

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORY LINE 3 BERBASIS PROJECT BASED LEARNING PADA MATERI SENI RUPA BEREKSPERIMEN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Raysah Qurrata Aini¹, Yunisrul²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: raysahq@gmail.com

Article History

Received: 24-08-2025

Revision: 03-09-2025

Accepted: 05-09-2025

Published: 07-09-2025

Abstract. This study aims to develop valid, practical, and effective Articulate Storyline 3 learning media based on Project Based Learning for the Fine Arts subject “Experimenting with Textures” in fourth grade elementary school. This study is a development study using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). Data were collected using validation and practicality instruments, then analyzed using validity and practicality analysis techniques. The results showed that the developed media obtained a validation score of 96% from subject matter experts, 92% from language experts, and 90% from media experts, with an average of 93% (highly valid). The practicality test also showed excellent results. At SDIT Alam Talago, the response rate from teachers reached 94% and from students 94.69%. At SDN 19 Santur, the response rate from teachers was 97% and from students 95.33%. These findings indicate that media is practical for use in learning. The effectiveness of media is demonstrated by the improvement in student learning outcomes. The average pretest score at the pilot school was 57.14%, which increased to 90.71% on the posttest. Thus, Articulate Storyline 3 learning media based on Project Based Learning has been proven to be valid, practical, and effective in improving student learning outcomes in Fine Arts in fourth grade elementary school.

Keywords: Development, Learning Media, Project Based Learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Articulate Storyline 3 berbasis Project Based Learning pada materi Seni Rupa “Bereksperimen dengan Tekstur” di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, evaluasi). Data dikumpulkan menggunakan instrumen validasi dan praktikalitas, kemudian dianalisis dengan teknik analisis validitas dan praktikalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor validasi dari ahli materi sebesar 96%, ahli bahasa 92%, dan ahli media 90%, dengan rata-rata 93% (sangat valid). Uji praktikalitas juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Di SDIT Alam Talago, respon guru mencapai 94% dan peserta didik 94,69%. Di SDN 19 Santur, respon guru 97% dan peserta didik 95,33%. Temuan ini menunjukkan media praktis digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretest di sekolah uji coba sebesar 57,14% meningkat menjadi 90,71% pada posttest. Dengan demikian, media pembelajaran Articulate Storyline 3 berbasis Project Based Learning terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Seni Rupa di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Proyek

How to Cite: Aini, R. Q & Yunisrul. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Story Line 3* Berbasis *Project Based Learning* pada Materi Seni Rupa Bereksperimen di Kelas IV Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9135-9148. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4159>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing di era global. Proses pendidikan di sekolah tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan, sikap, dan kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan UNESCO (2015) yang menekankan empat pilar pendidikan, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to live together*, dan *learning to be*. Di Indonesia, visi pendidikan nasional menekankan pada pembentukan insan cerdas, berakhlak mulia melalui proses pembelajaran yang bermutu (Kemendikbud, 2020). Oleh karena itu, kualitas pembelajaran di sekolah dasar perlu diarahkan agar mampu mengembangkan seluruh potensi siswa secara optimal.

Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah dengan menerapkan Kurikulum Merdeka yang memberikan ruang lebih besar bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Kurikulum ini menuntut guru agar tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Bialik & Fadel, 2015). Hal tersebut dapat diwujudkan melalui penerapan model pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa, salah satunya *Project Based Learning* (PjBL).

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan sebuah proyek yang berkaitan dengan materi pelajaran. Menurut Thomas (2000), PjBL mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan kolaborasi siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian Hosnan (2014) yang menyatakan bahwa PjBL dapat mendorong peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman nyata. Dengan demikian, model ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dan sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional. Guru cenderung berfokus pada ceramah dan penugasan yang kurang memanfaatkan media interaktif, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar (Sani, 2019). Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Terlebih pada materi bereksperimen dengan tekstur, siswa membutuhkan pengalaman langsung, eksplorasi, dan media yang menarik untuk mengembangkan keterampilan seninya (Arsyad, 2019). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta memfasilitasi gaya belajar yang beragam (Mayer, 2009). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan (Munir, 2015; Pribadi, 2017). Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah *Articulate Storyline 3*, sebuah perangkat lunak yang memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan tampilan visual, audio, animasi, dan kuis evaluasi.

Penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan kualitas proses belajar. Penelitian Nurhayati (2021) menemukan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat interaksi belajar, dan membantu pemahaman materi yang abstrak. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Putri (2020), yang menunjukkan bahwa media digital berbasis *Articulate Storyline* meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan media konvensional. Dengan demikian, pemanfaatan *Articulate Storyline 3* sangat potensial untuk dikembangkan pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* pada materi seni rupa bereksperimen dengan tekstur di kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan diharapkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kriteria valid diperoleh melalui penilaian para ahli, kriteria praktis dilihat dari respon guru dan siswa, sedangkan kriteria efektif diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang mendukung pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau biasa disingkat *R & D* menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Sesuai namanya, model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Aulia & Masniladevi, 2021).

Model ADDIE dapat membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang kompleks agar selanjutnya dapat mengembangkan produk-produk untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

- *Analysis* (analisis); pada tahap ini meliputi wawancara dan angket kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
- *Design* (Perancangan); Tahap perancangan adalah tahap merancang media pembelajaran seni rupa pada materi Bereksperimen dengan Tekstur berbasis *articulate storyline 3* di kelas IV Sekolah Dasar media pembelajaran yang dirancang.
- *Development* (pengembangan); pada tahap ini pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli. Pada tahap ini meliputi validasi media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Articulate Storyline 3* oleh para ahli. Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dari para ahli terhadap media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan. Apabila media pembelajaran dikatakan belum valid, maka akan dilakukan revisi. Jika media pembelajaran sudah valid, maka media pembelajaran sudah dapat digunakan.
- *Implementation* (penerapan); pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model atau metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model atau metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model atau metode berikutnya.
- *Evaluation* (evaluasi); pada tahap evaluasi ini dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran yang didesain sudah berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Dalam tahap evaluasi ini dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Teknik dan alat pengumpul data pada penelitian ini terdiri dari: (1) teknik observasi menggunakan lembar observasi; (2) teknik wawancara menggunakan panduan wawancara; (3) analisis dokumen menggunakan rubric analisis kurikulum; (4) teknik validasi menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada ahli konten, grafis, dan kebahasaan; dan (5) angket praktikalitas pengoperasian produk oleh guru dan peserta didik

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* oleh para ahli. Data yang diambil pelaksanaan uji coba berupa data validasi dan praktikalitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis pada masing-masing komponen. Data yang terkumpul kemudian diolah dan dipresentasikan dalam format tabel dengan penerapan skala *Likert*. Kriteria penilaian tersebut untuk para validator menggunakan penilaian dengan skala 1 hingga 5, dimana skor 5 menunjukkan jawaban yang sangat baik, skor 4 baik, skor 3 cukup, skor 2 kurang baik dan skor 1 sangat kurang baik (Salwani & Ariani, 2021).

HASIL DAN DISKUSI

Tahap Analisis

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui kebutuhan, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang sudah ada dan digunakan di kelas. Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan observasi ke SDN 19 Santur, SDN 12 Sapan, SDIT Alam Talago dan melakukan wawancara dengan wali kelas IV. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang peneliti temukan salah satunya yaitu: peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis IT dan membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti menganggap perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis IT yang dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Peneliti memilih untuk mengembangkan bahan ajar yang berupa media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang sesuai dengan kebutuhan diatas.

Analisis Kurikulum

Kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangan e-modul ini adalah kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Dalam mengembangkan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum merdeka pada pembelajaran Seni Rupa materi Berekspirimen dengan Tekstur di kelas IV SD meliputi: CP dan ATP

Analisis Materi

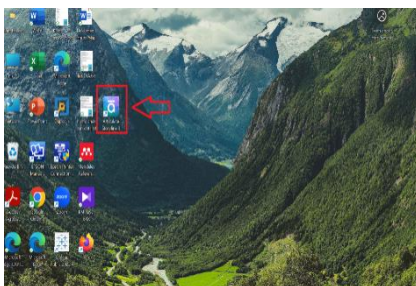
Analisis materi pelajaran yang peneliti lakukan berpedoman kepada Capaian Pembelajaran (CP) Seni Rupa kelas IV Semester satu kurikulum merdeka. Dalam pengembangan media

pembelajaran ini peneliti memfokuskan pada materi unit 3 (Bereksperimen Dengan Tekstur). Peneliti menganalisis materi ini dalam kurikulum merdeka dan beberapa sumber buku paket pembelajaran. Hasil analisis materi yang peneliti kembangkan sudah sesuai dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Materi yang tersaji dalam media pembelajaran ini mengenai tekstur, pengertian dan jenis tekstur, bahan-bahan alami untuk membuat tekstur, teknik pembuatan tekstur, merancang sebuah tektur, dan membuat sebuah tekstur sesuai rancangan yang dibuat.

Tahap Desain

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Media pembelajaran ini dirancang sebagai optimalisasi perkembangan teknologi yang semakin pesat serta dapat memudahkan dan membantu dalam menyajikan pembelajaran. Media pembelajaran dirancang melalui aplikasi *Articulate Storyline 3*. Adapun Langkah-langkah yang telah peneliti lakukan pada tahap perancangan adalah sebagai berikut:

- *Download* aplikasi *Articulate Storyline 3* pada situs resmi, yaitu <https://articulate.com/perpetual/downloads>
- Buka aplikasi dengan cara klik dua kali pada aplikasi



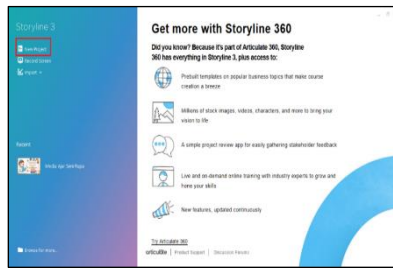
Gambar 1. Aplikasi *Articulate Storyline 3*

- Buka media aplikasi *Articulate Storyline 3* dengan klik dua kali



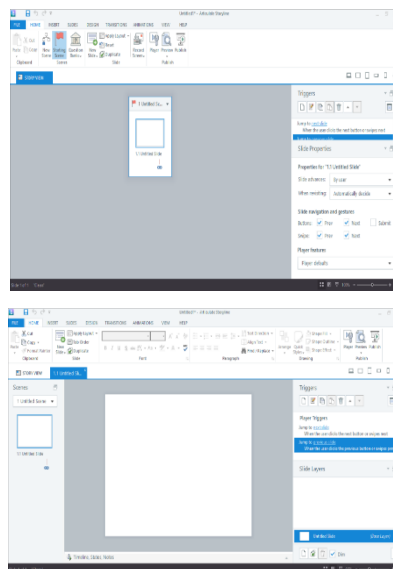
Gambar 2. Tampilan saat membuka aplikasi

- Klik *New Project* untuk membuka *project* baru



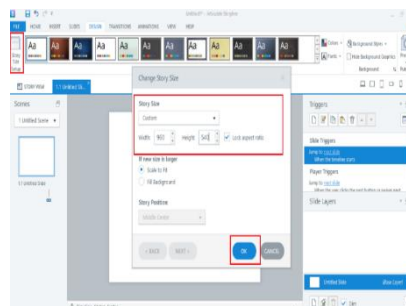
Gambar 3. Tampilan membuat *new project*

- Klik dua kali pada *untitled slide* untuk menjadi layar utama



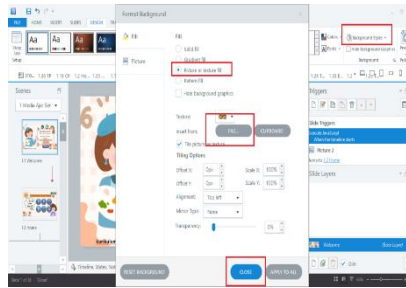
Gambar 4. Tampilan layar utama

- Klik *design* untuk mengatur ukuran tampilan media, lalu klik *slide size setup*. Pilih ukuran media yang akan digunakan 16:(960x540). Lalu klik ok.



Gambar 5. Mengatur ukuran tampilan media

- Agar tampilan *background* lebih menarik, klik *background styles* lalu pilih format *background*. Pilih *picture or texture fill* pada tampilan format *background*, lalu klik file untuk menambahkan gambar.



Gambar 6. Menambahkan *Background*

- Tampilan *background* gambar yang sudah ada ditambahkan akan terlihat seperti berikut:



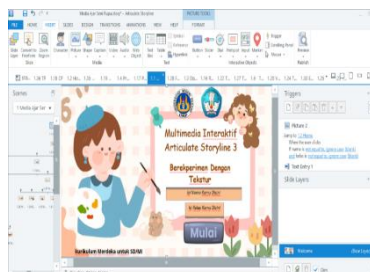
Gambar 7. Tampilan sesudah ditambahkan *background*

- Untuk menambahkan *icon* pada tampilan klik *insert*, lalu klik *picture*. Lalu pilih gambar/icon yang ingin ditambahkan, klik *open*.



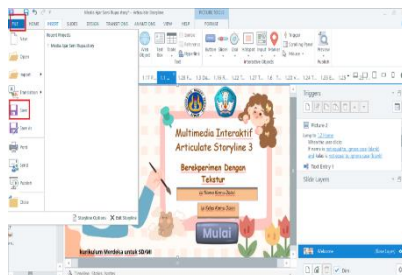
Gambar 8. Menambahkan gambar atau ikon

- Tampilan gambar terlihat seperti berikut:



Gambar 9. Hasil penambahan gambar atau ikon

- Untuk menyimpan *project* yang telah dibuat, dapat mengklik bagian file dan klik *save as*.



Gambar 10. Menyimpan *project* yang telah dibuat

- Lalu publish project untuk mempersiapkan *project* agar menjadi media yang siap digunakan di kelas. Untuk mempublish project dapat mengklik ikon publish pada *ribbon* menu.
- Hasil produk media pembelajaran dapat diakses pada link berikut: <https://mediapembelajaran.my.id/Media%20Interaktif/multimedia/>

Tahap Implementasi

Tahap implementasi multimedia interaktif yang telah dirancang, divalidasi dan dinyatakan layak digunakan oleh ketiga validator ahli akan diterapkan. Pada tahap penerapan, peneliti menerapkan multimedia interaktif pada pembelajaran seni rupa kelas IV di SDIT Alam Talago sebanyak 14 peserta didik sebagai subjek uji coba dan SD Negeri 19 Santur sebanyak 19 peserta didik sebagai subjek penelitian.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan multimedia interaktif berdasarkan komentar dan saran yang diperoleh dari hasil validasi oleh 3 dosen validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah mendapatkan hasil validasi, peneliti melakukan revisi produk multimedia interaktif berdasarkan penilaian dan komentar dari ketiga validator ahli.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifitasan media pembelajaran yang dikembangkan. Praktikalitas berupa pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran. Efektifitas media didapatkan dari hasil belajar peserta didik dengan melakukan tes evaluasi. Cara menguji efektifitas menggunakan pretest dan posttest.

Penyajian Data Hasil Uji Coba

Uji Validitas Materi

Uji validitas materi dilakukan dengan memberikan penilaian pada lembar validasi terhadap multimedia interaktif yang sudah dikembangkan. Validasi dilakukan pada tanggal 7 Oktober 2024 sebanyak dua kali dengan sedikit revisi. Revisi dilakukan pada bagian contoh gambar pada materi. Peneliti merevisi produk sesuai saran dan masukan validator.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

Validasi	Persentase	Kategori	Rata-rata
1	86%	Sangat Valid	90% (Sangat Valid)
2	94%	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil akhir analisis data uji validasi materi, didapatkan persentase kevalidan sebesar 90%, yang berada dalam kategori sangat valid.

Uji Validitas Bahasa

Hasil validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil tingkat kevalidan yang berbeda. Pada validasi pertama dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2024 dengan penilaian sedikit revisi. Revisi dilakukan pada bagian tanda baca, penggunaan huruf kapital, ejaan kalimat, dan memperbaiki kata-kata pada soal evaluasi. Peneliti merevisi sesuai saran dan masukan dari validator. Validasi kedua dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2024 mendapatkan hasil tingkat kevalidan sangat valid sehingga media pembelajaran dinyatakan layak diujicobakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Bahasa

Validasi	Persentase	Kategori	Rata-rata
1	86%	Sangat Valid	86% (Sangat Valid)
2	92%	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil akhir analisis data uji validasi bahasa, didapatkan persentase kevalidan sebesar 86%, yang berada dalam kategori sangat valid.

Uji Validitas Media

Hasil validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil tingkat kevalidan yang berbeda. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2024 dengan mendapatkan sedikit revisi. Revisi dilakukan pada bagian petunjuk penggunaan, beberapa font yang terlalu kecil, dan bagian warna font masih ada yang sewarna dengan background. Validasi kedua dilakukan pada tanggal 18 Oktober 2024 mendapatkan hasil sangat valid dengan penilaian media pembelajaran dinyatakan layak diujicobakan di lapangan.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Validasi	Persentase	Kategori	Rata-rata
1	80%	Valid	85% (Sangat Valid)
2	90%	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil akhir analisis data uji validasi media, didapatkan persentase kevalidan sebesar 85%, yang berada dalam kategori sangat valid.

Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari pengembangan multimedia interaktif yang sudah dilakukan. Multimedia interaktif ini diuji cobakan pada tanggal 25-26 Oktober 2024 di kelas IV SDIT Alam Talago dengan jumlah peserta didik 14 orang dan penelitian dilakukan pada tanggal 28-29 Oktober 2024 di kelas IV SDN 19 Santur dengan jumlah peserta didik 19 orang. Hasil dari uji praktikalitas tersebut dapat dilihat berdasarkan angket respons guru dan peserta didik sebagai berikut:

Hasil Angket Respon Guru

Produk pengembangan media pembelajaran dilakukan penilaian menggunakan angket respon guru. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*.

Tabel 4. Hasil praktikalitas respon guru pada sekolah uji coba

Instansi	Persentase	Kategori	Rata-rata
SD IT Alam Talago	97,14%	Sangat Praktis	95,71% (Sangat Praktis)
SDN 19 Santur	94,28%	Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel praktikalitas guru pada kedua sekolah uji coba yang disajikan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sama-sama mencapai tingkat praktikalitas sebesar 95,71%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis".

Hasil Angket Respon Peserta Didik

Penilaian respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran melalui angket yang telah disediakan.

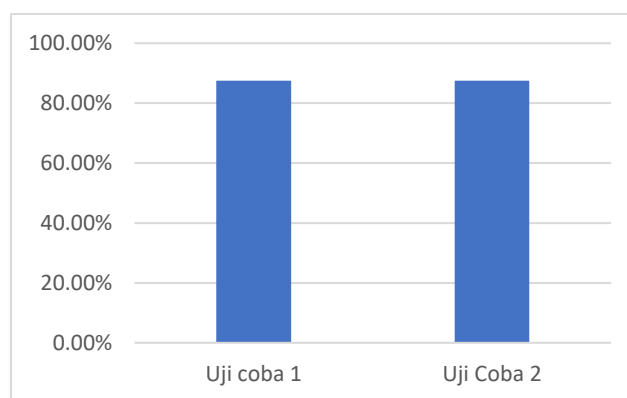
Tabel 5. Hasil praktikalitas respon peserta didik pada sekolah uji coba

Instansi	Persentase	Kategori	Rata-rata
SD IT Alam Talago	94,69%	Sangat Praktis	95,01% (Sangat Praktis)
SDN 19 Santur	95,33%	Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel praktikalitas peserta didik pada kedua sekolah uji coba yang disajikan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sama-sama mencapai tingkat praktikalitas sebesar 95,01%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis".

Hasil Uji Efektifitas

Uji efektifitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan pengembangan multimedia interaktif yang sudah dilakukan. Hasil uji efektifitas dapat dilihat berdasarkan hasil nilai dari soal evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik. Cara menguji efektifitas menggunakan pretest dan posttest



Gambar 11. Hasil uji efektifitas

Berdasarkan hasil uji efektifitas yang ditampilkan pada Gambar 11, Berdasarkan grafik efektifitas (Gambar 11), terlihat bahwa rata-rata skor hasil belajar peserta didik pada uji coba pertama maupun kedua berada di atas 80%, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari pretest ke posttest. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Pulungan, Sartika, dan Hasugian (2025) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, di mana kelompok eksperimen memperoleh skor motivasi lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Ihwana, Risnawati, Vebrianto, dan Hamdani (2025) yang menunjukkan bahwa media interaktif dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa media digital interaktif merupakan salah satu strategi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* pada materi Bereksperimen dengan Tekstur di kelas IV Sekolah Dasar” ini telah dikembangkan menggunakan model ADDIE. Dimana pengembangan ini memperoleh hasil dari validator ahli materi sebesar 96%, penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh hasil 92% dan validator ahli Media 90%. Dari perhitungan rata-rata nilai dari ketiga validator, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 93% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Seni Rupa materi Bereksperimen dengan Tekstur di kelas IV telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal ini dilihat dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Dimana angket respon guru dari sekolah uji coba di SDIT Alam Talago mendapat hasil penilaian 94% dan pada angket respon peserta didik mendapat hasil penilaian 94,69%. Sedangkan disekolah penelitian di SDN 19 Santur pada angket respon guru mendapat hasil penilaian 97%, dan pada angket respon peserta didik mendapat hasil penilaian 95,33%. Hal ini membawa gambaran bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan praktis dan dapat membantu proses pembelajaran di kelas.

REFERENSI

- Adam, S., Msi, M., & Syastra, T. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2).
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD. [Skripsi/Artikel tidak dipublikasikan].
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Ihwana, W., Risnawati, R., Vebrianto, R., & Hamdani, M. F. (2025). *Pengaruh penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD* (Studi kuasi eksperimen pada materi wujud zat dan perubahannya). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 663–668. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.451>
- Pulungan, R. N., Sartika, D., & Hasugian, A. (2025). *Pengaruh pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa MTs Darul Mursyid Tapanuli Selatan*. *MIND Jurnal Ilmu Pendidikan dan Budaya*, 5(1), 54–61. <https://doi.org/10.55266/jurnalmind.v5i1.518>
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84–94. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>

- Rindayati, E., Putri, C. A. D., & Damariswara, R. (2022). Kesulitan calon pendidik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.104>
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran tema 3 subtema 3 berbasis Articulate Storyline 3 di kelas V-A SDIT Mutiara Kota Pariaman. [Artikel tidak dipublikasikan].
- Suryaman, M. (2020). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar program studi pendidikan bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Daring Nasional*. Universitas Bengkulu. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956>
- Tafonao. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.