

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ARTICULATE STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SD WILAYAH I LUBUK KILANGAN KOTA PADANG

Hiskia Sitorus<sup>1</sup>, Fikhen Tri Wulandari<sup>2</sup>, Yesi Anita<sup>3</sup>, Zuryanty<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: [hiskiasitorus99@gmail.com](mailto:hiskiasitorus99@gmail.com)

### Article History

Received: 21-05-2025

Revision: 29-05-2025

Accepted: 01-06-2025

Published: 03-06-2025

**Abstract.** This research aims to develop a valid, practical, and effective Articulate Storyline 3 application-based learning media to be used in the learning process in elementary schools. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collected includes the validity, practicality, and effectiveness of the media. The results of validation by experts showed a validity rate of 100% from subject matter experts, 97.7% from media experts, and 84.4% from linguists, with an average of 94.03% in the "very valid" category. The practicality test by the teacher showed a result of 90% at SDN 15 Koto Lalang, 93.33% at SDN 10 Bandar Buat, and 93.33% at SDN 14 Koto Lalang, with an average of 92.22% (categorized as 'very practical'). Meanwhile, the practicality test by the students showed results of 94.33%, 96.16%, and 95.13%, with an average of 94.33% (categorized as 'very practical'). The effectiveness test through N-Gain calculation showed a significant improvement in learning outcomes, namely 0.66 (categorized as 'sufficiently effective') at SDN 15 Koto Lalang, as well as 0.77 (categorized as 'effective') at SDN 10 Bandar Buat and SDN 14 Koto Lalang. Thus, the developed learning media is declared valid, practical, and effective in supporting the learning process at the elementary school level.

**Keywords:** Articulate Storyline 3, ADDIE Model, Pancasila Education

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Data yang dikumpulkan meliputi validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 100% dari ahli materi, 97,7% dari ahli media, dan 84,4% dari ahli bahasa, dengan rata-rata 94,03% dalam kategori "sangat valid". Uji kepraktisan oleh guru menunjukkan hasil sebesar 90% di SDN 15 Koto Lalang, 93,33% di SDN 10 Bandar Buat, dan 93,33% di SDN 14 Koto Lalang, dengan rata-rata 92,22% (kategori "sangat praktis"). Sementara itu, uji kepraktisan oleh peserta didik menunjukkan hasil sebesar 94,33%, 96,16%, dan 95,13%, dengan rata-rata 94,33% (kategori "sangat praktis"). Uji efektivitas melalui perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, yaitu 0,66 (kategori "cukup efektif") di SDN 15 Koto Lalang, serta 0,77 (kategori "efektif") di SDN 10 Bandar Buat dan SDN 14 Koto Lalang. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

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

**How to Cite:** Sitorus, H., Wulandari, F. T., Anita, Y., & Zuryanty. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Wilayah I Lubuk Kilangan Kota Padang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3696-3708. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3199>

## PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Kemajuan teknologi memungkinkan guru mengintegrasikan berbagai media untuk mendukung pendekatan berbasis proyek serta memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi. Media pembelajaran yang tepat dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan peserta didik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik (Hariyanto, 2023). Penggunaan media yang sesuai juga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, efisien, serta mengurangi kebosanan. Menurut Meylinda dan Reinita (2023), media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan peserta didik memahami materi yang disampaikan melalui media yang sesuai dengan perkembangan zaman (Titiana et al., 2019). Media yang menarik akan mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran (Sulastri et al., 2024). Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran menjadi sangat penting, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila memiliki peran sentral dalam membentuk warga negara yang mampu hidup berdampingan secara harmonis berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pembelajaran ini mencakup elemen-elemen penting seperti Pancasila, UUD 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan NKRI (Rachmania, 2022). Untuk itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu disampaikan dengan pendekatan yang relevan dan bermakna, antara lain melalui pemecahan masalah, penguatan kemandirian, serta pengaitan materi dengan konteks kehidupan nyata.

Berbagai aplikasi dan perangkat lunak kini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, seperti *Articulate Storyline 3*, *Kinemaster*, *Macromedia*, *Adobe Flash*, *Powtoon*, dan *PowerPoint*. Di antara berbagai platform tersebut, *Articulate Storyline 3* menjadi salah satu pilihan yang unggul karena mampu menyajikan materi pembelajaran secara audio, visual, dan tertulis secara bersamaan (Hafiedz & Nurhamidah, 2023). Aplikasi ini juga mudah dioperasikan karena tampilannya menyerupai *PowerPoint* dan dapat dipublikasikan dalam berbagai format, termasuk HTML5 dan file .exe, yang kompatibel dengan laptop, tablet, maupun smartphone (Juhaeni et al., 2021; Nabilah et al., 2020). Leztiyani (2021) juga menyatakan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi seperti *Articulate Storyline 3* sangat mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN 15 Koto Lalang, SDN 10 Bandar Buat, dan SDN 14 Koto Lalang, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah-sekolah tersebut belum optimal. Media yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti gambar cetak di kertas HVS, yang kurang menarik perhatian peserta didik dan hanya terlihat oleh siswa di bagian depan kelas. Selain itu, media belum mampu melibatkan seluruh peserta didik secara langsung, yang menyebabkan mereka kurang termotivasi dan mudah bosan. Padahal, sarana dan prasarana seperti proyektor, wifi, dan perangkat laptop atau *Chromebook* sudah tersedia di sekolah, namun belum dimanfaatkan secara maksimal karena keterbatasan inovasi dan keterampilan guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi.

Peneliti juga menyebarkan angket kebutuhan kepada peserta didik kelas V di wilayah I Lubuk Kilangan Kota Padang. Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 87% peserta didik lebih menyukai pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis teknologi (bergambar, bersuara, animasi, dan kuis), sedangkan hanya 13% yang tidak menyukai. Data ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik secara visual dan audio. Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3*. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Mardianti dan Muhammadi (2024), Sugiarti et al. (2025), Firdausa dan Wicaksono (2023), serta Pratama dan Batubara (2021), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan efektif.

Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada pengintegrasian elemen *game* dalam media pembelajaran. Peserta didik akan menyelesaikan tantangan-tantangan yang berkaitan dengan budaya, seperti mengenal rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan senjata tradisional di Pulau Sumatera, serta mencocokkan gambar yang menunjukkan sikap menghormati keberagaman budaya. Media ini juga dilengkapi dengan suara alat musik tradisional atau lagu daerah. Elemen *game* yang dikembangkan melalui *Articulate Storyline 3* ini belum banyak diterapkan dalam penelitian sejenis, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar peserta didik secara lebih menyenangkan dan efektif. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini mengangkat judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Wilayah I Lubuk Kilangan Kota Padang.”

## METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang biasa disingkat dengan R&D. Model pengembangan yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Menurut (Sugiyono, 2018) model *ADDIE* dengan langkah pengembangan yang meliputi: 1) *Analysis* (analisis), 2) *design* (perancangan), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (penerapan), dan 5) *evaluation* (evaluasi).

Subjek uji coba yang dipilih dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas V SDN 15 Koto Lalang yang kemudian dilanjutkan dengan penyebaran produk ke peserta didik kelas V SDN 10 Bandar Buat dan SDN 14 Koto Lalang. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika, data praktikalitas yang diperoleh dari hasil uji coba praktikalitas produk media pembelajaran melalui angket respon guru dan peserta didik di kelas V SD serta data hasil uji efektivitas diperoleh melalui soal *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) Instrumen validasi media pembelajaran yaitu Instrumen validasi yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa (2) Instrumen praktikalitas media pembelajaran yaitu Angket respon guru dan siswa, (3) Instrumen efektivitas media pembelajaran menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan cara menghitung persentase dan menentukan kategorinya.

**Tabel 1.** Daftar penskoran validitas ahli

Interval	Kategori
86%-100%	Sangat Valid
71%-85%	Valid
56%-70%	Cukup Valid
41%-55%	Kurang Valid
0%-40%	Sangat Tidak Valid

**Tabel 2.** Skor kepraktisan media pembelajaran

Interval	Kategori
86%-100%	Sangat Praktis
71%-85%	Praktis
56%-70%	Cukup Praktis
41%-55%	Kurang Praktis
0%-40%	Sangat Tidak Praktis

## HASIL

### Tahap Analisis (*Analysis*)

#### *Analisis Kebutuhan Guru*

Berdasarkan analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang melibatkan 3 guru kelas V sebanyak 3 guru SDN peneliti observasi dan wawancara dalam penelitian ini sebesar 100% telah menyediakan sarana internet di sekolah. Bertolak belakang dengan implementasi penggunaan media pembelajaran di sekolah yang dilakukan guru sebanyak 100% guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan internet. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti, guru lebih sering mengajar menggunakan metode ceramah, diakibatkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi, membuat guru lebih sering mengajar dengan metode ceramah. Media yang diberikan guru kurang maksimal dan belum ada penggunaan media yang lebih kreatif dengan memanfaatkan teknologi berbasis perangkat lunak (*software*), karena guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana, seperti buku, dan kertas hvs, akibatnya peserta didik menjadi bosan dan kurang aktif dalam belajar. Berdasarkan analisis kebutuhan guru terkait diketahui bahwa guru membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan media pembelajaran yang mudah di akses.

#### *Analisis Kebutuhan Peserta Didik*

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengetahui preferensi dan kebutuhan mereka dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil angket yang disebarkan kepada peserta didik kelas V di wilayah I Lubuk Kilangan Kota Padang, diperoleh data bahwa sebagian besar peserta didik menyukai media pembelajaran yang bergambar, bersuara, mengandung animasi, dan dilengkapi kuis. Media yang interaktif seperti ini dinilai dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik perhatian, serta mempermudah pemahaman materi. Selain itu, dengan media yang atraktif dan interaktif, peserta didik cenderung lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Dari hasil observasi, diketahui bahwa sekolah-sekolah di wilayah tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti koneksi internet, proyektor, dan perangkat *Chromebook*. Ketersediaan fasilitas ini menunjukkan bahwa pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* sangat memungkinkan untuk dilakukan dan didukung oleh infrastruktur sekolah.

### *Analisis Materi*

Analisis materi dilakukan untuk memastikan kesesuaian konten yang dikembangkan dalam media pembelajaran dengan materi yang tercantum dalam kurikulum pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti, materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* sudah relevan dengan kompetensi dasar dan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada topik keragaman sosial budaya. Materi disusun dengan memperhatikan alur tujuan pembelajaran (ATP) serta tahapan berpikir peserta didik, dari konkret menuju abstrak, dan diperkaya dengan unsur visual, audio, animasi, dan kuis interaktif. Hal ini bertujuan agar media tidak hanya menyampaikan konten, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis dan reflektif peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

### *Analisis Kurikulum*

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui gambaran umum mengenai struktur dan arah pembelajaran yang diatur dalam Kurikulum Merdeka, sehingga media yang dikembangkan dapat sejalan dengan prinsip dan pendekatan kurikulum tersebut. Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, penguatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5), serta penerapan pendekatan diferensiasi dan pembelajaran bermakna. Dalam hal ini, media pembelajaran yang dikembangkan harus memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar mandiri, mengeksplorasi, dan terlibat aktif secara kognitif maupun afektif.

Media berbasis *Articulate Storyline 3* yang akan dikembangkan mengakomodasi prinsip Kurikulum Merdeka melalui penyajian yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang mengedepankan nilai-nilai Pancasila dan keberagaman budaya Indonesia.

### **Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan adalah tahap peneliti untuk merancang media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang dirancang dapat mempermudah guru dalam menyajikan pembelajaran pendidikan Pancasila dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.



**Gambar 1.** Desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, media *Articulate Storyline 3* yang telah dirancang kemudian dilakukannya kegiatan validasi kepada para ahli atau validator yang sesuai dengan bidangnya, terdiri dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media dengan memberikan angket validasi untuk penilaian media pembelajaran yang sudah dirancang. Setelah melaksanakan validasi kepada para ahli validator, maka dilakukan revisi berdasarkan saran-saran dan masukan yang diberikan untuk dilakukan perbaikan pada media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dirancang, hasil revisi yang dilakukan untuk mendapatkan kevalidan dalam media pembelajaran yang diciptakan.

### **Tahap Penerapan (*Implementation*)**

Tahap penerapan dilakukan setelah produk divalidasi dan direvisi sesuai dengan saran perbaikan dari masing-masing validator, kemudian dapat diujicobakan di lapangan. Uji coba tersebut dilakukan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SDN 15 Koto Lalang dengan jumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Tujuan dilakukannya penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini adalah untuk mengetahui kepraktisan produk. Setelah dilakukan uji coba media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sudah dinyatakan valid dan praktis pada sekolah uji coba, maka dilakukan penelitian di SDN 10 Bandar Buat dengan subjek penelitian 20 peserta didik yang terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan.

### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dalam melaksanakan penelitian. Evaluasi dilakukan atas penerapan produk media pembelajaran. Pengevaluasian ini dilakukan dengan cara mengukur produk, dilakukan dengan menggunakan angket respon yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Pada pengukuran keefektifan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest*.

### **Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru**

Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas respon guru diketiga sekolah, rata-rata presentase kepraktisan keseluruhan yang diperoleh adalah 92,22 yang tergolong dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal ini dapat dilihat dari penilaian guru sekolah uji coba, dan sekolah penelitian. Kepraktisan ini mencerminkan bahwa media ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **Hasil Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik**

Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas respon peserta didik diketiga sekolah, rata-rata presentase kepraktisan keseluruhan yang diperoleh adalah 94,33%, yang tergolong dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal ini dapat dilihat dari penilaian peserta didik sekolah uji coba, dan sekolah penelitian. Kepraktisan ini mencerminkan bahwa media ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran SDN 15 Koto Lalang**

Berdasarkan perhitungan *N-Gain Score* pada media pembelajaran, peneliti memperoleh data dari soal pretest dan posttest peserta didik sebesar 0,67 dengan presentase 67%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* dikatakan “cukup efektif” untuk digunakan.

### **Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran SDN 10 Bandar Buat**

Berdasarkan perhitungan *N-Gain Score* pada media pembelajaran, peneliti memperoleh data dari soal pretest dan posttest peserta didik sebesar 0,77 dengan presentase 77,75%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* dikatakan sudah “efektif” untuk digunakan. Dengan demikian media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* dikatakan sudah “efektif” untuk digunakan

### **Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran SDN 14 Koto Lalang**

Berdasarkan perhitungan *N-Gain Score* pada media pembelajaran, peneliti memperoleh data dari soal pretest dan posttest peserta didik sebesar 0,77 dengan presentase 77,64%.

## **DISKUSI**

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* menggunakan model ADDIE pada materi keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di kelas V SD Gugus 1 Lubuk Kilangan Padang sudah sesuai dengan tahapan pengembangan dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dimaksud yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap penerapan dan tahap evaluasi. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Analisis dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan penyebaran angket kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis peneliti menemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah dasar masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional serta guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

Perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk kemudian dapat dikembangkan dan layak diimplementasikan di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan saran yang diperoleh dari uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Pada uji validitas media pembelajaran berbasis

aplikasi *Articulate Storyline 3* memperoleh skor kevalidan 100% dari validator ahli materi, 97,7% dari validator ahli bahasa dan 84,4% dari validator ahli media dengan skor akhir sebesar 94,03%.% kategori “Sangat valid”.

Penerapan pada sekolah uji coba dan sekolah penelitian. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar dengan menerapkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Setelah selesai melakukan tahap penerapan, peneliti memberikan angket respon kepada guru dan peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh pada uji praktikalitas respon guru yakni SDN 15 Koto Lalang didapatkan skor kepraktisan sebesar 90%, kemudian SDN 10 Bandar Buat didapatkan skor kepraktisan sebesar 93,33%, selanjutnya SDN 14 Koto Lalang 93,33% dengan rata-rata keseluruhan respon guru 92,22% dengan kategori “sangat praktis”. Kemudian uji praktikalitas respon peserta didik SDN 15 Koto Lalang 94,33%, SDN 10 Bandar Buat 96,16%, dan SDN 14 Koto Lalang 95,15% dengan rata-rata keseluruhan respon peserta didik 94,33% dengan kategori “sangat praktis”.

Hasil analisis data uji efektivitas melalui perhitungan *N-Gain score* dengan membandingkan hasil *posttest* dan *pretest* peserta didik. Pada SDN 10 Bandar Buat sebagai sekolah uji coba pengembangan media, dengan perolehan skor 0,67 dengan kategori cukup efektif. Kemudian pada SDN 15 Koto Lalang sebagai sekolah penelitian memperoleh skor 0,77 dengan kategori efektif. Kedua hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* secara konsisten memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Media ini dinilai menarik, mudah dipahami, dan mampu menyampaikan materi secara sistematis sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Pada SDN 14 Koto Lalang sebagai sekolah penelitian memperoleh perhitungan *N-Gain* skor 0,77 dengan kategori efektif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam peserta didik setelah menggunakan media berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pagarra H & Syawaludin, 2022). bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mengubah materi yang abstrak menjadi lebih nyata bagi peserta didik sekolah dasar. Hal ini tidak selalu memerlukan pengalaman langsung, karena dapat dilakukan melalui berbagai media seperti gambar, video, film, animasi, dan sebagainya. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, media-media tersebut dapat diolah sedemikian rupa sehingga menjadi menarik dan interaktif dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil uji validitas ahli materi memperoleh hasil sebesar 100% dengan kategori “sangat valid”. Hasil uji validitas ahli media memperoleh hasil sebesar 97,7% dengan kategori “sangat valid”. Hasil uji validitas ahli kebahasaan memperoleh hasil 84,4% dengan kategori “sangat valid”. Rata-rata keseluruhan hasil validasi adalah 94,03%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil dari uji validitas tersebut, maka media pembelajaran pembelajaran ini sudah dinyatakan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

Hasil uji praktikalitas dari respons guru dan peserta didik memperoleh hasil yang baik. Hasil uji praktikalitas respons guru memperoleh persentase sebesar 90% “sangat praktis” pada SDN 15 Koto Lalang, kemudian di SDN 10 Bandar Buat 93,33% dengan kategori “sangat praktis”, selanjutnya di SDN 14 Koto Lalang 93,33% dengan kategori “sangat praktis”. Rata-rata keseluruhan hasil praktikalitas adalah 92,22% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sementara itu, hasil uji praktikalitas respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 94,33% dengan kategori “sangat praktis” SDN 15 Koto Lalang, kemudian di SDN 10 Bandar Buat 96,16% dengan kategori “sangat praktis”, selanjutnya di SDN 14 Koto Lalang 95,13% dengan kategori “sangat praktis”. Rata-rata keseluruhan hasil praktikalitas adalah 94,33% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini membuktikan bahwa media ini sangat mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pengujian hasil efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* dilakukan dengan membandingkan soal *pretest* dan soal *posttest* melalui perhitungan *N-Gain score*. Pada sekolah uji, hasil uji efektivitas di sekolah uji coba di SDN 15 Koto Lalang memperoleh perhitungan sebanyak 0,67 dengan kategori “cukup efektif”. Kemudian pada sekolah penelitian di SDN 10 Bandar Buat diperoleh skor uji efektivitas sebesar 0,77 dengan kategori “efektif”. Selanjutnya sekolah penelitian di SDN 14 Koto Lalang diperoleh skor uji efektivitas sebesar 0,77 dengan kategori “efektif”.

## REFERENSI

- Barlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Firdaus, S. N., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Interaktif “Gasiba” Menggunakan Articulate Storyline 3 Muatan Pendidikan Pancasila Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Di Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jppsd*, 11(10), 2152–2161.

- Fitriani, A., S. F., Arwin, & Putera, R. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 211–223.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 54–64. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Hariyanto, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Siswa Dan Berhubungan Dengan Kualitas Mutu Pendidikan. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–13.
- Hartoyo, A., & Rahmadayanti, D. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Izzah, F. N., Khofshoh, Y. A., Sholihah, Z., Nurningtias, Y., & Wakhidah, N. (2022). Analisis Faktor-faktor Pemicu Turunnya Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi. *Pensa E-jurnal: Pendidikan Sains*, 10(1), 150–154.
- Jannah, F., Irtifa, T., & Zahra, P. F. A. (2022). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2023. *Al Yazidiy: Ilmu Sosial, Humaniora, dan Pendidikan*, 4(2), 55–65.
- Juhaeni, J., Safaruddin, & 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>
- Karimah, T., & Istifadah, M. (2018). Gaji Guru Taman Pendidikan Al-Qur'an dalam Perspektif Ekonomi Syari'ah. *Maliyah : Jurnal Hukum Bisnis Islam*, 8(1), 1–21. <https://doi.org/10.15642/maliyah.2018.8.1.1-21>
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Mardianti, E., & Muhammadi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dikelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 236–241.
- Meylinda, E., & Reinita. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1807–1817. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7273>
- Nabilah, C. H., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. Dalam H. Pagarra, A. Syawaluddin, W. Krismanto, & Sayidiman (Ed.), *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 157. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1082>
- Rachmania, M. (2022). *Penerapan model project based learning pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan akhlak Mulia Pada Peserta didik Kelas V MI Nurul Huda Palmerah Jakarta Barat*. 103.
- Sugiarti, E., Saefani, F., Imelda, N., Fata'ah, S. A., & Sunaryati, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(1), 64–77.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Cetakan Ke-6)*. ALFABETA.

- Sulastrri, J., Anita, Y., Reinita, & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Media Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 349–368. <https://doi.org/10.1002/asjc.903>
- Titiana, E. S., Yolandini, B., Wiriyanti, K., & Azizah, N. (2019). Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 309–314.