PALAPA
Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan

p-ISSN : 2338-2325
e-ISSN : 2540-9697

Terindeks: DOAJ, EBSCO, Dimensions, MIAR, Garuda, Google Scholar, etc

https://doi.org/10.36088/palapa.v14i2.6386

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS III MI ASHIBYAN IANATUL HUDA

Salmatun Farhah, Widyasari, Amran
Universitas Ibn Khaldun Bogor, Bogor
salmafarhah06@gmail.com; widyasari@uika-bogor.ac.id

Abstract

Educational transformation in the era of the Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0 requires the integration of modern technology into learning so that the learning process becomes more adaptive, interactive, and relevant to 21st-century needs. This study aims to develop and test the feasibility of Articulate Storyline-based interactive learning media for the Grade III IPAS subject at MI Ashibyan Ianatul Huda. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and test instruments, and were then analyzed to assess the validity, practicality, and effectiveness of the media. The results show that the developed media obtained a very high level of validity, with scores of 90% from media experts and 93% from material experts. Student responses also showed a high level of practicality, namely 89.58% in the small-group trial and 87.1% in the large-group trial. The effectiveness of the media was demonstrated by an N-Gain score of 0.53, which falls into the moderately effective category. The conclusion of this study affirms that Articulate Storyline-based interactive learning media is highly feasible for use in IPAS learning and is able to contribute to improving student learning outcomes. The implications of this study indicate the importance of developing valid, practical, and effective interactive digital media to support learning innovation in madrasah ibtidaiyah.

Keywords: Interactive Learning Media; Articulate Storyline; IPAS; Learning Outcomes; ADDIE Model

Abstrak: Transformasi pendidikan pada era Revolusi Industri 4.0 dan Masyarakat 5.0 menuntut integrasi teknologi modern dalam pembelajaran agar proses belajar lebih adaptif, interaktif, dan

Jurnal Palapa is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS kelas III di MI Ashibyan Ianatul Huda. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan instrumen tes, kemudian dianalisis untuk menilai validitas, praktisitas, dan efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sangat tinggi, dengan skor 90% dari ahli media dan 93% dari ahli materi. Respons siswa juga menunjukkan tingkat praktisitas yang tinggi, yaitu 89,58% pada uji kelompok kecil dan 87,1% pada uji kelompok besar. Efektivitas media ditunjukkan melalui skor *N-Gain* sebesar 0,53 yang termasuk kategori cukup efektif. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS dan mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Implikasi penelitian ini menunjukkan pentingnya pengembangan media digital interaktif yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung inovasi pembelajaran di madrasah ibtidaiyah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; *Articulate Storyline*; IPAS; Hasil Belajar; Model ADDIE

PENDAHULUAN

Teknologi pada abad ke-21 telah mengubah paradigma kehidupan manusia secara drastis, termasuk dalam ranah pendidikan. Mengintegrasikan teknologi ke dalam ruang kelas kini bukan lagi pilihan, melainkan keharusan untuk mengoptimalkan kualitas sumber daya manusia (Nur, 2024). Multimedia interaktif memegang peran sentral dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih efektif, di mana sumber belajar yang memadai tidak hanya membantu siswa menyerap informasi dengan cepat, tetapi juga mampu memantik rasa ingin tahu serta keterlibatan aktif di dalam kelas (Fransisca & dkk., 2022).

Mengacu pada Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013, proses pembelajaran idealnya dirancang untuk bersifat interaktif, menantang, serta menyenangkan bagi siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan ruang bagi siswa dalam menunjukkan kreativitas dan inisiatif mereka, sesuai dengan fase perkembangan fisik maupun mental masing-masing (Pendidikan et al., 2013).

Pemilihan media pembelajaran Materi yang sulit dipahami dan hanya bisa dibayangkan bisa menjadi lebih nyata dan lebih mudah dimengerti dari para pembelajar. Dalam konteks ini, materi pendidikan yang rumit seperti IPAS dapat dijelaskan dengan lebih lugas dan gampang dimengerti. Dengan begitu, batasan waktu, tempat, usaha, dan pancaindra bisa diatasi. Menggunakan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan semangat dalam belajar (Ahnaf Istiqlal Berutu et al., 2024).

Metode terbaik untuk belajar di era digital saat ini adalah multimedia interaktif, yang memanfaatkan komputer dan internet. Jenis multimedia ini menggabungkan elemen visual, suara, dan kombinasi visual untuk mendorong interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran. Multimedia yang bisa diinteraksikan sangat berpengaruh dalam memotivasi siswa, sehingga membuat mereka merespons dengan baik terhadap materi yang sudah diajarkan (Juhaeni et al, 2021).

Berdasarkan hasil Wawancara serta analisis dokumen yang dilakukan terhadap pengajar kelas III di MI Ashibyan Ianatul Huda menunjukkan bahwa topik mengenai sumber energi menjadi salah satu pelajaran yang masih sulit untuk dimengerti oleh para siswa.Tantangan tersebut ditunjukkan oleh adanya miskonsepsi dalam membedakan sumber energi, bentuk energi, dan perubahan energi. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi media cetak dan gambar sehingga belum mampu memvisualisasikan proses perubahan energi secara dinamis.

Dalam proses Pembelajaran, hasil yang diperoleh oleh siswa juga dipengaruhi oleh tahap perkembangan kognitif mereka. Jean Piaget dalam buku yang ditulis oleh Dra Desmita menguraikan bahwa perkembangan kognitif individu berlangsung melalui sejumlah tahap yang berbeda. Siswa kelas III MI Ashibyan Ianatul Huda sedang berada dalam fase perkembangan yang nyata di mana usia pada fase ini berkisar antara (7 hingga 11 tahun). Penggunaan multimedia berbasis digital yang menggabungkan elemen visual dan audio memicu interaksi dua arah yang krusial bagi motivasi belajar siswa (Juhaeni et al, 2021). Berdasarkan observasi di MI Ashibyan Ianatul Huda, siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perubahan energi karena media yang tersedia selama ini masih bersifat statis (cetak/gambar). Kondisi ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget, di mana siswa usia 7–11 tahun membutuhkan objek nyata atau visualisasi untuk memahami konsep yang bersifat abstrak (Desmita, 2009).

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang dibuat untuk membantu kegiatan pengajaran dengan memadukan teknologi terkini yang mencakup elemen visual, suara, dan gerakan (Antonius et al., 2023). Menurut Niken Ariyani dan Haryanto dalam Suhendi juga Mempunyai pandangan bahwa multimedia Interaktif merupakan kategori Multimedia yang mencakup fitur-fitur yang memungkinkan interaksi pengguna disebut sebagai multimedia interaktif , yang merupakan jenis multimedia spesifik yang hadir dengan perangkat kontrol yang dapat digunakan oleh pengguna, sehingga pengguna memiliki

kebebasan dalam menentukan pilihan yang diinginkan untuk langkah selanjutnya. (Suhendi, 2022:4).

Media seperti animasi, video, permainan edukasi, dan aplikasi digital tidak hanya memperkaya pengajaran tetapi juga merangsang partisipasi aktif siswa. Guru bertugas untuk Memilih dan merancang alat yang tepat berdasarkan tahap pertumbuhan anak, sambil memastikan bahwa pemakaian teknologi tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan belajar mandiri melalui penggunaan media interaktif. Mereka tidak hanya memberikan instruksi tetapi juga mendukung siswa dalam menjelajahi materi dan menyelesaikan tugas secara kreatif. Guru juga harus peka terhadap kebutuhan siswa yang mungkin memiliki keterbatasan akses atau kemampuan teknis, dengan menyediakan alternatif yang inklusif. Peran guru melibatkan kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi dengan metode pengajaran tradisional sehingga menciptakan lingkungan belajar yang seimbang dan dinamis (Yusnan, 2025:128).

Tujuan utama penggunaan Media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memperkuat ketertarikan siswa, mendukung pemahaman konsep-konsep yang kompleks, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar (Yusnan, 2025). Pemanfaatan teknologi yang tepat dan efektif diyakini mampu meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Kualitas pembelajaran Suatu pembelajaran yang efektif bukan hanya bergantung pada isi materi yang diajarkan, tetapi juga pada cara dan sarana yang diterapkan dalam penyampaian materi tersebut .Pemanfaatan teknologi pendidikan memberikan kesempatan untuk menyampaikan pelajaran dengan cara yang lebih menarik, seperti menggunakan video interaktif, simulasi, atau kuis digital .Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mendapatkan informasi secara pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar .Situasi ini mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih baik. (Reza et al., 2025).

Articulate Storyline merupakan software yang ditujukan untuk menjadi sarana pendukung dalam kegiatan belajar. Program ini mirip dengan powerpoint dari microsoft, tetapi berbasis pada poin-poin presentasi. Ini merupakan platform e-learning yang dapat menampilkan presentasi berupa storyline atau memiliki narasi yang dapat menyatukan beragam alat serta media pendukung seperti audio, visual, dan audiovisual. Di dalam aplikasi

ini, pembuatan presentasi menjadi lebih menarik dengan penggunaan animasi dinamis, musik latar, gambar, serta video yang interaktif. (Toni et al., 2024).

Articulate Storyline memudahkan proses desain dan penggunaan saat pembelajaran. Ini membantu siswa memahami materi lebih baik dengan menambahkan isi pembelajaran melalui tulisan, suara, dan video yang berkaitan dengan topik yang diajarkan. (Salsabila et al., 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media pengajaran yang berfokus pada Articulate Storyline memberikan efek yang baik terhadap jalannya proses serta hasil pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurmala et al., 2021) mengembangkan media *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk siswa SD/MI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dihasilkan dinyatakan sesuai dan berguna untuk proses belajar serta dapat mendorong pertumbuhan kreativitas siswa. Selain itu, studi lain yang dilakukan oleh (Simanullang et al., 2025) juga memperlihatkan bahwa pemanfaatan Articulate Storyline mampu meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil belajar para siswa.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut, Dapat dinyatakan bahwa Media pembelajaran yang menggunakan *Articulate Storyline* mempunyai kemampuan yang baik untuk diterapkan dalam proses belajar di tingkat sekolah dasar. Walaupun studi sebelumnya mengindikasikan bahwa alat pembelajaran yang memakai Articulate Storyline pantas dan efisien untuk dipakai dalam kegiatan belajar, penelitian tersebut belum secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi sumber energi di sekitar kita untuk siswa kelas III MI. Selain itu, penelitian ini didasarkan pada temuan adanya miskonsepsi siswa dalam membedakan sumber energi, bentuk energi, dan perubahan energi sehingga diperlukan media yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep tersebut secara lebih konkret.

IPAS menkaji Kehidupan manusia sebagai individu dan bagian dari masyarakat menunjukkan bahwa manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain serta pentingnya interaksi dengan sesama dan lingkungan sekitar. Berdasarkan hal ini, IPAS dapat memberikan dukungan kepada siswa di tingkat sekolah dasar. dalam membantu memahami pembelajaran dengan lebih mudah serta IPAS berperan dalam mewujudkan keingintahuan siswa. (Ayu & Setiawati, 2023).

Pembelajaran IPAS merupakan perpaduan IPA dan IPS yang disusun sesuai dengan sifat siswa yang cenderung melihat suatu konsep dengan perspektif keseluruhan. Tujuan dari

pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan keinginan untuk belajar, kemampuan mengajukan pertanyaan, pemahaman tentang lingkungan di sekitar, serta kemampuan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari mengacu pada karakteristik kurikulum merdeka. (Lestari & dkk, 2023;Marwa et al., 2023;Sri Nuryani, 2023).

Pembelajaran (IPAS) dalam sekolah dasar memiliki ciri-ciri yang integratif, relevan dengan konteks, dan fokus kepada siswa. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dalam dokumen Capaian Pembelajaran (CP) IPAS, pembelajaran IPAS juga menekankan pengalaman langsung, pengembangan keterampilan berpikir, serta pemecahan masalah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Kemendikdasmen, 2025:2-4).

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak hanya ditinjau dari kualitas media yang dibuat, namun juga dari pencapaian yang diperoleh siswa setelah memanfaatkan media itu. Maka dari itu, evaluasi terhadap hasil belajar menjadi salah satu parameter krusial dalam penelitian ini. Benjamin Bloom (1956:21-25) dalam Aisyah et al., (2025) bahwa Bloom membagi Hasil dari pembelajaran bisa dibagi terbagi menjadi tiga komponen, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Komponen kognitif berkaitan dengan pola pikir dan sejauh mana seseorang memahami serta mengetahui materi yang diajarkan. Bloom membagi komponen ini menjadi enam tingkatan berpikir, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Fokus penelitian IPAS berada pada ranah kognitif, yang mencakup kemampuan intelektual seperti mengingat, memahami, dan menerapkan konsep yang berada dalam aspek pengetahuan. Ranah ini menjadi dasar pengukuran hasil belajar melalui tes tertulis sesuai indikator capaian pembelajaran pada materi sumber energi di sekitar kita.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, Penelitian ini mempunyai tujuan untuk membuat media belajar yang interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang efektif, mudah digunakan, dan berkualitas tinggi untuk membantu siswa memahami dan mencapai hasil belajar yang lebih baik terkait materi sumber energi di lingkungan mereka. Jadi, dengan adanya alat pembelajaran ini, siswa diharapkan bisa lebih jelas, tertarik, dan mengerti konsep sumber energi yang ada di sekitar mereka. Selain itu, alat yang dibuat ini diharapkan bisa meningkatkan keterlibatan siswa saat belajar, mengurangi kesalahan pemahaman tentang konsep energi, dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dalam pelajaran IPAS.

METODE

Riset ini mengadopsi metodologi *Research and Development* (RnD) untuk merancang produk media pembelajaran serta menguji tingkat efektivitasnya di lapangan (Sugiyono, 2020). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation* sebagaimana dikembangkan oleh Branch (2009). Subjek penelitian difokuskan pada siswa kelas III MI Ashibyan Ianatul Huda. Teknik pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui wawancara, observasi dokumen, kuesioner, serta tes tertulis untuk memperoleh data yang valid.

Pada tahap pertama *Analyze* (analisis), dalam fase ini, peneliti melakukan wawancara serta tinjauan dokumen guna memahami masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS dan juga mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran. Fase kedua *Design* (perancangan), di sini, peneliti mulai merancang media, storyboard, konten, dan soal-soal evaluasi. Fase ketiga *Development* (pengembangan), saat ini, peneliti menciptakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline*, memvalidasi dengan pakar materi dan media, serta mengumpulkan umpan balik dari siswa melalui pengujian dalam kelompok kecil dan besar. Fase keempat *Implementation* (implementasi), pada fase ini, peneliti melaksanakan percobaan pada uji terbatas (6 siswa), dan uji luas (25 siswa). Selain itu, peneliti juga melakukan pretest dan posttest pada kelompok besar untuk menilai seberapa baik siswa belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan *Articulate Storyline*. Di tahap akhir yang disebut Evaluasi, peneliti melakukan penilaian dan melakukan perbaikan terakhir berdasarkan hasil penilaian, umpan balik dari siswa, tanggapan siswa, dan hasil N-Gain.

Pengumpulan data dilaksanakan dengan memanfaatkan instrumen berupa lembar evaluasi dari pakar media dan pakar materi, reaksi siswa, serta uji coba awal dan uji coba akhir. Pengolahan data dilakukan dengan pendekatan deskriptif baik kuantitatif maupun kualitatif melalui tahapan-tahapan berikut: (1). Evaluasi lembar penilaian dari pakar media dan materi bertujuan untuk mengukur keandalan media serta isi pembelajaran. (2). Penilaian reaksi siswa dimanfaatkan untuk menganalisis pandangan siswa terhadap alat pendidikan yang telah dirancang. (3). Analisis hasil tes meliputi evaluasi dari uji coba awal dan akhir, di mana nilai dari uji coba awal dan akhir tersebut dihitung untuk mendapatkan nilai kenaikan standar yang digunakan guna menilai efektivitas media.

Proses analisis ini diarahkan untuk memberikan penjelasan mengenai sejauh mana media pembelajaran interaktif yang dibuat dapat digunakan dengan baik dan efektif. Tujuannya adalah untuk menilai seberapa baik metode belajar siswa sebelum dan setelah mereka menggunakan media pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan *Articulate Storyline*. Di bagian akhir, yang diberi nama Evaluasi, peneliti melakukan penilaian dan menerapkan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi, umpan balik dari siswa, tanggapan peserta, serta hasil N-Gain dan reaksi dari siswa. Dengan skala penilaian 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Baik), dan 4 (Sangat Baik). Selanjutnya, hasil dari evaluasi tersebut, diperiksa dengan rumus di bawah ini:

$$\text{PP} = \frac{\sum X}{\sum Xmaks} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

∑X = Jumlah skor yang diperoleh

∑X maks = Skor maksimal

Hasil persentase tersebut akan diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian, untuk membantu memahami kelayakan media dan respons siswa terhadap media, dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 1 kriteria penilaian validasi

No.	Persentase	Tingkat Validitas	Interpretasi
1.	81%-100%	Sangat tinggi	Sangat valid
2.	61%-80%	Tinggi	Valid
3.	41%-60%	Cukup	Cukup valid
4.	21%-40%	Rendah	Tidak valid
5.	0%-20%	Sangat rendah	Sangat tidak valid

Tabel 2 Kriteria Penilaian Respons Siswa

No.	Persentase	Tingkat Validitas	Interpretasi
1.	81%-100%	Sangat tinggi	Sangat praktis
2.	61%-80%	Tinggi	Praktis
3.	41%-60%	Cukup	Cukup praktis
4.	21%-40%	Rendah	Tidak praktis
5.	0%-20%	Sangat rendah	Sangat tidak praktis

Keefektifan media dinilai dengan melakukan tes sebelum dan setelah menggunakan media tersebut, melihat skor yang didapat oleh siswa. Alat yang dipakai untuk mengevaluasi hasil belajar dengan media interaktif adalah N-Gain. Dengan rumus seperti ini:

$$\text{N-Gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Prettest}$$

Hasil dari N-Gain akan diinterprestasikan berdasarkan kriterian skor yang dicapai, untuk keperluan evaluasi keefektifan media pembelajaran. Klasifikasi nilai N-Gain sebagai berikut:

Tabel 3 klasifikasi Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
g >0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
0 < g < 0,3	Rendah

Sumber: (Hake, 1999)

Berdasarkan Tabel 3, media pembelajaran dianggap sedang jika nilainya rata-rata berada di atas 0,3 tetapi di bawah 0,7. Di sisi lain, media pembelajaran dianggap tinggi jika nilai N-Gain lebih dari 0,7.

HASIL

Hasil dari penelitian ini menjelaskan langkah-langkah dalam mengembangkan media *Articulate Storyline* yang berlandaskan pada model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, dan Evaluasi). Berikut adalah rincian data yang diperoleh yang dilaporkan sesuai dengan tahapan dalam langkah-langkah model pengembangan itu:

Analisis

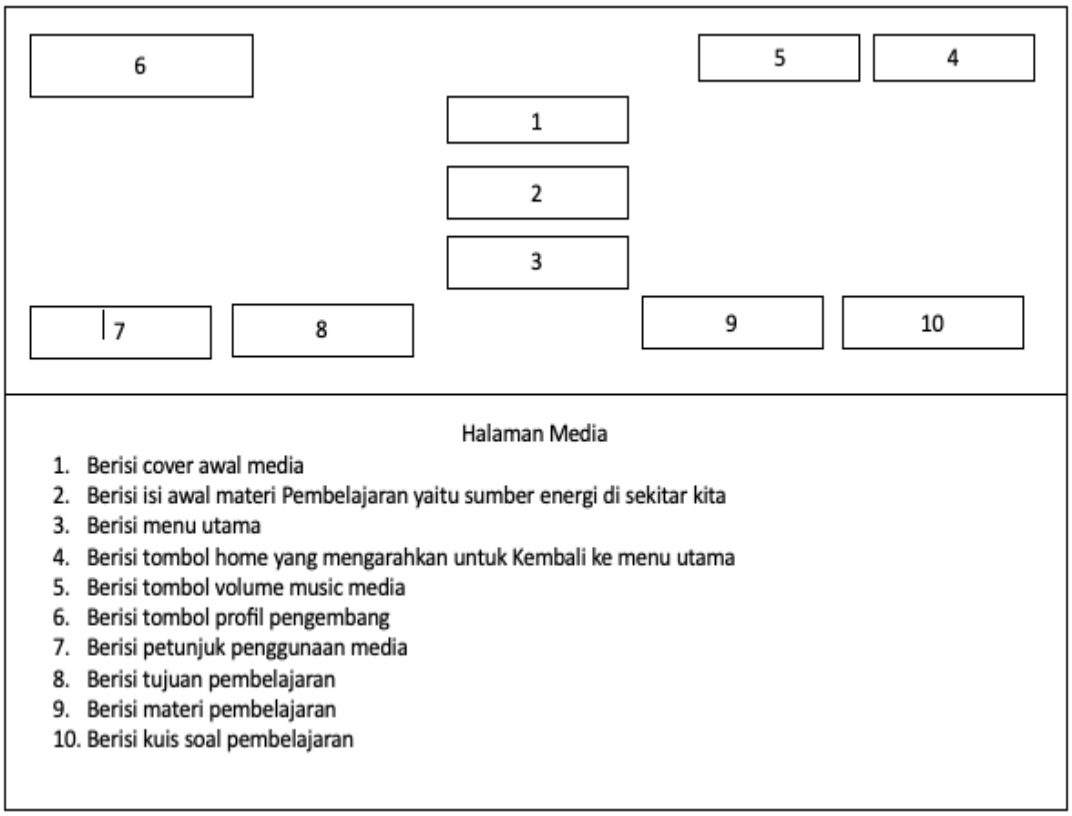
Tahap awal yang dilakukan dalam proses penelitian ADDIE adalah menganalisis. Di tahap ini, peneliti berbicara dengan guru dari kelas III di MI Ashibyan Ianatul Huda. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan siswa kelas III saat belajar. Juga ingin tahu bagaimana cara penggunaan media. *Articulate Storyline* diterapkan pada siswa kelas III. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi sumber energi ini adalah yang paling sulit dimengerti oleh siswa kelas III pada semester kedua. Siswa mengalami masalah dalam memahami berbagai jenis energi dan perubahan yang sulit dipahami, sehingga nilai mereka di IPAS untuk materi ini biasanya lebih rendah dibandingkan dengan pelajaran lain.

Dari analisis dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa dibutuhkan inovasi dalam bentuk media Pembelajaran Interaktif yang menarik dan memanfaatkan *Articulate Storyline.* Alat ini secara khusus dibuat untuk materi terkait sumber energi dengan fitur-fitur yang sesuai dengan keinginan guru, seperti presentasi materi yang dilengkapi dengan animasi, suara, dan kuis interaktif. Karena alat ini sangat penting untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran tersebut akan membuat siswa merasa lebih nyaman, tenang, dan senang, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Desain

Pada tahap desain, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline untuk pelajaran IPAS. Pelajaran ini berfokus pada sumber energi di sekitar kita dan ditujukan untuk siswa kelas tiga. Selama tahap ini, tim bekerja untuk mempersiapkan konten pendidikan dan merencanakan tampilan versi finalnya. Saat membuat media pembelajaran dengan Articulate Storyline, mereka memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia untuk meningkatkan pengalaman belajar. Di antara fitur-fitur tersebut adalah mendefinisikan tujuan pembelajaran, menyusun materi, dan membentuk evaluasi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan sumber energi. Selain itu, sebuah storyboard disusun untuk menguraikan pengembangan materi pembelajaran, yang menyederhanakan pembuatan produk storyboard merupakan fase awal proyek (Husna dkk. , 2022). Proses pengembangan materi pembelajaran digambarkan pada Gambar 1.

Pengembangan alat bantu tersebut dilakukan dengan menggunakan storyboard agar memudahkan peneliti dalam proses pembuatan media pembelajaran, yang menggambarkan elemen-elemen dari Articulate Storyline , termasuk gambar desain dan penjelasan mengenai pembukaan halaman utama, pembuka isi awal materi pembelajaran, menu utama, menu materi, Profil pengembang, penggunaan media , tujuan pembelajaran , materi pembelajaran , dan kuis.



Gambar 1 Gambar Storyboard Media Pembelajaran Articulate Storyline

Pengembangan

Pada tahap pengembangan Ini dibuat untuk menghasilkan metode belajar yang lebih menarik dengan memakai *Articulate Storyline*. Media ini bisa diakses menggunakan laptop dan *smartphone* yang mendukung HTML5. Media pembelajaran ini dirancang sebagai media interaktif, pengembangan media ini menggunakan *Articulate Storyline*, yang Membuat sebuah presentasi yang memiliki narasi atau Alur cerita bisa menggabungkan semua alat dan alat media untuk membantu proses belajar, seperti memakai suara, gambar, dan gabungan antara keduanya. Dalam aplikasi ini, presentasi jadi lebih menarik dengan adanya animasi yang bergerak, musik, gambar, dan video yang bisa diikutsertakan (Toni dkk., 2024).

Validitas media pembelajaran tersebut akan diuji oleh para ahli untuk menilai kesesuaiannya. Media tersebut akan diujikan kepada siswa untuk menerima masukan dari pengguna. Kelayakan media ini akan dievaluasi melalui tahap Uji validasi oleh para ahli, yang terdiri dari uji validasi media oleh Ibu Dr. Yeni Raini, M. Pd., CPTNA. , CAIP, dan uji validasi materi oleh Ibu Ir. Retno Triwoelandari, M. Pd. Media yang dibuat diserahkan kepada para penilai untuk menilai apakah media tersebut layak digunakan, serta memberikan masukan dan saran untuk perbaikan untuk memastikan media tersebut lebih efektif, teruji, dan sesuai.

Revisi media dilakukan mengikuti rekomendasi yang diberikan oleh para penguji sebelum media diuji coba kepada siswa. Hasil dari validasi ahli melibatkan evaluasi dari kedua ahli tersebut, dan hasilnya melibatkan:

a. Hasil Penilaian dari Ahli Media

Penilaian dari ahli media didapatkan dengan menggunakan formulir validasi yang berisi kriteria sesuai dengan aspek-aspek tertentu yang diukur . Proses penilaian menggunakan skala likert yang berkisar antara 1 hingga 4, dan hasil yang diperoleh ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4 Hasil penilaian Ahli Media

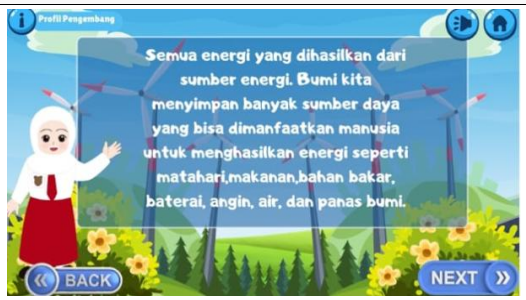
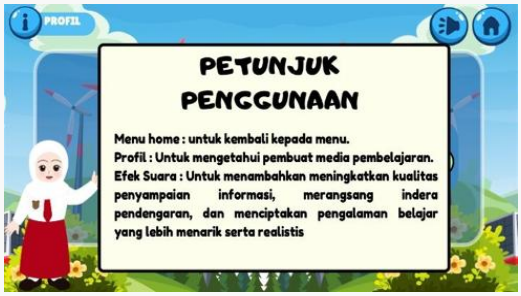
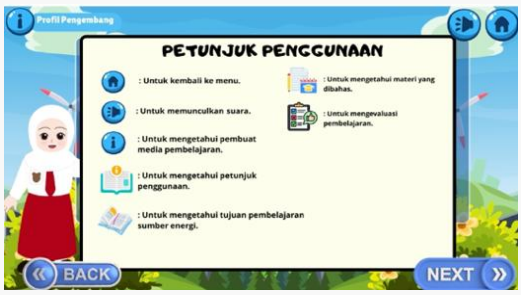
Aspek	Persentase	Kategori
Tampilan	87,5%	Sangat Valid
Interaktivitas	91,6%	Sangat Valid
Kemudahan Penggunaan	91,6%	Sangat Valid
Rata-rata	90%	Sangat Valid
Komentar dan Saran a. Huruf besar diperhatikan pada judul, tambah profil dan back & next. b. Rapihkan petunjuk penggunaan, lembar pendahuluan, menu utama dipisah.		

Berdasarkan Tabel 4, Hasil penilaian oleh para ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Articulate Storyline menerima peringkat rata-rata 90% dengan kategori sangat valid. Aspek yang dinilai meliputi tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi desain dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan beberapa perbaikan sesuai saran validator.

Hasil evaluasi validator media menunjukkan aspek tampilan bernilai 87,5% yang menunjukkan media sangat valid, yang menunjukkan bahwa tata letak (layout) media rapi, kombinasi warna menarik, jenis dan ukuran font jelas, dan kesesuaian gambar/ilustrasi yang cocok dengan tingkatan madrasah ibtidaiyah. Aspek interaktivitas memperoleh skor 91,6% yang menunjukkan bahwa media sangat valid, yang menunjukkan tersedianya tombol navigasi untuk memudahkan siswa mengklik media, tombol dapat berfungsi dengan baik, dan memungkinkan interaksi pengguna dengan media sangat baik. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor 91,6% yang menujukkan bahwa media sangat valid, yang menunjukkan media mudah digunakan, petunjuk penggunaan jelas, dan navigasi mudah

dipahami. Nilai keseluruhan hasil validasi ahli media mencapai 90% yang menunjukkan bahwa media ini sangat valid digunakan karena nilai berkisaran 87,5% hingga 91,6% sehingga memenuhi persyaratan kriteria yang sangat layak. Berikut hasil revisi sebagai berikut:

Tabel 5 Sebelum dan Sesudah Revisi Media

Sebelum media revisi	Sesudah media revisi
	
	
	
	

Berdasarkan saran dari ahli media, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Perbaikan pertama dilakukan pada tampilan judul dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital agar lebih sesuai dengan kaidah penulisan

yang benar. Selain itu, peneliti juga menambahkan tombol navigasi back dan next pada beberapa halaman untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan media. Perbaikan lainnya dilakukan pada halaman petunjuk penggunaan dan menu utama agar tampil lebih rapi dan mudah dipahami oleh pengguna.

b. Hasil Penilaian Ahli Materi

Proses penilaian materi dilakukan menggunakan skala dari 1 hingga 4 dalam panel para ahli materi, dengan kriteria yang sesuai dengan aspek yang dinilai. Hasil dari penilaian ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi	91,6%	Sangat Valid
Penyajian Pembelajaran	100%	Sangat Valid
Evaluasi	87,5%	Sangat Valid
Bahasa	100%	Sangat Valid
Rata-Rata	93%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 6 hasil penilaian ahli materi, media pembelajaran tersebut dinilai sangat valid dengan skor 93%. Skor kesesuaian materi adalah 91,6%, yang menunjukkan bahwa materi dalam media telah sesuai dengan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran, dan isi materi yang diajarkan sangat valid. Penyajian pembelajaran mendapat skor 100% yang sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan. Evaluasi mendapat skor 87,5% serta bahasa mendapatkan skor 100%.

c. Hasil Respons Siswa Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa di kelas III B MI Ashibyan Ianatul Huda dengan sampel 6 siswa yang memiliki kategori tinggi, sedang, dan rendah. Peneliti membagikan angket respons siswa. Angket respons siswa ini Berisi evaluasi terhadap produk yang sudah dibuat oleh peneliti. Kuesioner yang diisi oleh siswa memiliki 10 pertanyaan. Berikut adalah hasil dari kuesioner yang diisi oleh siswa kelas III B:

Tabel 7 Hasil Respons Siswa Kelompok Kecil

Aspek	Persentase	Kategori
Minat terhadap media	90,2%	Sangat Praktis
Penyajian materi	87,5%	Sangat Praktis
Tampilan media	93,75%	Sangat Praktis
Keterlaksanaan	87,5%	Sangat Praktis
Rata-rata	89,58%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa aspek respons siswa terdiri dari 10 indikator. Hasil perhitungan respons siswa keseluruhannya mencapai 89,58%. Dari perhitungan tersebut diperoleh persentase 89,58% maka media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dikategorikan sangat praktis berdasarkan pada tabel 3.7 tentang pengkategorian angket respons siswa.

Implementasi

Tahap implementasi Dilakukan untuk memahami seberapa baik media pembelajaran interaktif yang menggunakan *Articulate Storyline* yang sudah dibuat dapat dipakai dengan efisien dalam materi sumber energi di sekitar kita serta untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami materi tersebut. Pada tahap ini , peneliti menggunakan alat-alat pendidikan yang menarik yang telah divalidasi kepada siswa kelas III A MI Ashibyan Ianatul Huda setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran para ahli. Proses implementasi dimulai dengan memberikan pretest kepada seluruh siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dan selama penilaian selanjutnya setelah siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran selesai peneliti meminta siswa untuk melengkapi jawaban yang telah disusun oleh peneliti. Kuesioner ini dipakai untuk menilai seberapa efektif media pembelajaran. memberikan pengalaman pembelajaran menarik, interaktif, dan mendukung pemahaman siswa pada materi sumber energi di sekitar kita. Berikut hasil tanggapan angket yang dilakukan pada kelompok besar:

Tabel 8 hasil Respons Siswa Kelompok Besar

Aspek	Persentase	Kategori
Minat terhadap media	84,67%	Sangat Praktis
Penyajian Materi	89,5%	Sangat Praktis
Tampilan Media	91,5%	Sangat Praktis
Keterlaksanaan	88%	Sangat Praktis
Rata-rata	87,1%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui bahwa aspek respons siswa terdiri dari 10 indikator. Hasil perhitungan respons siswa keseluruhannya mencapai 87,1%. Dari perhitungan tersebut diperoleh persentase 87,1% maka Materi belajar yang bersifat interaktif dan menggunakan Articulate Storyline dinilai sangat efisien.

Evaluasi

Langkah terakhir dalam proses pengembangan ini adalah evaluasi. Tujuan dari fase ini adalah untuk memastikan bahwa media yang digunakan berhasil dalam mencapai sasaran

pembelajaran yang telah ditentukan . Untuk menilai dampak dan standar produk yang telah dirancang, dilakukan pengukuran awal dan akhir melalui pretest dan posttest kepada siswa. Keefektivan media dievaluasi Berdasarkan perbaikan hasil belajar siswa melalui pretest dan post test yang terdiri dari 20 soal, termasuk soal pilihan ganda dan esai yang sesuai dengan indikator pencapaian. Berikut adalah hasil nilai pretest dan posttest menggunakan media. *Articulate Storyline:*

Tabel 9 Nilai Pretest dan Posttest

Kriteria	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	25	25
Nilai terendah	26	50
Nilai tertinggi	76	100
Nilai rata-rata	48,72	74,24
Rata-rata N-Gain	0,53	
Keterangan	Sedang	

Tabel 9 menunjukkan bahwa nilai tertinggi pretest 76, sedangkan skor posttest meningkat dengan nilai tertinggi 100 setelah instruksi dengan alat pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan *Articulate Storyline*. Analisis menghasilkan nilai N-gain sebesar 0,53, yang mengkategorikannya sebagai "sedang" atau efektif. Jadi, penggunaan bahan ajar yang interaktif dengan *Articulate Storyline* untuk memahami sumber energi yang ada di sekitar kita terbukti sedang atau cukup berhasil dalam kegiatan belajar di sekolah. Ini karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini memperluas temuan sebelumnya yang menyoroti tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif yang dirancang. Dalam analisis ini , tingkat penerimaan ditemukan sebesar 87,1 % hasil ini melampaui hasil penelitian Rohmah dan Nisa (2022), di mana sumber belajar interaktif dianggap "baik" oleh 86,2 % umpan balik siswa . Variasi ini menunjukkan peningkatan baik dalam kualitas maupun penerimaan sumber belajar interaktif dalam analisis para peneliti.

Dalam hal efektivitas media belajar interaktif, sebuah studi yang dilakukan oleh Ulyana dan Sri Wahyuni pada tahun 2022 mengungkapkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* dalam materi ini membantu siswa kelas 7 SMP dalam mengekspresikan diri mereka secara lebih efektif mengenai pencemaran lingkungan. Penelitian ini menunjukkan

peningkatan yang nyata dalam kemampuan komunikasi siswa, mencapai N-gain sebesar 0,45, yang dikategorikan sebagai " cukup efektif.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dirancang secara signifikan meningkatkan prestasi akademik siswa, sejalan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini mencatat nilai N-gain sebesar 0,53, menunjukkan kemajuan jika dibandingkan dengan temuan Ulyana dan Sri Wahyuni. Hasil penelitian ini menyiratkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dihasilkan memenuhi standar yang diperlukan dan bermanfaat dalam proses pendidikan. Meskipun demikian, selama sesi pembelajaran, masih ada beberapa siswa yang kesulitan untuk berkonsentrasi dengan baik dan memilih untuk bermain game digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi dan pengembangan alat belajar interaktif yang menggunakan Articulate Storyline untuk pembelajaran IPAS di kelas III MI Ashibyan Ianatul Huda, alat yang dibuat itu dianggap sangat valid. Hal ini terlihat dari penilaian ahli media yang memberikan nilai 90% dan ahli materi yang memberikan nilai 93%. Respons siswa menunjukkan kategori sangat praktis pada kelompok kecil sebesar 89,58% dan respons siswa kelompok besar menunjukkan kategori sangat praktis sebesar 87,1%. Selain itu, hasil uji efektivitas memperoleh nilai N-Gain mencapai 0,53 yang menunjukkan kategori sedang atau cukup efektif. Kenaikan dalam hasil belajar ini terjadi karena penggunaan media pembelajaran yang berbasis *Articulate Storyline.* menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif yang Untuk membantu siswa memahami ide-ide sumber energi secara lebih nyata. Karakteristik media yang interaktif juga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan , yang mengarah pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* layak dan sedang atau cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini terbatas pada satu sekolah dan satu materi pembelajaran sehingga diperlukan penelitian lanjutan pada materi dan jenjang berbagai metode untuk mencapai hasil yang lebih luas .

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, N., Rusli, D. M., Akbar, M., & Saprin. (2025). Kondisi Belajar dan Pembelajaran yang Efektif: Analisis Teori Gagne dan Taksonomi Bloom dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner, 2*(3), 2335–2346. https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/1161

Antonius, N., Sianturi, C. F., & Tamba, R. H. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1*(2), 1–12. https://journal.cdfpublisher.org/index.php/pejuang/article/view/223

Berutu, A. I., Roza, M., & Hsb, R. N. (2024). Peran Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa, 3*(3), 88–97. https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*. PT Remaja Rosdakarya.

Fransisca, S., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Struktur Fungsi Tubuh Hewan dan Tumbuhan di Kelas IV SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*(4), 1149–1157. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8604

Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University. https://web.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf

Husna, A., & Fajar, D. M. D. M. (2022). Development of interactive learning media based on Articulate Storyline 3 on Newton's law material with a contextual approach at the junior high school level. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education, 4*(1), 17–26. https://doi.org/10.29300/ijisedu.v4i1.6487

Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 8*(2), 150–159. https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. https://dki.kemenag.go.id/storage/files/3-191027094136-5db503e07da97.pdf

Lestari, R., Jasiah, Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD, 7*(1), 34–43. https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43

Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 18*(2), 54–64. https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304

Nur, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Al Fityah Pekanbaru* [Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau]. https://repository.uin-suska.ac.id/80986/

Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu, 5*(6), 5024–5034. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546

Reza, M., Ulfa, N., Fitri, N., Firmanda, Afwanin, E., Misnia, & Salsabila, H. (2025). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Seumubeuet, 4*(2), 1–12. https://doi.org/10.63732/jsmbt.v4i1.200

Rohmah, S. N., & Nisa', N. F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Software Articulate Storyline 3 pada Materi Konsep Manajemen. *Educatio, 17*(1), 84–96. https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5800

Setiawati, G. A. D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Pemanfaatan Konservasi Alam Berbasis Kearifan Lokal Bali pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA, 1*(1), 56–63. https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/semnasipa/article/view/1385

Simanullang, K., Nurmayani, Mailani, E., Sirait, A. P., & Nasution, Y. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SDN 027 Pariksinomba T.A. 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 5*(3), 2279–2288. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.2941

Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 4*(2), 599–603. https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suhendi. (2022). *Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D*. Nurul Fikri Press.

Sutinah, C., Mahardhika, R. L., & Kartini, D. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS): Fase B dan C*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/file/panduan/dokumen/7.%20Final%20Panduan%20Mata%20Pelajaran%20IPAS_03_10_2025_Revisi%204.pdf

Toni, M., Tobroni, T., Faridi, F., & Nurhakim, N. (2024). Development of interactive teaching materials based on Articulate Storyline software. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education, 8*(1), 119–161. https://doi.org/10.35723/ajie.v8i1.431

Ulyana, M., Wahyuni, S., & Ridlo, Z. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP Kelas VII pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Lensa: Lentera Sains, 12*(2), 115–124. https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.239

Yusnan, M. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Analisis di Sekolah Dasar*. Eureka Media Aksara.