isi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, konkret, dan mudah dicerna peserta didik. Fungsi media tidak hanya menumbuhkan minat belajar, tetapi juga menjembatani pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Media pembelajaran yang tepat guna pun dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan sehingga turut memicu peningkatan motivasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran (Hidayah et al., 2023).

Pesatnya kemajuan teknologi informasi menuntut pendidik untuk turut mengintegrasikan media berbasis teknologi ke dalam praktik mengajar sehari-hari. Salah satu bentuk media yang dapat dimanfaatkan adalah media interaktif, yakni sebuah sistem yang memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antara pengguna dan materi ajar melalui mekanisme aksi dan umpan balik yang



berlangsung secara langsung. Dengan sistem semacam ini, peserta didik tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan turut aktif membangun pengetahuannya sendiri (Ananda et al., 2022).

Kondisi di lapangan memperlihatkan hal yang berbeda, penerapan media berbasis teknologi di jenjang sekolah dasar masih jauh dari optimal. Observasi yang dilakukan pada kelas V UPT SD Negeri Sidorejo 1 mengungkap bahwa pembelajaran IPAS, khususnya materi ekosistem, masih didominasi ceramah dan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Guru belum memanfaatkan media interaktif dalam mengajar, akibatnya siswa terlihat pasif dan kurang antusias mengikuti pelajaran. Fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah pun belum dioptimalkan untuk menunjang kegiatan belajar.

Wawancara bersama guru kelas V UPT SD Negeri Sidorejo 1 mengonfirmasi bahwa siswa kesulitan mencerna materi ekosistem sebab cakupannya luas dan sifatnya abstrak. Guru menambahkan bahwa siswa kerap jenuh karena media yang dipakai hanya berupa gambar pada buku paket, sehingga perhatian siswa mudah teralihkan ketika materi dijelaskan dan pada akhirnya memengaruhi capaian belajar mereka pada topik ekosistem.

Sejumlah siswa kelas V turut menguatkan temuan tersebut dengan mengungkapkan bahwa pelajaran IPAS tentang ekosistem terasa kurang menarik karena guru cenderung berceramah tanpa dibantu media interaktif. Mereka mengaku lebih antusias bila pembelajaran memuat gambar bergerak, video, animasi, dan latihan soal interaktif, karena dinilai lebih mudah dipahami sekaligus tidak membosankan.

Data observasi dan wawancara tersebut kian dikuatkan oleh hasil pretest materi ekosistem yang diberikan kepada peserta didik kelas V UPT SD Negeri Sidorejo 1. Sebagian besar peserta didik memperoleh skor di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM); dari 29 anak, hanya 10 yang tuntas, sedangkan 19 sisanya belum mencapai standar yang ditetapkan. Rendahnya capaian ini mengindikasikan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ekosistem.

Sebagai salah satu materi IPAS, ekosistem menuntut visualisasi yang jelas karena menyangkut relasi antara makhluk hidup dan lingkungan sekitarnya. Merujuk pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia kelas V SD berada pada fase operasional konkret, yakni lebih mudah menangkap konsep bila disajikan secara nyata, visual, dan interaktif. Kondisi ini menegaskan perlunya media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar langsung serta melibatkan peserta didik secara aktif (Imanulhaq, 2022).

Salah satu solusi yang dapat ditempuh adalah memanfaatkan *Articulate Storyline*, sebuah perangkat lunak untuk merancang media ajar interaktif dengan tampilan menarik yang mudah dioperasikan oleh guru. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur seperti animasi, audio, video, soal interaktif, tombol navigasi, karakter, hingga permainan edukatif yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Produk yang dihasilkan pun fleksibel diakses lewat laptop maupun ponsel pintar, baik daring maupun luring (Anggraini, 2021). (Ajar et al., 2023) mendeskripsikan *Articulate Storyline* sebagai software untuk keperluan presentasi dan interaksi pembelajaran yang tak kalah menarik dibanding media interaktif lain. Keunggulannya terletak pada antarmuka yang sederhana menyerupai PowerPoint namun tetap dilengkapi fitur selengkap Flash untuk menghasilkan animasi.

Nilai lebih lain dari *Articulate Storyline* adalah kemampuannya menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sebab peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan bahan ajar lewat latihan, kuis, video edukasi, dan permainan yang relevan dengan materi ekosistem. Tampilan yang atraktif serta fitur yang lengkap membuat media berbasis *Articulate Storyline* ini diharapkan mampu mendongkrak motivasi belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik kelas V (Anitasari & Utami, 2022).

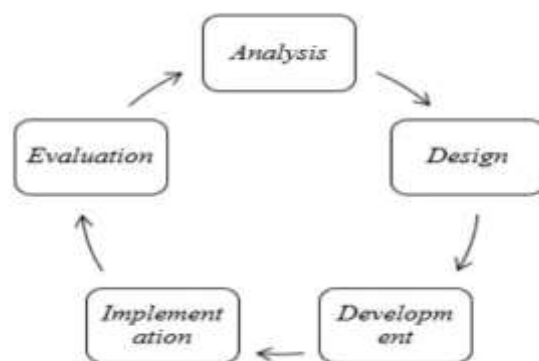
Bertolak dari uraian permasalahan di atas, riset ini digagas untuk menilai kelayakan media ajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi ekosistem bagi peserta didik kelas V UPT SD Negeri Sidorejo 1. Diharapkan produk ini dapat membantu guru menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif sehingga pemahaman serta hasil belajar peserta didik pada topik



ekosistem turut meningkat.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Studi ini tergolong penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), yaitu pendekatan riset yang ditujukan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakannya untuk diterapkan dalam pembelajaran. Model pengembangan yang dipakai adalah ADDIE gagasan Dick dan Carey (Penelitian & Pengertian, 2025), yang terdiri atas lima tahap yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Hidayat et al., 2021). Meski demikian, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap Pengembangan mengingat fokus utamanya adalah mengembangkan dan memvalidasi media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi ekosistem kelas V SD. Pemilihan model ADDIE didasari oleh prosedurnya yang runtut, sistematis, dan cocok diterapkan dalam pengembangan media berbasis teknologi (Pembelajaran et al., 2021). Model ADDIE Adalah sebagai berikut:



Desain Penelitian Metode R&D Model ADDIE (Guru et al., 2025).

Teknik analisis data untuk menilai hasil validasi dalam penelitian ini diadaptasi dari (Anas & Tang, 2025) sebagai berikut.

$$V_a = \frac{TS_a}{TS_h} \times 100\%$$

Keterangan :

Va : Presentase skor validasi

TSa : Presentase skor yang diperoleh

TSh : Total skor tertinggi yang mungkin diperoleh

Kriteria Tingkat Kevalidan Media Interaktif

Menggunakan *Articulate Storyline*

Interval	Kategori
$85,00\% < V_a \leq 100,00\%$	Sangat Valid
$70,00\% < V_a \leq 85,00\%$	Valid
$50,00\% < V_a \leq 70,00\%$	Kurang Valid
$01,00\% < V_a \leq 50,00\%$	Tidak Valid

Tahap awal, yakni *Analysis*, difokuskan untuk menggali kebutuhan dan mengidentifikasi kendala yang muncul dalam pembelajaran melalui observasi, wawancara, dan pretest. Observasi dilaksanakan di kelas V UPT SD Negeri Sidorejo 1 untuk memotret kondisi kelas, pemanfaatan media, serta tingkat keterlibatan peserta didik. Wawancara dengan guru kelas V dilakukan guna menggali hambatan pengajaran materi ekosistem, yang hasilnya menunjukkan topik tersebut sulit dipahami karena sifatnya abstrak sementara media yang tersedia masih sebatas buku paket dan ceramah. Pretest turut dilaksanakan untuk memetakan kemampuan awal peserta didik sebelum media dikembangkan. Seluruh temuan pada tahap ini menjadi landasan dalam merumuskan solusi pembelajaran yang tepat.



Tahap kedua, *Design*, mengarahkan peneliti merancang media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai jawaban atas persoalan yang ditemukan pada tahap sebelumnya. Perancangan ini diwujudkan melalui penyusunan flowchart untuk memetakan alur navigasi, serta storyboard untuk merancang isi dan tampilan tiap halaman media (Ode et al., 2023). Muatan media mencakup kompetensi dan tujuan pembelajaran, materi ekosistem, video, soal latihan, kuis interaktif, permainan edukatif, evaluasi, hingga profil pengembang. Aspek tampilan turut dirancang secara cermat, meliputi pemilihan warna, gambar, tipografi, audio, animasi, dan tombol navigasi agar media terlihat menarik, interaktif, dan nyaman digunakan (Leksono & Rohman, 2024).

Pada tahap ketiga, *Development*, rancangan yang telah disusun diwujudkan menjadi media interaktif nyata dengan memanfaatkan berbagai fitur *Articulate Storyline*, seperti animasi, audio, video, gambar, dan kuis interaktif. Proses pengembangan ini senantiasa memperhatikan keselarasan isi materi, tampilan, tingkat interaktivitas, serta kemudahan penggunaan media (Rahayu et al., 2023).

Sebelum diimplementasikan, produk media terlebih dahulu melewati proses validasi oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validator materi menelaah kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, dan sistematika penyajian; validator bahasa menyoroti kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan komunikatif; sedangkan validator media menilai tampilan, desain, interaktivitas, kualitas, dan kemudahan pengoperasian media. Masukan dari ketiga validator tersebut menjadi acuan revisi dan penyempurnaan produk hingga media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dinyatakan layak diterapkan pada pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas V SD.

Lokasi penelitian ini adalah UPT SD Negeri Sidorejo 1, dengan data yang dihimpun dari observasi, wawancara, pretest, serta hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media terhadap produk yang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Luaran dari penelitian ini adalah sebuah media ajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi ekosistem yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas V sekolah dasar, dikembangkan melalui tahapan model ADDIE.

Rancangan media ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar melalui perpaduan unsur multimedia seperti visual, audio, animasi, video pembelajaran, dan kuis interaktif, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik. Unsur permainan edukatif turut disematkan agar pengalaman belajar terasa lebih hidup dan mengajak siswa berpartisipasi lebih aktif.

Produk media yang dihasilkan tersusun atas sejumlah komponen utama, yakni halaman pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, kompetensi dan tujuan pembelajaran, materi ekosistem, video pembelajaran, latihan soal, kuis interaktif, permainan edukatif, evaluasi, serta profil pengembang.

Dari sisi tampilan, media ini mengusung perpaduan warna yang menarik, ilustrasi gambar yang relevan dengan materi, dan sistem navigasi sederhana agar mudah dioperasikan oleh peserta didik sekolah dasar. Pengembangannya bertolak dari hasil analisis kebutuhan yang dihimpun melalui observasi, wawancara, dan pretest terhadap peserta didik kelas V UPT SD Negeri Sidorejo 1.

Observasi yang dilakukan mengungkap bahwa pembelajaran IPAS di sekolah tersebut masih didominasi metode ceramah dengan buku paket sebagai sumber belajar utama.

Pemanfaatan media berbasis teknologi pun belum optimal sehingga peserta didik cenderung pasif, mudah jenuh, dan sulit berkonsentrasi ketika guru menjelaskan materi ekosistem.

Wawancara dengan guru kelas V menegaskan bahwa peserta didik kesulitan memahami materi ekosistem karena sifatnya abstrak dan membutuhkan visualisasi konkret, dan minimnya media pendukung turut menjadi penyebab rendahnya minat belajar peserta didik.

Selain observasi dan wawancara, peneliti turut melaksanakan pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik pada materi ekosistem. Hasilnya, dari 29 peserta didik hanya 10 anak yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 19 lainnya berada di



bawah standar tersebut, dengan rerata skor pretest sebesar 87.

Temuan tersebut menegaskan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi ekosistem masih tergolong rendah, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara lebih konkret, menarik, dan interaktif.

Sebelum diterapkan di kelas, produk ini lebih dulu melalui proses validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media guna mengukur tingkat validitas serta kelayakannya.

Penilaian yang dilakukan para validator mencakup aspek isi materi, kebahasaan, tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan mengukur kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, dan sistematika penyajiannya dalam media berbasis *Articulate Storyline* ini. Penilaian yang diperoleh menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah selaras dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, konsepnya akurat, dan disusun secara runtut sehingga mudah dipahami peserta didik.

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	1	2	3	4
1.	Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan kurikulum				✓
2.	Kesesuaian Materi	Materi sesuai tujuan pembelajaran				✓
3.	Kesesuaian Materi	Materi disajikan secara lengkap				✓
4.	Kedalaman Materi	Materi sesuai tingkat kemampuan siswa				✓
5.	Penyajian	Urutan materi sistematis				✓
6.	Penyajian	Materi mudah dipahami				✓
7.	Keakuratan	Kebenaran konsep materi			✓	
8.	Keakuratan	Contoh sesuai dengan kehidupan sehari-hari				✓

$$V_a = \frac{32}{31} \times 100\% \\ = 96,87\%$$

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa berfokus pada aspek kebahasaan, keterbacaan, dan konsistensi istilah yang digunakan dalam media. Hasilnya menunjukkan bahwa bahasa yang dipakai sudah sesuai kaidah bahasa Indonesia, kalimatnya jelas, istilahnya tepat, serta mudah dipahami sesuai tahap perkembangan peserta didik.

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	1	2	3	4
1.	Kebahasaan	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
2.	Kebahasaan	Kejelasan kalimat				✓
3.	Kebahasaan	Ketepatan penggunaan istilah				✓
4.	Komunikatif	Bahasa mudah dipahami siswa				✓
5.	Komunikatif	Bahasa sesuai tingkat perkembangan siswa				✓
6.	Konsistensi	Konsistensi penggunaan istilah			✓	



$$V_a = \frac{24}{23} \times 100\%$$

$$= 95,83\%$$

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media mengukur kualitas tampilan, navigasi, interaktivitas, dan unsur multimedia pada produk ini. Hasil penilaian memperlihatkan bahwa desain tampilan dinilai menarik, tombol dan petunjuk penggunaannya mudah dipahami, serta kualitas gambar, audio, dan animasi sudah memadai untuk mendukung proses belajar peserta didik.

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	1	2	3	4
1.	Tampilan	Kesesuaian desain tampilan media				✓
2.	Tampilan	Kemenarikan warna dan layout				✓
3.	Navigasi	Kemudahan penggunaan tombol				✓
4.	Navigasi	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓
5.	Interaktivitas	Adanya interaksi pengguna dengan media			✓	
6.	Interaktivitas	Respon media terhadap input pengguna				✓
7.	Multimedia	Kualitas gambar, audio, dan animasi				✓
8.	Multimedia	Kesesuaian media dengan materi				✓

$$V_a = \frac{31}{32} \times 100\%$$

$$= 96,8\%$$

Rekapitulasi Hasil Validasi

Rekapitulasi validasi oleh ketiga validator terhadap media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi ekosistem kelas V SD menunjukkan produk ini masuk kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran, ditinjau dari aspek materi, kebahasaan, maupun kualitas media.

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	97%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	96%	Sangat Layak
3.	Ahli Media	97%	Sangat Layak
	Rata-rata	97%	Sangat Layak

Rerata persentase kelayakan yang dicapai sekitar 97% ini mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi standar kualitas yang baik dan dapat digunakan tanpa perlu revisi besar, meski penyempurnaan berskala kecil tetap dimungkinkan. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak diterapkan dalam pembelajaran sesuai tujuan pengembangannya.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Bagian ini mengulas kelayakan media ajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi ekosistem bagi peserta didik kelas V sekolah dasar, yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang tergal dari observasi, wawancara, dan pretest, kemudian divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Beragam teknik pengumpulan data yang digunakan, mulai dari wawancara, observasi, pretest, hingga validasi ahli, secara konsisten menunjukkan bahwa produk ini berada dalam kategori sangat layak untuk dipakai sebagai media pembelajaran.

Wawancara dengan guru dan peserta didik sama-sama mengarah pada kebutuhan akan media yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dicerna. Guru menyoroti kesulitan peserta didik memahami ekosistem yang abstrak sehingga memerlukan visualisasi konkret, sementara ketergantungan pada ceramah dan buku paket membuat peserta didik mudah jenuh. Sebaliknya, peserta didik sendiri mengaku lebih tertarik pada pembelajaran yang menyajikan gambar bergerak, video, animasi, dan permainan edukatif ketimbang metode konvensional.



Temuan observasi menegaskan dominannya metode ceramah dan buku paket dalam pembelajaran IPAS, sementara media berbasis teknologi belum dimanfaatkan secara optimal sehingga keterlibatan peserta didik tergolong rendah. Kondisi ini berimbas pada minimnya partisipasi aktif dan motivasi belajar peserta didik, sekaligus mempertegas pentingnya media interaktif yang mampu mendongkrak minat dan keterlibatan mereka dalam belajar.

Hasil pretest turut memperlihatkan kemampuan awal peserta didik pada materi ekosistem yang masih rendah, dengan hanya 10 dari 29 peserta didik yang mencapai KKM sementara 19 lainnya belum tuntas. Capaian ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan interaktif untuk mengangkat pemahaman peserta didik.

Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dirancang dengan memadukan gambar, audio, video, animasi, cerita kontekstual, dan kuis interaktif. Unsur cerita kontekstual sengaja ditambahkan atas masukan validator materi agar konten yang disajikan lebih menarik dan mudah dicerna peserta didik sekolah dasar. Komponen media meliputi halaman pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, kompetensi dan tujuan pembelajaran, materi ekosistem, video, cerita interaktif, serta kuis, dengan cakupan materi meliputi pengertian ekosistem, komponen biotik-abiotik, rantai makanan, jaring-jaring makanan, hingga interaksi antarmakhluk hidup dalam suatu lingkungan.

Validator materi menyarankan penambahan cerita sederhana yang dekat dengan keseharian peserta didik agar materi ekosistem terasa lebih kontekstual dan mudah dipahami. Masukan ini ditindaklanjuti peneliti dengan menyisipkan cerita interaktif tentang lingkungan sekitar peserta didik pada bagian materi ekosistem.

Sementara itu, validator bahasa mengarahkan agar penulisan mengikuti kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) dengan kalimat yang lebih sederhana bagi peserta didik sekolah dasar, sehingga peneliti merevisi sejumlah kalimat yang dinilai terlalu panjang agar bahasanya lebih komunikatif. Adapun validator media menilai tampilan, desain, navigasi, kombinasi warna, animasi, dan interaktivitas media sudah baik dan menarik, sehingga tidak memerlukan revisi berarti.

Setelah melalui tahap validasi, produk ini memperoleh skor 97% dari ahli materi, 96% dari ahli bahasa, dan 97% dari ahli media, dengan rerata 97% yang tergolong sangat layak. Capaian ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan, baik dari sisi isi materi, kebahasaan, tampilan, interaktivitas, maupun kemudahan penggunaannya.

Temuan ini selaras dengan penelitian (Guru et al., 2025) yang juga melaporkan kategori sangat layak dan praktis untuk media berbasis *Articulate Storyline* pada materi ekosistem kelas V. Penelitian (Anitasari & Utami, 2022) turut mengonfirmasi bahwa *Articulate Storyline* mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar, sejalan dengan (Anggraini, 2021) yang menyebut media ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik lewat perpaduan unsur visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif.

Secara keseluruhan, media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi ekosistem kelas V ini terbukti layak, baik secara teoritis melalui validasi ahli maupun secara praktis berdasarkan kebutuhan peserta didik yang tergali dari wawancara, observasi, dan pretest, sehingga dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS pada materi ekosistem di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Merujuk pada rangkaian penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi ekosistem kelas V sekolah dasar memiliki kelayakan yang sangat tinggi untuk diterapkan dalam pembelajaran. Produk ini dikembangkan atas dasar analisis kebutuhan lewat observasi, wawancara, dan pretest, yang mengungkap dominannya metode ceramah dan buku paket sebagai sumber belajar sehingga peserta didik kesulitan memahami materi ekosistem yang abstrak; dari 29 peserta didik, hanya 10 anak mencapai KKM sedangkan 19 lainnya belum tuntas. Setelah tahap pengembangan rampung, media ini divalidasi oleh ahli materi (97%), ahli bahasa (96%), dan ahli media (97%), dengan rerata keseluruhan 97% yang tergolong "Sangat Layak", menandakan aspek isi materi, kebahasaan, desain tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaannya telah terpenuhi. Simpulan ini juga sejalan dengan



penelitian Guru dkk. (2025), Anitasari dan Utami (2022), serta Anggraini (2021) yang menegaskan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan interaktivitas, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi ekosistem layak dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif guna mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Bertolak dari hasil penelitian ini, pendidik disarankan memanfaatkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai alternatif media pada materi ekosistem guna meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Pihak sekolah juga diharapkan mendukung optimalisasi media berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Sementara itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa untuk materi lain dengan cakupan lebih luas, serta melanjutkan penelitian hingga tahap implementasi dan evaluasi guna mengukur efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara lebih mendalam.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ajar, T., Penelitian, J., & Pendidikan, I. (2023). *Received: January 14*. 6, 15–29.
- Ananda, S. R., Mappalotteng, A. M., & Bakri, H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis Articulate Storyline*. 5(1), 58–64.
- Anas, M., & Tang, J. (2025). *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Saintifik pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Agribisnis Tanaman Kelas X di SMKN 4 Sidenreng Rappang*. 5, 2000–2014.
- Anggraini, T. S. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar*. 5, 9853–9859.
- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 5926–5935.
- Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Pgri, U. (2025). 1, 2, 3 123. 11.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Mz, A. F. S. A. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. 3, 83–91.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*. 28–37.
- Imanulhaq, R. (2022). *ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN*. 3(2), 126–134.
- Larosa, A. S., & Iskandar, R. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3723–3737.
- Leksono, I. P., & Rohman, U. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline 3 Menggunakan Model ADDIE Mata Pelajaran IPA bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. 8(1), 227–246.
- Ode, L., Jazuli, A., & Ibrahim, M. F. (2023). *Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline untuk pemahaman konsep materi turunan*. 10(2), 139–152.
- Pembelajaran, P., Peserta, T., & Kelas, D. (2021). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 04(April), 62–71.
- Penelitian, M., & Pengertian, D. (2025). *dan Tahapan*. 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahayu, N., Mulyono, H., & Mary, T. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Articulate Storyline*. 7, 1764–1770.