

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DI KELAS V SD WILAYAH 1 PAUH KOTA PADANG

Anisa Yuliasati¹, Mansurdin²

^{1, 2}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: anisayuliasati06@gmail.com

Article History

Received: 10-05-2025

Revision: 22-05-2025

Accepted: 24-05-2025

Published: 26-05-2025

Abstract. The purpose of this research is to develop learning media based on Articulate Storyline 3 using the Problem Based Learning (PBL) model to enhance students' understanding and motivation in the subject of Pancasila Education. This research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects include expert validators, fifth-grade teachers, and fifth-grade students from three elementary schools in area 1 Pauh. The instruments used include validation sheets, practicality questionnaires, and learning outcome tests. The generated data is analyzed quantitatively in a descriptive manner. The research results show that the developed learning media falls into the very valid category with an average percentage of 91.3%, consisting of material expert validation at 90%, language expert at 94%, and media expert at 90%. The practicality test yielded an average score of 99.33% categorized as 'Very Practical,' including the practicality for teachers at 99.33% and students at 98%. Furthermore, this media has also proven effective in improving student learning outcomes on the material 'Caring for the Unitary State of the Republic of Indonesia with Unity and Solidarity.' Based on these results, it can be concluded that this learning media is suitable to be used as an innovative alternative in Pancasila education learning in grade V of elementary school.

Keywords: ADDIE, Articulate Storyline 3, Pancasila Education

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) guna meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri dari validator ahli, guru kelas V, dan peserta didik kelas V di tiga sekolah dasar wilayah 1 Pauh. Instrumen yang digunakan mencakup lembar validasi, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar. Data yang dihasilkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan persentase rata-rata 91,3%, terdiri dari validasi ahli materi 90%, ahli bahasa 94%, dan ahli media 90%. Uji kepraktisan menghasilkan skor rata-rata 99,33% dengan kategori "Sangat Praktis," mencakup praktikalitas guru 99,33% dan peserta didik 98%. Selain itu, media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi "Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan." Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD

Kata Kunci: ADDIE, *Articulate Storyline 3*, Pendidikan Pancasila

How to Cite: Yuliasati, A & Mansurdin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) di Kelas V SD Wilayah 1 Pauh Kota Padang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3437-3451. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3127>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang berkualitas merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat yang mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, berbagai inovasi media pembelajaran berbasis digital terus bermunculan dan memberikan alternatif yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan media konvensional (Fitria, 2019). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi krusial dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual, serta dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi, wawancara, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan di tiga sekolah dasar wilayah 1 Pauh Kota Padang—yakni SDN 03 Binuang Kampung Dalam, SDN 07 Binuang Kampung Dalam, dan SDN 02 Cupak Tengah—menunjukkan sejumlah tantangan dalam implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Ketiga sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan menggunakan modul ajar sebagai panduan dalam pembelajaran. Modul tersebut telah disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

Di SDN 03 Binuang Kampung Dalam, yang diamati pada tanggal 4–6 Februari, guru masih mengandalkan buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa mengintegrasikan media digital. Pembelajaran bersifat satu arah, dengan keterlibatan peserta didik yang minim dan motivasi belajar yang rendah. Hal serupa juga ditemukan di SDN 07 Binuang Kampung Dalam, pada observasi tanggal 10–12 Februari. Guru hanya menggunakan buku teks, dan meskipun sekolah memiliki fasilitas pendukung seperti Wi-Fi, laptop, dan proyektor, pemanfaatannya masih terbatas, umumnya hanya untuk menampilkan slide PowerPoint. Di SDN 02 Cupak Tengah, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran relatif lebih baik. Namun, guru hanya memanfaatkan media dari YouTube tanpa adanya pengembangan media yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Hasil wawancara dengan guru kelas V di ketiga sekolah menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila, terutama dalam mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari. Guru menyadari pentingnya media pembelajaran interaktif, namun mereka menghadapi keterbatasan waktu dan kompetensi dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Untuk memperoleh gambaran yang lebih

mendalam mengenai kebutuhan peserta didik dan guru, dilakukan penyebaran angket. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi ketika disampaikan melalui media digital yang dilengkapi animasi, suara, dan fitur interaktif. Mereka juga menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan game edukatif dalam pembelajaran. Dari sisi guru, mayoritas menyatakan belum memanfaatkan media digital secara optimal dan mengungkapkan perlunya pelatihan dan dukungan teknis untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan media interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mendukung tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3*. Perangkat ini memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik. Media yang dikembangkan dengan *Articulate Storyline 3* dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat, serta dilengkapi dengan fitur kuis dan simulasi yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik (Juhaeni et al., 2021; Legina et al., 2022).

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Model ini merupakan pendekatan inovatif yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. PBL dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan reflektif, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran (Handayani et al., 2020; Nofziarni et al., 2019). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, penerapan PBL sangat relevan karena dapat mendorong peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila secara aplikatif dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.

Integrasi media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model *Problem Based Learning* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang dinamis, partisipatif, dan bermakna. Media ini tidak hanya memberikan tampilan visual dan audio yang menarik, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk aktif mengeksplorasi materi melalui elemen interaktif dan permainan edukatif. Dengan demikian, pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan berorientasi pada pembentukan karakter serta pemahaman konsep yang mendalam (Retnasari et al., 2024).

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* yang mengintegrasikan elemen game edukatif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian sebelumnya umumnya hanya berfokus pada penyajian materi secara interaktif tanpa menyertakan unsur permainan

yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik kelas V SD di wilayah 1 Pauh Kota Padang dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE

Jenis model penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau yang disingkat dengan pengembangan R&D. *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan (Okpatrioka, 2023). Tahapan dalam model pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu: (1) *Analysis*, yang berfokus pada analisis masalah, kebutuhan pengguna, dan sistem bagi guru dan peserta didik, (2) *Design*, yaitu tahap perancangan produk yang akan dikembangkan, (3) *Development*, yang mencakup pengembangan dan pembuatan produk, (4) *Implementation*, yaitu proses pengujian validasi oleh para ahli dan penerapan produk, dan (5) *Evaluation*, yang bertujuan untuk melakukan evaluasi guna memperbaiki kekurangan dan memenuhi kebutuhan agar produk siap diterapkan (Sugiyono, 2018).

Subjek uji coba yang akan dipilih dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 07 Binuang Kampung Dalam dan peserta didik kelas V SD Negeri 03 Binuang Kampung Dalam, yang menjadi subjek uji praktikalitas dan uji efektivitas. Jumlah peserta didik di SD Negeri 07 Binuang Kampung Dalam sebanyak 12 orang, sedangkan di SD Negeri 03 Binuang Kampung Dalam sebanyak 26 orang. Pertimbangan peneliti memilih subjek uji coba di sekolah tersebut adalah karena lingkungan sekolahnya yang mendukung pelaksanaan penelitian, serta sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara terkait kebutuhan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari hasil pengisian angket oleh guru dan peserta didik, yang digunakan untuk mengukur tingkat praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen yang digunakan yaitu (1) Instrumen validasi media pembelajaran ini merupakan lembar validasi yang digunakan untuk memperoleh data terkait penilaian tingkat kevalidan produk media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini. Instrumen validasi yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, (2) Instrumen yang digunakan yaitu angket respon guru dan angket respon peserta didik. Instrumen efektivitas media pembelajaran menggunakan tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar peserta didik. *Pretest* diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran untuk mengukur pemahaman awal peserta didik terhadap materi, sedangkan *posttest* diberikan setelah pembelajaran berlangsung untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep. Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk menentukan tingkat efektivitas media pembelajaran dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Analisis dilakukan dengan menggunakan rumus *Normalized Gain (N-Gain)* untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini diambil dari hasil validasi pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang akan diuji oleh para ahli melalui uji coba berupa data kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

HASIL

Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan

Observasi dan pengumpulan data dilakukan di SDN 03 Binuang Kampung Dalam, SDN 07 Binuang Kampung Dalam, dan SDN 02 Cupak Tengah. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala dalam penggunaan media pembelajaran serta menyesuaikannya dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Data yang diperoleh melalui wawancara guru dan angket peserta didik akan menjadi dasar dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan di sekolah.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan, ditemukan bahwa: (1) Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 03 Binuang Kampung Dalam, SDN 07 Binuang Kampung Dalam, dan SDN 02 Cupak Tengah masih bersifat konvensional, di mana proses pembelajaran lebih mengandalkan buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa memanfaatkan media digital yang interaktif. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi kurang optimal karena mereka tidak terlibat aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. (2) Kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital menjadi

kendala utama dalam implementasi teknologi pendidikan yang lebih efektif. Meskipun fasilitas teknologi seperti Wi-Fi, proyektor, dan laptop telah tersedia di sekolah, penggunaannya masih belum optimal untuk mendukung pembelajaran interaktif. (3) Berdasarkan hasil angket, peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap media pembelajaran berbasis digital, seperti animasi, video edukatif, dan game interaktif, yang dianggap lebih menarik dan membantu mereka dalam memahami materi. (4) Guru menyadari potensi media digital dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, namun mereka membutuhkan pelatihan lebih lanjut untuk mengembangkan dan memanfaatkan media tersebut secara maksimal dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang variatif dan menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.

Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* adalah Kurikulum Merdeka. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk memperoleh gambaran mengenai desain media pembelajaran yang sesuai dengan materi "Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan" pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 5. Berdasarkan hasil, peneliti menyusun media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara interaktif dan menyenangkan.

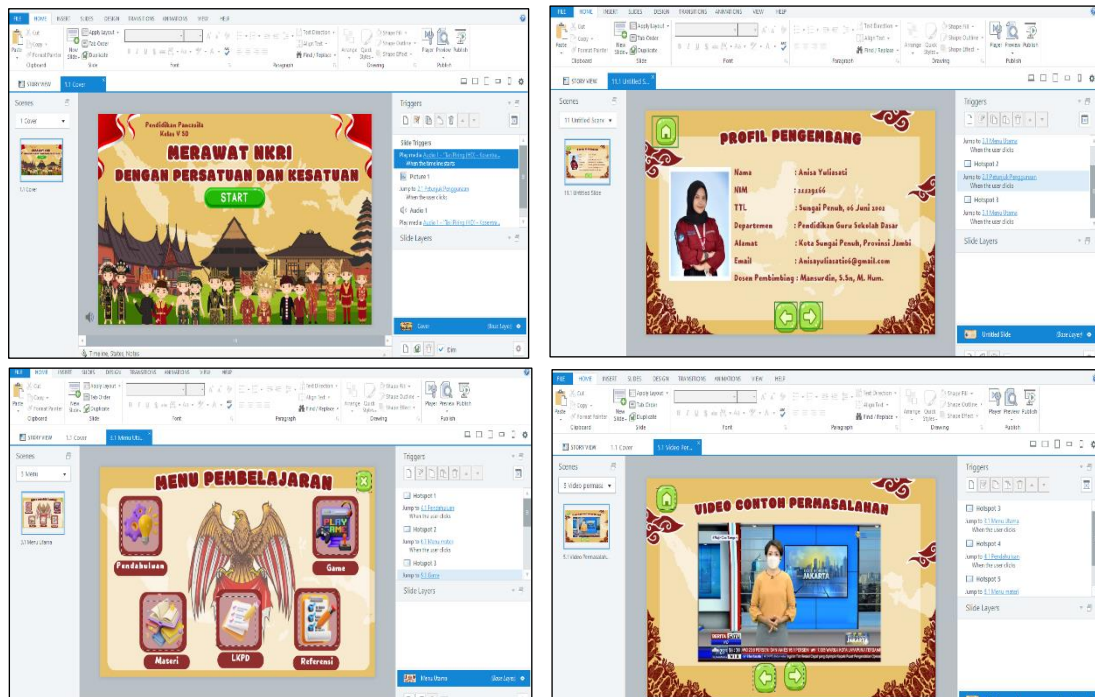
Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*, dengan desain yang disesuaikan berdasarkan hasil analisis kurikulum dan prinsip-prinsip dalam Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberi ruang bagi peserta didik untuk belajar secara fleksibel, mandiri, dan sesuai dengan kebutuhan serta minat mereka.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat. Peneliti menciptakan konten pembelajaran, seperti teks, gambar, animasi, dan elemen interaktif lainnya. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang telah dirancang divalidasi oleh para ahli sesuai bidangnya, yakni ahli materi, ahli

bahasa, dan ahli media. Masing-masing validator memberikan penilaian melalui angket validasi untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Setelah proses validasi, media pembelajaran direvisi berdasarkan masukan yang diberikan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitasnya. Revisi ini dilakukan agar media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan memenuhi standar yang ditetapkan dan efektif digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan awal modul

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* di dua sekolah, yaitu SDN 07 Binuang Kampung Dalam dan SDN 03 Binuang Kampung Dalam. Uji coba ini dilakukan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diterapkan di kelas, serta untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik dan guru. Setelah uji coba di kedua sekolah tersebut, penelitian dilanjutkan di SDN 02 Cupak Tangah sebagai sekolah utama tempat penelitian dilakukan.

Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk memastikan efektivitas dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan". Penelitian skala kecil dilakukan di sekolah uji coba, yaitu SDN 07 Binuang Kampung Dalam dengan jumlah peserta didik sebanyak 12 orang pada hari Senin dan Selasa, tanggal 14 dan 15 April 2025, SDN 03 Binuang Kampung Dalam dengan 26 peserta didik pada hari Rabu dan Kamis, tanggal 16 dan 17 April 2025, serta

SDN 02 Cupak Tengah dengan 23 peserta didik pada hari Selasa dan Rabu, tanggal 22 dan 23 April 2025 yang menjadi lokasi penelitian. Ketiga sekolah tersebut menjadi lokasi uji coba media pembelajaran dalam penelitian ini.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, peneliti mengumpulkan data melalui angket yang diberikan kepada peserta didik dan guru. Angket ini bertujuan untuk mengukur respons dan penilaian terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang telah diterapkan di kelas. Hasil angket digunakan untuk mengevaluasi kepraktisan, efektivitas, dan penerimaan peserta didik serta guru terhadap media pembelajaran tersebut. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menentukan kualitas dan kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Analisis Hasil Validasi Aspek Materi, Bahasa, dan Media

Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Merawat Kesatuan dan Persatuan" di kelas V menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) menunjukkan hasil yang sangat baik. Validasi materi memperoleh nilai 90%, validasi bahasa memperoleh nilai 94%, dan validasi media memperoleh nilai 90%. Dengan rata-rata keseluruhan sebesar 91,3%, media pembelajaran ini dikategorikan dalam kategori "Sangat Valid". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk meningkatkan semangat dan efektivitas belajar peserta didik di kelas V, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil uji validasi

No	Validator	Presentase	Keterangan
1	Ahli Materi	90%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	94%	Sangat Valid
3	Ahli Media	90%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		91.3%	Sangat Valid

Analisis Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru

Secara keseluruhan, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Dengan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 99,33%, media ini tergolong dalam kategori "Sangat Praktis" berdasarkan penilaian dari guru-guru yang menguji coba di tiga sekolah

tersebut. Kepraktisan ini mencerminkan bahwa media ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dengan memperhatikan beberapa saran dan masukan dari guru untuk pengembangan lebih lanjut, terutama terkait dengan kenyamanan penggunaan pada perangkat yang berbeda atau kondisi sekolah yang bervariasi.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil kepraktisan guru

No	Responden	Indikator Angket										Skor Maksimal	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	CVS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
2	RS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
3	CA	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	50	98%
Rata-rata Keseluruhan Kategori													99,33% Sangat Praktis

Analisis Hasil Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik

Uji kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dilakukan melalui angket yang diisi oleh peserta didik di tiga sekolah uji coba dan satu sekolah penelitian.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Peserta Didik

No	Sekolah	Jumlah Peserta didik	Presentase Kepraktisan	Kategori Kepraktisan
1	SDN 07 Binuang Kampung Dalam	12	91.67%	Sangat Praktis
2	SDN 03 Binuang Kampung Dalam	26	88.46%	Praktis
3	SDN 02 Cupak Tengah	23	89,91%	Praktis
Rata-rata Keseluruhan Kategori			90,04% Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil uji kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* di ketiga sekolah, rata-rata persentase kepraktisan keseluruhan yang diperoleh adalah 90%, yang tergolong dalam kategori "Sangat Praktis". Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dan dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik di tiga sekolah.

Analisis Data Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Hasil pretest dan posttest di masing-masing sekolah dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pada Tabel 19, diperoleh skor pretest dan posttest dari 12 peserta didik. Rata-rata nilai pretest dan posttest dihitung dengan menjumlahkan seluruh skor masing-masing kemudian dibagi dengan jumlah peserta didik. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain). Dari hasil perhitungan, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0.666666667 yang menunjukkan kategori cukup.

Berdasarkan hasil analisis skor pretest dan posttest dari 12 peserta didik. Rata-rata nilai pretest dan posttest dihitung dengan menjumlahkan seluruh skor masing-masing kemudian dibagi dengan jumlah peserta didik. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain). Dari hasil perhitungan, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,51 yang menunjukkan kategori cukup. Berdasarkan hasil analisis diperoleh skor pretest dan posttest dari 23 peserta didik. Rata-rata nilai pretest dan posttest dihitung dengan menjumlahkan seluruh skor masing-masing kemudian dibagi dengan jumlah peserta didik. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain). Dari hasil perhitungan, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,45 yang menunjukkan kategori cukup.

Revisi Produk

Hasil Revisi Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* telah diuji validitasnya oleh ahli materi untuk memperoleh saran dan masukan sebelum pelaksanaan penelitian. Berdasarkan hasil uji validitas, media pembelajaran dinyatakan siap digunakan tanpa perlu revisi lebih lanjut dan siap diterapkan di sekolah.

Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa

Pada media pembelajaran *Articulate Storyline 3* perlu adanya uji validitas ahli bahasa guna mendapatkan saran dan masukan sebelum melaksanakan penelitian. Oleh sebab itu, saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli materi peneliti lakukan perbaikan agar dapat dilaksanakan penelitian ke sekolah.

Hasil Uji Validitas Aspek Media

Pada media pembelajaran *Articulate Storyline 3*, perlu dilakukan uji validitas oleh ahli media untuk memperoleh saran dan masukan sebelum melaksanakan penelitian. Oleh karena itu, saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli materi telah dipertimbangkan dan ditindaklanjuti dengan perbaikan, sehingga media tersebut siap untuk diterapkan di lapangan. Bagian yang telah direvisi dapat dilihat pada tabel berikut:

DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan pada materi "Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan" untuk kelas V SD dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan siap untuk digunakan. Sebelum memasuki tahap pengembangan, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum sebagai bagian dari tahap awal (*Analysis*). Analisis ini bertujuan memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berlaku dalam Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis di tiga sekolah dasar (SDN 07 Binuang Kampung Dalam, SDN 03 Binuang Kampung Dalam, dan SDN 02 Cupak Tengah), diketahui bahwa ketiganya telah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan menggunakan modul ajar. Namun, penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif masih belum optimal. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek, mendorong terwujudnya Profil Pelajar Pancasila, serta menciptakan suasana pembelajaran yang kontekstual dan interaktif.

Tahap perancangan (*Design*) dilakukan setelah peneliti memperoleh data kebutuhan melalui analisis sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan media dari segi isi materi, struktur tampilan, hingga alur interaktivitas. Rancangan disusun berdasarkan CP, TP, dan ATP Kurikulum Merdeka, serta mengacu pada model *Problem Based Learning* (PBL) yang digunakan dalam pembelajaran. Media dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*, dengan mempertimbangkan aspek visual yang menarik, bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta elemen interaktif seperti kuis, tombol navigasi, dan permainan edukatif. Peneliti juga membuat *storyboard* sebagai panduan isi, tampilan, dan urutan penyajian materi. Desain ini bertujuan agar media yang dihasilkan mampu mendukung proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Pada tahap pengembangan (*Development*), peneliti mulai membuat media berdasarkan rancangan yang telah disusun. Media memuat materi "Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan" dan dilengkapi elemen interaktif seperti menu navigasi, animasi gambar, kuis evaluasi, video penjelasan, dan permainan edukatif. Efek suara alat musik tradisional *talempong* digunakan sebagai latar untuk menambah nuansa lokal dan memperkenalkan budaya kepada peserta didik. Seluruh konten disusun secara sistematis dan selaras dengan prinsip *Problem Based Learning*. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase rata-rata sebesar 91,3%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Secara rinci, validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Validasi oleh ahli bahasa memperoleh skor sebesar 94%, yang menandakan bahwa bahasa yang digunakan komunikatif, sesuai tingkat perkembangan peserta didik, dan mudah dipahami. Sementara itu, validasi oleh ahli media memperoleh skor sebesar 90%, menunjukkan bahwa tampilan visual dan aspek teknis media telah sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tahap implementasi, pembelajaran di kelas berlangsung dengan baik. Peserta didik terlihat antusias dan aktif saat menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*. Media ini mampu menarik perhatian serta memotivasi peserta didik untuk lebih terlibat dalam diskusi dan eksplorasi materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Leztiyani (2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media interaktif seperti *Articulate Storyline 3* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Namun demikian, peneliti menghadapi beberapa kendala teknis di sekolah. Salah satu kendala utama adalah tidak semua peserta didik memiliki perangkat seperti laptop atau *Chromebook*. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti membentuk kelompok kecil, di mana setiap kelompok menggunakan satu perangkat secara bergantian. Strategi ini tidak hanya mengatasi keterbatasan alat, tetapi juga mendorong kerja sama dan diskusi antarpeserta didik, sejalan dengan semangat gotong royong dalam nilai-nilai Pancasila.

Secara keseluruhan, tahap pengembangan media dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat positif. Media dinilai layak, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tuntutan kurikulum. Tahapan ini menjadi dasar penting untuk pelaksanaan tahap selanjutnya, yaitu *implementation* dan *evaluation*, guna menguji kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

KESIMPULAN

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media ini dikembangkan dengan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang memiliki tampilan menarik, interaktif, serta dilengkapi fitur yang mendukung proses pembelajaran. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat valid, dengan persentase: 90% oleh ahli materi, 94% oleh ahli bahasa, dan 90% oleh ahli media. Rata-rata keseluruhan validasi adalah 91,3%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, sehingga layak untuk diuji cobakan di sekolah. Media pembelajaran ini dinyatakan praktis berdasarkan uji kepraktisan yang dilakukan di tiga sekolah dasar. Di SDN 07 Binuang Kampung Dalam, guru memberikan respons kepraktisan sebesar 100%, diikuti oleh SDN 03 Binuang Kampung Dalam juga dengan 100%, dan SDN 02 Cupak Tengah dengan 98%. Rata-rata keseluruhan hasil praktikalitas adalah 99,33% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini membuktikan bahwa media ini sangat mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada topik "Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan". Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mencapai ketuntasan belajar dan memahami materi dengan baik setelah menggunakan media ini. Hal ini memperkuat bahwa media yang dikembangkan mampu membantu pencapaian capaian pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada topik "Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan". Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mencapai ketuntasan belajar dan memahami materi dengan baik setelah menggunakan media ini. Hal ini memperkuat bahwa media yang dikembangkan mampu membantu pencapaian capaian pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

REFERENSI

- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1734–1739. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1419>
- Firdaus, R., & Permana, J. (2024). Kelebihan dan Kekurangan Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1885–1897. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7570>

- Fitria, Y. (2019). Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3). <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Handayani, R. H., & Muhammadi, M. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Melatih Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1494–1499.
- Hartata, R. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah (Peminatan). *Keraton: Journal of History Education and Culture*, 1(2).
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5–11.
- Husna, M. N. (2022a). Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(1), 41–48.
- Ilmiah Potensia ; Anggraini, J., Haryono, H. E., Muntomimah, S. E., Wijayanti, S., & Akbar, R. R. (2022). *Strategi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Berbasis Individual Differences*. 7(1), 64–74. <https://doi.org/10.33369/jip.7.1>
- Irwan, V. P., & Mansurdin, M. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2097–2107.
- Islamiati, A., Guru Sekolah Dasar, P., & Negeri Padang, U. (2021). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Perkalian dan Pembagian Pecahan Di Kelas V SD Negeri 21 Payakumbuh*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 22, Pub. L. No. 22 (2022).
- Kurniawan, B., Dwikoranto, D., & Marsini, M. (2023). Implementasi problem based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa: Studi pustaka. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.28>
- Kurniawan, R., & Syafriani, S. (2021). Praktikalitas dan Efektivitas Penggunaan E-Modul Fisika SMA Berbasis Guided Inquiry Terintegrasi Etnosains untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)*, 5(2), 135–141. <https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss2/572>
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>
- Lince, L. (2022). Implementasi kurikulum merdeka untuk meningkatkan motivasi belajar pada sekolah menengah kejuruan pusat keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1, 38–49.
- Maivi, C., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1188–1198.
- Maiyarni Welides, A. W. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Kooperatif Tipe Scramble Di Kelas IV Sekolah Dasar*. 09(<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/view/494>). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13773>

- Mallu, S., & Profesional, S. (2020). *Implementasi Articulate Storyline Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital pada STMIK Profesional Makassar*.
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- 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>
- Pratycia, A., Dharma Putra, A., Salsabila, A. G. M., Adha, F. I., & Fuadin, A. (2023). Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 58–64. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1974>
- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336–348.
- Putu Candra Prastya Dewi. (2022). *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar*. 3(2), 131–140. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Reinita, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Pendekatan (CTL) pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 11(1), 201–212.
- Retnasari, L., Abdulkarim, A., & Hidayah, Y. (2024). *Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila ...-344 Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar Article Info*. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i1.xxx>
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415.
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan Ke-6). ALFABETA.
- Ulmarhamah, L. ; A. W. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Menggunakan Model Role-Playing DI SDN 05 Sasak Ranah Pasisise Pasaman Barat*. 09. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13820>