



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 106806 CINTA RAKYAT

Oleh:

Teguh Angginta^{*}, Lidia Simanihuruk², Wildansyah Lubis³, Winara⁴, Putra Afriadi⁵

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Medan

*Email: teguh12345688@gmail.com¹, lidiasimanihuruk@unimed.ac.id², wildansyahlubis@unimed.ac.id³,
winara@unimed.ac.id⁴, putraafriadi@unimed.ac.id⁵

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2921>

Article info:

Submitted: 24/03/25

Accepted: 22/05/25

Published: 30/05/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan keefektifan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN 106806 Cinta Rakyat. Penelitian dan pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian ini 21 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket dan tes. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah instrumen wawancara, instrumen ahli (angket, tes, desain, dan materi), instrumen praktikalitas (angket respon guru dan siswa), dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validitas mendapatkan persentase 84 persen berkategori sangat layak. Hasil uji praktikalitas memperoleh hasil skor nilai kepraktisan dengan persentase sebesar 90 persen berkategori Sangat Praktis. Hasil efektifitas produk dari hasil pre test dan post test peserta didik berdasarkan hasil analisis N-Gain memperoleh skor rata-rata N-Gain sebesar 0,64 dengan kategori "Efektif". Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwasanya media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS dinyatakan Sangat Layak, Sangat Praktis, dan Efektif digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Articulate Storyline*, IPAS, Media Pembelajaran Interaktif

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu faktor penentu arah dan kemajuan suatu bangsa. Menurut Wahyudi, dkk(2025) Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara bertahap oleh manusia guna untuk mengembangkan potensi yang ada. Diperlukannya suatu pendidikan yang sistematis serta terencana dengan baik dengan tujuan untuk menghasilkan insan yang berkualitas agar mampu menguasai serta mengembangkan kemampuannya dalam berbagai aspek kehidupan manusia untuk dapat memajukan peradaban sebuah bangsa. Menurut Saodah, dkk (2020) globalisasi berlangsung mencakup seluruh bidang kehidupan seperti bidang ideologi, politik, ekonomi, budaya dan terutama pada bidang pendidikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah faktor pendukung utama dalam globalisasi. Saat ini teknologi, informasi dan komunikasi berkembang pesat dengan berbagai bentuk dan kepentingan dapat tersebar luas keseluruh dunia. Oleh karena itu globalisasi tidak dapat dihindari kehadirannya, terutama dalam bidang pendidikan. Perubahan nilai-nilai sosial, globalisasi, dan kemajuan teknologi dan informasi harus dipertimbangkan saat mengatur pendidikan, hal ini khususnya



terjadi pada sektor pendidikan yang mempunyai misi mencapai tujuan utama melatih individu-individu yang berkualitas.

Pada era globalisasi ini, guru dituntut untuk menguasai teknologi untuk mengikuti perkembangan zaman agar ilmu yang diberikan kepada siswa disesuaikan terhadap kebutuhan lingkungannya. Untuk menyusun perangkat pembelajaran, pendidik perlu mengembangkan alat-alat yang digunakan, dan penting untuk beradaptasi dengan perubahan globalisasi, khususnya kemajuan teknologi yang memiliki dampak besar saat ini. Teknologi menjadi sumber daya pendidikan yang mendukung perolehan pengetahuan. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran menjadi indikator keberhasilan di setiap bidang dan menjadi sarana untuk memudahkan pemahaman dan penguasaan materi yang diajarkan oleh pendidik.

Sarana pendidikan yang dibutuhkan dalam pembelajaran salah satunya ialah media pembelajaran. Menurut Husain (2021) Peran media dianggap sebagai sarana yang dapat dipergunakan oleh pendidik untuk menginformasikan materi pembelajaran untuk siswa. Siswa memiliki ketertarikan dalam mengikuti kegiatan proses belajar sehingga kualitas mengajar dapat ditingkatkan. Implementasi kurikulum merdeka di tingkat SD/MI saat ini sedang mendistribusikan pendidikan berbasis pada proyek. Hal ini berkaitan dengan pembelajaran abad-21 yang bukan saja memfokuskan pada segi akademik, tetapi juga pada aspek lain seperti aspek karakter, penguasaan literasi, keterampilan dan juga teknologi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sunarni & Karyono (2023) Pembaruan mengenai kurikulum merdeka, pendidik dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman dan pendidik dapat menggunakan teknologi untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 30 November 2023, kepada wali kelas IV-B SDN 106806 Cinta Rakyat yaitu Ibu Warheling Eka Melin, S.Psi. Peneliti di lapangan menemukan beberapa permasalahan yang mana pendidik masih memakai buku paket sebagai pedoman utama dalam bahan ajar dan papan tulis sebagai sarana dalam menyampaikan materi sehingga membuat pembelajaran menjadi kaku, sehingga siswa belum antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, belum adanya variasi cara menyampaikan pembelajaran yang membuat belajar cenderung membosankan sehingga mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa. Pendidik juga belum matang dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan, yang menyebabkan pembelajaran kurang maksimal dan kurangnya penggunaan teknologi menyebabkan tidak ada inovasi dalam media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Dalam wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 November 2023 bersama wali kelas IV-B SDN 106806 Cinta Rakyat yaitu Ibu Warheling Eka Melin, S.Psi. Ditemukan jawaban bahwa salah faktor yang dialami dan mempengaruhi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran adalah wali kelas yang tidak linear dengan jurusan pendidikan sehingga masih perlu belajar dan adaptasi dalam membuat media pembelajaran. Kemudian dari hasil wawancara didapatkan jawaban bahwa selama ini penyampaian materi secara *konvensional* dengan hanya memakai media buku paket dan papan tulis saja, namun dalam beberapa kesempatan digunakan video pembelajaran yang diambil dari platform *youtube* dan siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, sebaiknya guru menyediakan media pembelajaran yang berbasis teknologi agar menarik atusias siswa dalam proses pembelajaran. Pendapat tersebut relevan dengan riset yang dilakukan Nursyam (2019) yang hasilnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Selain itu didapatkan pengakuan bahwa rendahnya pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran IPAS, hal ini dibuktikan dengan hasil Asesmen Tengah Semester pada semester ganjil masih tergolong rendah ditunjukkan dengan tabel berikut:



Perolehan Nilai Mata Pelajaran IPAS IV-B SDN 106806 Cinta Rakyat

No	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase
1	<75	Belum tuntas	20	66%
2	≥75	Tuntas	10	33%
Jumlah			30	100 %

Didapatkan data nilai dari 30 siswa kelas IV-B diketahui bahwa dari 30 siswa hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sedangkan 20 orang siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM. Adapun perolehan nilai tertinggi adalah 91 dan perolehan nilai terendah adalah 40, dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah adalah 75. Rendahnya nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil riset yang dilakukan oleh Agustira & Rina Rahmi (2022) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan adanya media pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih kreatif sehingga anak-anak dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah.

Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan media pembelajaran yang memiliki tampilan seperti *PowerPoint* namun mempunyai keunggulan tertentu karena memiliki fitur seperti audio, video, gambar, character dan link URL dari website sehingga dapat menyajikan sumber materi yang menarik dan lengkap. Menurut Darnawati, dkk (2019), *Articulate Storyline* merupakan sebuah alat *software* yang berfungsi untuk membantu membangun pembelajaran yang interaktif. Dalam *Articulate Storyline* program aplikasi yang difasilitasi oleh *smart brainware* secara mudah dengan adanya video tutorial interaktif yang membantu pengguna dengan berbentuk CD, web personal maupun web processing, melalui sebuah template yang bias digunakan secara online atau offline. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agustina & Elan (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat meningkatkan minat belajar siswa, sementara studi yang dilakukan oleh Andar & Lidia (2023) diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Produk yang dikembangkan akan diuji dari segi validitas, praktikalitas dan efektifitas. Sehingga dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru, menguji keefektifan dari produk yang telah dirancang, serta mengembangkan produk baru (Sugiyono, 2019). Desain pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ini meliputi lima tahapan yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), and *Evaluation* (penilaian). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-B SDN 106806 Cinta Rakyat dengan jumlah 21 orang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Adapun objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Adapun instrumen yang digunakan terdiri dari instrumen wawancara awal; instrumen ahli yang meliputi ahli angket, ahli tes, ahli desain dan ahli materi; kemudian instrumen praktikalitas yang meliputi respon guru dan siswa menggunakan angket; selain itu instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar yaitu *Pre-Test* dan *Post-Test* yang memiliki bentuk soal pilihan ganda.

Teknik analisis data yang dipakai adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, serta kritik dan saran dari hasil validasi ahli desain, ahli materi, dan praktisi pendidikan yang diperoleh sebelum dan sesudah pengujian produk yang dikembangkan. Data dianalisis sebagai pedoman untuk memperbaiki produk agar menjadi lebih baik. Sedangkan data kuantitatif dalam



penelitian ini adalah hasil angket penilaian yang diberikan kepada ahli desain, ahli materi, dua guru wali kelas IV dan 21 siswa kelas IV-B SDN 106806 Cinta Rakyat. Kemudian setelah mendapatkan hasil angket penilaian akan dilakukan analisis persentase menggunakan *skala likert* dengan rentang skor 1 sampai 5.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap ini menjadi tahap awal penelitian. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kinerja dan kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan teknologi. Analisis dilakukan dengan cara observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti di Kelas IV-B SD Negeri 106806 Cinta Rakyat pada Kamis 30 November 2023. Adapun hasil yang diperoleh dari tahapan analisis adalah sebagai berikut:

1. Analisis kinerja dan kebutuhan peserta didik

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV-B SDN 106806 Cinta Rakyat, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang mana guru masih menggunakan buku paket sebagai pedoman utama dalam bahan ajar dan papan tulis sebagai sarana untuk menyampaikan materi, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kaku dan monoton, serta guru ketika mengajar belum melakukan variasi metode dalam pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi membosankan dan mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa. Guru juga belum matang dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan di kelas yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang maksimal dan memiliki keterbatasan dalam membuat media pembelajaran dengan bantuan teknologi sehingga tidak ada pengembangan dan inovasi pada media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama wali kelas IV-B SD Negeri 106806 Cinta Rakyat yaitu Ibu Warheling Eka Melin, S.Psi. Ditemukan jawaban bahwa salah satu faktor yang dialami dan mempengaruhi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran adalah wali kelas yang tidak linear dengan jurusan pendidikan sehingga masih perlu belajar dan adaptasi dalam membuat media pembelajaran. Kemudian dari hasil wawancara didapatkan jawaban bahwa rendahnya pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran IPAS, hal ini dibuktikan dengan hasil Asesmen Tengah Semester pada semester ganjil masih tergolong rendah ditunjukkan dengan data nilai siswa, dari 30 siswa kelas IV-B diketahui bahwa dari 30 siswa hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sedangkan 20 orang siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM. Adapun perolehan nilai tertinggi adalah 91 dan perolehan nilai terendah adalah 40, dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah adalah 75.

Berdasarkan permasalahan tersebut, menunjukkan bahwa perlu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui penggunaan media yang tepat dan menarik serta sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu media yang bisa dijadikan pilihan untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat mendorong keingintahuan siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, dikarenakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui media interaktif tersebut diharapkan mampu membantu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan melalui media pembelajaran interaktif siswa mendapatkan gambaran materi secara nyata sehingga memberi kemudahan dalam mendalami materi pembelajaran dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

2. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis dilakukan untuk mengetahui karakter peserta didik yang nantinya akan menjadi acuan dan referensi dalam merancang media pembelajaran interaktif. Berdasarkan observasi dan wawancara awal diperoleh informasi sebagai berikut:

- a. Kemampuan akademik peserta didik dalam mengikuti dan memahami pembelajaran beragam, ada yang berkampuan rendah, sedang, dan tinggi. Sehingga peserta yang berkemampuan rendah



dan sedang membutuhkan perhatian dan perlakuan yang khusus, namun peserta didik yang berkemampuan tinggi memerlukan bimbingan yang cukup.

- b. Usia rata-rata peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah 9-10 tahun. Hal ini ditunjukkan melalui data diri dari 21 siswa terdapat 7 siswa yang lahir pada tahun 2014 dan 14 siswa yang lahir pada tahun 2015. Anak yang berada pada rentang usia tersebut telah dapat berpikir secara abstrak dan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi.
- c. Minat dan keaktifan peserta didik kelas IV-B dalam mengikuti pembelajaran secara utuh masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi awal pada proses pembelajaran IPAS pada Kamis, 30 November 2023 dimana ketika guru bertanya hanya terdapat 4 dari 21 siswa yang antusias menjawab pertanyaan.

3. Analisis Kurikulum

Tahap analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di SDN 106806 Cinta Rakyat. Kemudian dari hasil analisis kurikulum, peneliti menetapkan materi yang akan digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang kemudian peneliti menetapkan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru wali kelas IV-B yang bernama Ibu Warheling Eka Meilin, S.Ps, diketahui bahwa kelas IV SDN 106806 Cinta Rakyat menggunakan kurikulum merdeka dimulai sejak tahun 2022 sesuai dengan arahan Dinas Pendidikan Kabupaten Deli Serdang. Peneliti melaksanakan penelitian menyesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari.

4. Analisis Teknologi

Peneliti melakukan analisis teknologi untuk menentukan teknologi yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis peneliti terkait teknologi yang tersedia di sekolah mencakup jaringan *Wi-Fi*, proyektor, *speaker*, laptop, dan komputer sekolah. Disamping itu, dalam proses pembelajaran, teknologi yang digunakan adalah ponsel yang dipergunakan oleh guru sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan pengingat untuk mengerjakan pekerjaan rumah kepada peserta didik yang dilakukan melalui group *WhatsApp*.

b) Tahap Design (Rancangan)

Pada tahap ini peneliti merancang produk berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap *Design* dilakukan dengan membuat *Flowchart* media pembelajaran interaktif, membuat *storyboard*, dan mengumpulkan elemen yang dibutuhkan seperti audio, video, gambar, dan animasi.

1. Membuat Flowchart

Flowchart disusun membentuk diagram alur dari konsep yang akan dikembangkan dalam bentuk file *Microsoft Word*. *Flowchart* media pembelajaran interaktif mempunyai tujuan untuk menjabarkan alur dari media yang disusun. Selanjutnya *Flowchart* digunakan sebagai pedoman dalam merancang konsep media pembelajaran pada *storyboard*.

2. Membuat Storyboard

Pembuatan *Storyboard* menyesuaikan dengan *Flowchart* yang sudah dirancang sebelumnya. *Storyboard* media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* disusun dalam bentuk file *Microsoft Word* yang memuat tampilan media serta komposisi elemen dan teks. *Storyboard* digunakan sebagai pedoman dalam merealisasikan media menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.

3. Mengumpulkan elemen

Elemen yang dikumpulkan disesuaikan dengan materi yang digunakan dalam pembelajaran serta karakter peserta didik. Peneliti mengumpulkan elemen audio, video, gambar dan animasi dari berbagai sumber sesuai elemen yang dibutuhkan. Peneliti mengumpulkan gambar melalui aplikasi *Pinterest* dan *Canva*, sedangkan untuk audio dan video peneliti mengumpulkan melalui kanal *YouTube* dan editan pribadi.

4. Menyusun Instrumen Penilaian dan Instrumen Test



Instrument yang disusun berupa lembar angket penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yaitu angket ahli materi dan desain, serta angket respon guru dan siswa. Instrumen yang disusun akan divalidasi terlebih dahulu oleh validator angket. Adapun validator adalah Faisal, S.Pd., M.Pd. Validasi dilakukan pada tanggal 20 Januari 2025 dan memperoleh skor total yaitu 50 dengan persentase kelayakan 90% dan termasuk dalam kategori “Layak digunakan tanpa revisi”. Berikut hasil validasi angket yang didapatkan oleh ahli:

Hasil Validasi Angket

No	Aspek Penilaian	Subtotal Skor
1	Aspek kejelasan	14
2	Aspek ketetapan isi	5
3	Aspek relevansi	9
4	Aspek kevalidan isi	4
5	Aspek tidak ada bias	5
6	Aspek ketepatan bahasa	13
Total		50
Presentase Kelayakan		$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{50}{55} \times 100\%$ $= 90\%$

Instrumen untuk menentukan efektifitas media menggunakan tes hasil belajar berupa soal *pre-test* dan *post-test* berbentuk pilihan berganda. Soal tes disusun berdasarkan materi IPAS Bab 6 “Indonesia Kaya Budaya” Topik b “Kekayaan Budaya Indonesia”. Tes yang disusun berjumlah 35 soal kemudian divalidasi oleh validator instrumen tes yaitu Ibu Rahmilawati Ritonga, M.Pd Validasi dilakukan pada tanggal 8 Januari 2025. Dalam validasi ada lima soal yang tidak relevan dengan materi. Adapun hasil skor total yang didapatkan adalah 77 dengan persentase kelayakan 77% yang menunjukkan bahwa instrument tes “layak digunakan tanpa revisi”. Berikut hasil validasi tes oleh ahli:

Hasil Validasi Soal Tes

No	Aspek Penilaian	Subtotal Skor
1	Aspek petunjuk soal	12
2	Aspek ketetapan isi	11
3	Aspek bentuk soal	54
Total		77
Presentase Kelayakan Produk		$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{77}{100} \times 100\%$ $= 77\%$

c) Tahap *Development* (Pengembangan)

1. Hasil Tahap Produksi

Tahap ini dilakukan guna merealisasikan produk media pembelajaran interaktif berdasarkan *storyboard* yang dibuat pada tahap perencanaan. Tahap ini dilakukan untuk memastikan komponen media pembelajara interaktif yang telah disusun dalam *storyboard* dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Hasil dari tahap produksi dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar. 1 Layar Pembuka



Gambar. 3 Halaman Input Siswa

Gambar. 2 Halaman Awal



Gambar. 4 Menu Utama



Gambar. 5 Informasi Navigasi



Gambar. 6 Menu Kompetensi





Gambar. 7 Menu Ice Breaking

Gambar. 8 Menu Materi



Gambar. 9 Menu Evaluasi



Gambar.10 Menu Game Edukasi



Gambar.10 Menu Profil Pengembang

2. Validasi Ahli Desain

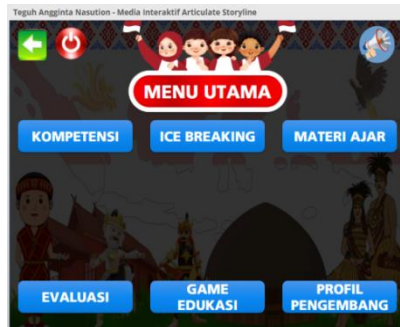
Validasi ahli dilakukan dua pertemuan kepada validator bernama Fahrur Rozi, S.Pd.,M.Pd. Pertemuan pertama dilakukan pada 5 Februari 2025. Adapun rekapitulasi hasil validasi ahli desain menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama memperoleh persentase kelayakan 68% dalam kategori “layak digunakan dengan revisi”. Adapun saran dari ahli desain dapat dilihat sebagai berikut:



Revisi Ahli Desain

Saran Ahli Desain: Perbaiki *background* hitam pada tampilan media

Sebelum Revisi

**Keterangan:**

Tampilan produk sebelum revisi menggunakan *Background* hitam

Sesudah Revisi

**Keterangan:**

Tampilan produk setelah revisi sesuai dengan saran ahli desain, *background* hitam dihapus dan terlihat lebih berwarna

Saran Ahli Desain : Tambahkan petunjuk atau navigasi pada tampilan media

Sebelum Revisi

**Keterangan :**

Tampilan produk sebelum revisi hanya menggunakan satu tombol petunjuk atau navigasi, yaitu tombol panah kanan berwarna hijau untuk beralih kepada menu selanjutnya

Sesudah Revisi

**Keterangan :**

Tampilan produk setelah revisi sesuai saran ahli desain, ditambahkan tombol navigasi menjadi empat yang terdapat pada setiap sudut tampilan produk, berikut rincian tombol navigasi:

- Sudut kiri atas sebagai tombol power untuk mengakhiri pembelajaran
- Sudut kanan atas sebagai tombol *home* untuk beralih kepada menu home
- Sudut kiri bawah sebagai tombol panah kanan untuk beralih kepada slide sebelumnya
- Sudut kanan bawah sebagai tombol panah kiri untuk beralih kepada slide selanjutnya

Kemudian pada pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 14 Februari 2025 memperoleh persentase kelayakan 89% dalam kategori “sangat layak digunakan tanpa revisi”. Berikut hasil validasi akhir dari ahli desain:



Hasil Akhir Ahli Desain

No.	Aspek Penilaian	Nilai Skor Hasil Validasi
1.	Desain tampilan	27
2.	Kemudahan navigasi	13
3.	Interaktivitas	14
4.	Audio	13
5.	Video	9
6.	Animasi	13
Total		89
Presentase Kelayakan Produk		$p = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ $= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{89}{100} \times 100\%$ $= 89\%$

Untuk melihat progres validasi desain, digambarkan sebagai berikut:

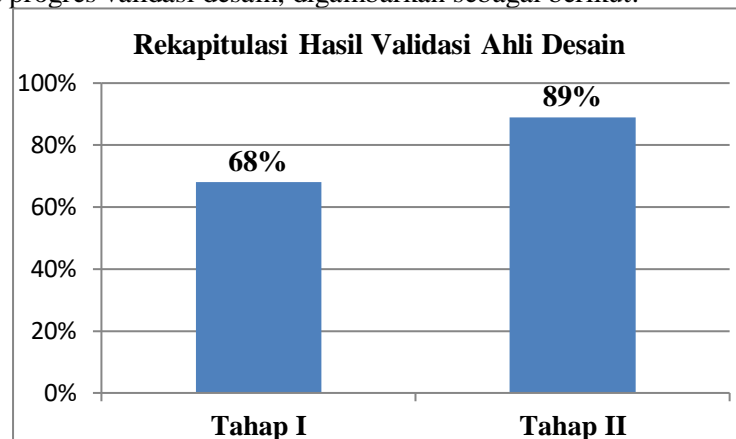


Diagram Progres Validasi Ahli Desain

3. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan kepada validator bernama Rahmilawati Ritonga, M.Pd. Pertemuan dilakukan pada 10 Februari 2025. Adapun hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama memperoleh persentase kelayakan 80% dalam kategori “layak digunakan tanpa revisi”. Berikut hasil akhir validasi ahli materi sebagai berikut:

Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Nilai Skor Hasil Validasi
1.	Kesesuaian materi	16
2.	Kedalaman dan keluasan materi	8
3.	Kejelasan penyajian materi	16
4.	Keakuratan materi	12
5.	Kesesuaian media dengan materi	12
6.	Mendukung keterampilan berpikir	8
Total		72
Presentase Kelayakan Produk		$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ $= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{72}{90} \times 100\%$



	= 80%
--	-------

d) Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap implementasi dapat terlihat praktikalitas dan efektivitas penggunaan media yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Efektivitas pembelajaran adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap dengan mudah, menyenangkan, dan dapat terselesaikan tujuan pembelajaran sesuai harapan (Andini & Supardi, 2018).

1. Hasil Respon Guru

Guru dapat dikategorikan sebagai praktisi pendidikan. Guru dapat menentukan praktikalitas media pembelajaran interaktif adalah wali kelas IV SD Negeri 106806 Cinta Rakyat, yaitu Ibu Sri Sugi Hartaty, S.Pd selaku wali kelas IV-A dan Warheling Eka Meilin, S.Psi selaku wali kelas IV-B SD Negeri 106806 Cinta Rakyat. Uji praktikalitas dilakukan pada 20 Februari 2025 di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat. Beberapa aspek yang dinilai adalah tampilan media, kemudahan penggunaan, konten pembelajaran, konten pembelajaran, keterlibatan siswa, penggunaan bahasa. Adapun rekapitulasi hasil yang diperoleh dari uji praktikalitas oleh respon guru dapat dilihat dari tabel berikut:

Hasil Respon Guru

Respon Guru	Jumlah Skor	Jumlah Skor Total	Persentase	Kriteria
Guru Kelas IV-A	97	100	97%	Sangat praktis tanpa revisi
Guru Kelas IV-B	99	100	99%	Sangat Praktis tanpa revisi
Rata-rata persentase kelayakan			98%	Sangat Praktis tanpa revisi

2. Hasil Respon Siswa

Menguji praktikalitas produk juga dilakukan menggunakan respon siswa kelas IV-B SD Negeri 106806 Cinta Rakyat yang berjumlah 21 siswa. Praktikalitas dilakukan pada tanggal 20 Februari 2025 di kelas IV-B SD Negeri 106806 Cinta Rakyat. Beberapa aspek yang dinilai adalah tampilan media, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, motivasi belajar. Adapun rekapitulasi dari hasil respon siswa kelas IV-B SD Negeri 106806 Cinta Rakyat dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Persentase Kelayakan	Responden	Keterangan
1.	81% - 100%	15	Sangat Praktis
2.	61% - 80%	6	Praktis
3.	41% - 60%	-	Cukup Praktis
4.	21% - 40%	-	Kurang Praktis
5.	0% - 20%	-	Tidak Praktis
Jumlah Siswa		21	

Berdasarkan hasil penelitian untuk uji praktikalitas dari respon siswa diperoleh data persense kelayakan dari 21 siswa, pada persentase kelayakan 100% terdapat 2 siswa, persentase kelayakan 96% terdapat 3 siswa, persentase kelayakan 91% terdapat 4 siswa, persentase kelayakan 86% terdapat 5 siswa, persentase kelayakan 83% terdapat 1 siswa, persentase kelayakan 80% terdapat 3 siswa, persentase kelayakan 78% terdapat 2 siswa. Hasil akhir diperoleh rata-rata persentase kelayakan 83% dan termasuk dalam kategori “sangat praktis digunakan tanpa revisi”.

Dari kedua angket tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yaitu dari hasil respon guru dan siswa direkapitulasi untuk mendapatkan rata-rata persentase praktikalitas media pembelajaran interaktif yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Rekaputilasi Akhir Praktikalitas



No	Praktikalitas	Nama Praktikalitas	Hasil Akhir	
			Rata-rata persentase	Kategori
1	Respon guru	Sri Sugi Hartaty, S.Pd	98%	Sangat Praktis
		Warheling Eka Meilin S.Psi		
2	Respon siswa	Siswa kelas IV-B SD Negeri 106806 Cinta Rakyat	83%	Sangat Praktis
Rata-rata persentase kepraktisan			90%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil rekapitulasi akhir praktikalitas, dimana data diperoleh dari hasil rata-rata angket respon guru dan respon siswa. Maka didapatkan rata-rata persentase kepraktisan 90% sehingga produk dapat dikategorikan “sangat praktis”.

3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan hasil *Pre-test* menunjukkan data nilai dari 21 siswa hanya terdapat satu siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dan 20 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKM. Setelah dilaksanakan pretest selanjutnya siswa kelas IV-B diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Selama dalam proses penelitian berlangsung, pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* terdapat perubahan terhadap kelas. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *Post-test*. Hasil *Post-test* menunjukkan dari 21 siswa terdapat 17 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sisanya 4 siswa memperoleh nilai di bawah KKM.

Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV

No	Nama Peserta Didik	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	Al Arsyika Bintang Syaqla	30	65
2.	Al Irsandi Fauzi	60	75
3.	Alvaro Pandu Prayoga	65	95
4.	Aqila Anjani	65	95
5.	Atika Syahqila Putri	50	75
6.	Dinda Cahya Ningrum	55	90
7.	Eka Satria	35	90
8.	Ervina Yulandari	35	80
9.	Habib Adi Winata	30	85
10.	Kirana Larasati	55	85
11.	M. Al Hafiz	45	85
12.	Mhd. Raffa Kurnia	75	85
13.	Prayata Arya Guna	35	80
14.	Prisiliana	30	60
15.	Putra Arsyia Maghfirah Kabeakan	55	90
16.	Putri Liliyana	50	90
17.	Raffi Al Hafiz	65	95
18.	Raju Ramadhan	30	70
19.	Zahira Affany	35	60
20.	Rafa Azka Ramadhan	40	80



21.	Vino Dirgantara	55	95
Jumlah		995	1710
Rata-rata		47,38	81,42
SM = 21 x 100 = 2100		$S = \frac{SB}{SM} \times 100\%$ $S = \frac{995}{2100} \times 100\%$ $S = 47\%$	$S = \frac{SB}{SM} \times 100\%$ $S = \frac{1710}{2100} \times 100\%$ $S = 81\%$

Berdasarkan hasil ringkasan *pre-test* dan *post-test* dari 21 peserta didik kelas IV-B, dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan *pre-test* didapati 20 peserta didik belum mencapai nilai KKM, Sementara satu peserta didik telah mencapai nilai tersebut. Setelah menjalani *post-test* didapati 18 peserta didik berhasil melampaui nilai KKM, sementara lima peserta didik belum mencapai nilai KKM.

Untuk melihat lebih jelas gambaran progres hasil belajar siswa kelas IV-B digambarkan sebagai berikut:

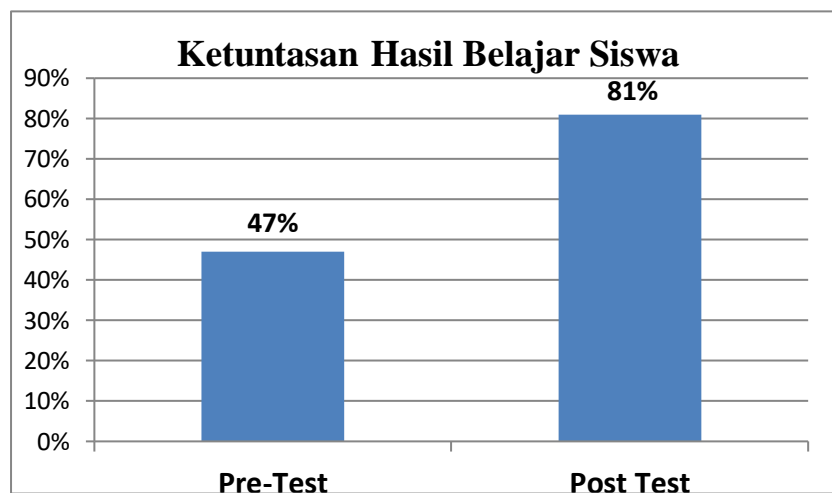


Diagram Progres hasil belajar

Dalam tahapan selanjutnya untuk dapat mengetahui sebuah keefektivitasan ketuntasan kelas setelah menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* digunakan rumus berikut:

$$G = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre Test}}$$

$$G = \frac{81,42 - 47,38}{100 - 47,38}$$

$$G = \frac{34,04}{52,62}$$

$$G = 0,6469$$

Dari hasil yang terlihat pada tabel serta hasil dari perhitungan menggunakan rumus telah di dapatkan hasil skor belajar peserta didik yang sama. Maka dari hasil analisis dan perhitungan hasil dapat terlihat rata-rata nilai N-Gain Score adalah 64,69 serta N-Gain Score (%) yaitu sebesar 64%



telah mencapai kategori “efektif” serta perolehan hasil perhitungan N-Gain termasuk ke dalam klasifikasi “sedang”.

e) **Tahap *Evaluation* (Perbaikan)**

Rekapitulasi hasil dari proses pembuatan produk media pembelajaran interaktif pada setiap tahapan menunjukkan bahwa produk secara keseluruhan sudah baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

4. SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 106806 Cinta Rakyat sudah dilaksanakan sesuai dengan prosedur pada model ADDIE. Sehingga kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Produk dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil validasi materi menunjukkan bahwa media pembelajaran dikategorikan **“layak digunakan tanpa revisi”**. Sedangkan hasil validasi desain dilakukan dua tahap, setelah memasuki tahap kedua validator telah menyatakan bahwa media pembelajaran dikategorikan **“sangat layak digunakan tanpa revisi”**.
2. Produk dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket respon guru dan respon siswa. Hasil respon guru menunjukkan dan hasil respon siswa dianalisis sehingga mendapatkan kategori **“sangat praktis”**.
3. Produk dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes belajar siswa dan analisis skor N-Gain sehingga produk mendapatkan kategori **“efektif”**.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Deassy May, & Endang Supardi. (2018). KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DENGAN VARIABEL KONTROL LATAR BELAKANG PENDIDIKAN GURU. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(2):1–7. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Agustina, U., & Elan (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN SINDANGHEULA 02. *JS (Jurnal Sekolah)*, 5(3) 165-169 <https://doi.org/10.24114/jsv513.26827>
- Agustira, Shinta, & Rina Rahmi. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TINGKAT SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1):72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Darnawati, Jamiludin, La Batia, Irawaty, & Salim. (2019). PEMBERDAYAAN GURU MELALUI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1):8–16.
- Husain, R & Ibrahim, D. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Non Formal*, 7(03) , 1365-1374. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Nursyam, A. (2019). PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *EKSPOSE: Jurnal*



Penelitian Hukum Dan Pendidikan, 18(1), 811-819.
<http://dx.doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>

Ricca, A & Simanihuruk, L (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MODEL THINK PHAIR SHARE BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA TEMA 6 SUBTEMA 1 SD NEGERI 105282 GALANG. *Jurnal Handayani PGSD FIP Unimed*. 14(1), 54-67. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.46416>

Saodah, S., Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). PENGARUH GLOBALISASI TERHADAP SISWA SEKOLAH DASAR. *PANDAWA*, 2(3), 375-385. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i3.907>

Sunarni dan Karyono. 2023. PERSEPSI GURU TERHADAP IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal on Education*, 5(2), 1613-1620. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.796>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wahyudi, I., Jayanti, J., & Suryani, I. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUCATION WORDWALL MATERI PENJUMLAHAN BILANGAN PECAHAN PADA SISWA KELAS V SDN 92 PALEMBANG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 45-61. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2421>