

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE
STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN IPAS
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Anisa Fitriani¹, Farida S², Arwin³, Rafhi Febryan Putera⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Padang

E-mail : 1anisafitriani1804@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of maximum use of technology-based learning media in science and science learning in elementary schools. Apart from that, the learning media used tends to be conventional and the dominant use of learning media is still dominant. This requires the development of interactive learning media using Articulate Storyline 3 in science and science learning in elementary schools. The type of method used is (R&D) with the ADDIE model which consists of analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The results of research on the development of interactive learning media Articulate Storyline 3 in science learning obtained validation results which were declared very valid with a percentage of 92.8% as assessed by 3 validator experts, namely material, language and media experts. The results of the questionnaire at UPT SD Negeri 22 Kiambang and UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya showed that interactive media was very practical with the teacher response percentage getting 96.5%. The results of the practicality questionnaire, the responses of UPT SD Negeri 22 Kiambang students got 95.8% and UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya got 96.8% in the very practical category. The results of the effectiveness of learning media at UPT SD Negeri 22 Kiambang with a percentage of 87.5% and UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya with a percentage of 93.75% which shows an increasing average. Thus, it can be concluded that the interactive media Articulate Storyline 3 in science and science learning in class V elementary school has been declared valid and practical for use in learning.

Keywords: Interactive media, Articulate Storyline 3, science and science learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi secara maksimal pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional dan masih dominan menggunakan media pembelajaran yang seadanya. Hal tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Jenis metode yang digunakan adalah (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS memperoleh hasil validasi yang dinyatakan sangat valid dengan persentase 92,8% yang dinilai oleh 3 orang ahli validator yaitu ahli materi, bahasa, dan media. Hasil angket di UPT SD Negeri 22 Kiambang dan UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya dapat diketahui bahwa media interaktif sangat praktis dengan hasil persentase respon guru mendapatkan 96.5%. Hasil angket

praktikalitas respon peserta didik UPT SD Negeri 22 Kiambang mendapatkan 95,8% dan UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya mendapatkan 96,8% dengan kategori sangat praktis. Hasil efektivitas media pembelajaran di UPT SD Negeri 22 Kiambang dengan presentase 87,5% dan UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya dengan presentase 93,75% yang menunjukkan rata-rata meningkat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS di kelas V SD telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media interaktif, *Articulate Storyline 3*, pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang menekankan keragaman pembelajaran sehingga lebih optimalnya konten pembelajaran agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk memahami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum merdeka berfokus kepada materi yang esensial yang dapat meningkatkan kompetensi peserta didik berdasarkan fasenya sehingga peserta didik belajar lebih mendalam, bermakna, menyenangkan, santai, dan tenang (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Karakteristik yang di terapkan dalam kurikulum merdeka yaitu pembelajaran yang berbasis proyek yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bersosialisasi, komunikasi, dan membentuk karakter peserta didik sesuai dengan profil pelajar pancasila (Putera, R. F., & Habibi, M. 2023).

Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran jauh lebih interaktif dan relevan dengan pemanfaatan perkembangan teknologi. Media pembelajaran yang tepat digunakan pada era digitalisasi saat ini adalah media pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan komputer dan jaringan internet (Juhaeni et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam proses belajar dapat meningkatkan efektivitas serta kualitas dari proses pembelajaran yang pada akhirnya bisa meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik (Winda & Dafit, 2021).

Media pembelajaran interaktif adalah multimedia yang digunakan dalam kegiatan belajar yang dapat mengandung gambar, video, teks, dan ilustrasi untuk membantu memperjelas materi yang disampaikan (Wati & Nugraha, 2020). Menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat

memunculkan interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif saat belajar.

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu muatan dalam pembelajaran sekolah dasar yang dekat dengan kehidupan manusia. Dalam pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Pembelajaran IPAS akan mudah di pahami oleh peserta didik ketika dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif, kreatif, menyenangkan, dan banyak eksplorasi (Suhelayanti et al., 2023). Dalam pembelajaran IPAS dapat disampaikan dengan media pembelajaran interaktif yang disajikan berupa gambar, video, audio, teks, dan animasi lainnya. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 merupakan *software* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. *Articulate Storyline 3* adalah sebuah perangkat lunak atau *software* yang berperan sebagai media pendukung pembelajaran. *Software* ini memungkinkan pengguna untuk

menggabungkan berbagai elemen media seperti gambar, audio, dan video dalam presentasi pembelajaran (Darnawati et al. 2019).

Articulate Storyline 3 memiliki tampilan seperti *Microsoft Power Point* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dan memiliki beberapa template yang bervariasi. Perangkat lunak ini memiliki kelebihan berupa fitur-fitur interaktif yang tidak dimiliki oleh *Microsoft Powerpoint*, di antaranya yaitu *timeline, movie, picture, dan triggers* (Kristiningrum, 2018; Mayub & Afrizal, 2019). Hasil publikasi *Articulate Storyline 3* ini dapat dioperasikan secara *online* maupun *offline* karena dapat di *publish* berbentuk *website* (html5), video, LMS, CD, dan *word* sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan pada laptop, komputer, dan *Smartphone* (Afidati et al., 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao dan UPT SD Negeri 22 Kiambang diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru belum sepenuhnya menggunakan media interaktif berbasis IT dalam pembelajaran secara maksimal. Pada proses pembelajaran guru masih

cenderung menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Sehingga membuat peserta didik cenderung kurang aktif, merasa bosan, dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, guru dan peserta didik membutuhkan inovasi baru dalam menerapkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Peneliti memilih metode *Research and Development* (R&D) karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model

ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahapan dalam model ADDIE dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini terjadi proses analisis mengenai kebutuhan-kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Hal utama yaitu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Adapun analisis yang dilakukan yaitu, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis, materi, dan analisis media.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan peneliti merancang media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar. Adapun tahap merancang ini meliputi :1) Merancang media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. 2) Mendesain media pembelajaran interaktif yang menarik dan berisi materi yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar yaitu pada Bab 6

(Indonesia Kaya Raya) Topik A (Bagaimana Bentuk Indonesiaku). 3) Penggunaan bahasa yang jelas, tepat dan mudah dimengerti oleh peserta didik. 4) Membuat soal latihan dan kuis yang sesuai dengan materi pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar, sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli/validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Jika media pembelajaran belum valid, maka dapat direvisi terlebih dahulu. Namun jika sudah valid, maka dapat digunakan dalam pembelajaran.

4. Tahap Penerapan (Implementaion)

Pada tahap ini peneliti sudah bisa menggunakan media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh para ahli dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dimulai dari menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan belajar yang dikondisikan. Setelah semua tersedia, maka peneliti sudah bisa mengimplementasikan produk

yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Setelah penerapan produk tadi, maka dapat dilakukan uji praktikalitas dengan membagikan angket respon guru dan angket respon peserta didik.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan setelah empat tahap sebelumnya selesai dilakukan. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan diterapkan dengan memberikan angket respon guru dan peserta didik untuk uji praktikalitas. Uji praktikalitas adalah untuk mengetahui kemudahan dan kelayakan produk media interaktif saat digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi Desain

Adapun langkah-langkah dari validitas desain dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Tahap Validitas Media

Media pembelajaran yang sudah dirancang, selanjutnya akan melalui tahap validitas oleh para ahli. Validasi bertujuan agar media pembelajaran IPAS yang sudah dirancang mendapat masukan, kritik, dan saran

dari para ahli secara menyeluruh baik dari isi materi dan kesesuaian desain media.

2. Tahap Praktikalitas

Praktikalitas didapatkan dari hasil analisis dan pengamatan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh para ahli. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran *Articulate Storyline 3* diminta respon guru dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*.

3. Tahap Efektivitas

Efektivitas merupakan alat untuk mengetahui seberapa besar pengaruh produk terhadap pemahaman peserta didik. Tahap efektivitas media ini dilakukan setelah media yang di uji coba tadi dan tingkat kepraktisannya sudah teruji. Dengan adanya hasil belajar peserta didik melalui tes evaluasi biasanya berupa soal objektif yang dikerjakan oleh peserta didik agar bisa melihat ke efektivitasannya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahapan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model

ADDIE dengan penyajian hasil pengembangan data hasil uji coba sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

a) Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan yang peneliti temukan yaitu: (1) Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti media interaktif sehingga peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran, (2) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, (3) Guru membutuhkan media pembelajaran dengan sajian yang menarik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

b) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang peneliti lakukan di fokuskan pada analisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) antara isi buku dengan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS Bab 6 (Indonesia Kaya Raya) Topik A (Bagaimana Bentuk Indonesiaku ?) di kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka tersebut maka di kembangkan sebuah perangkat pembelajaran dan media pembelajaran.

c) Analisis Karakteristik

Berdasarkan observasi dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran dengan sajian yang menarik, interaktif dan mudah dipahami seperti dilengkapi dengan audio, video, dan gambar untuk membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dan menciptakan proses pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan.

d) Analisis Materi

Pada tahap analisis materi peneliti melakukan observasi dan wawancara pada guru kelas V di sekolah dasar, terkait materi yang kurang di pahami dan kurang diminati oleh peserta didik pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan

observasi dan wawancara, diketahui bahwa peserta didik kurang memahami materi tentang mengidentifikasi informasi pada peta dan komponen-komponen peta yang terdapat pada Bab 6 (Indonesia Kaya Raya) Topik A (Bagaimana Bentuk Indonesiaku ?) pada pembelajaran IPAS di kelas V.

e) Analisis Media

Tahap analisis media lakukan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran. Tujuan dari identifikasi ini adalah untuk mengetahui media apa yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran dan sarana prasarana yang mendukung dalam proses belajar mengajar. Analisis media di lakukan berdasarkan observasi dan wawancara di sekolah yang diteliti.

2. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan, peneliti merancang media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Berikut adalah tampilan produk yang dirancang menggunakan *Articulate Storyline 3* yang memuat

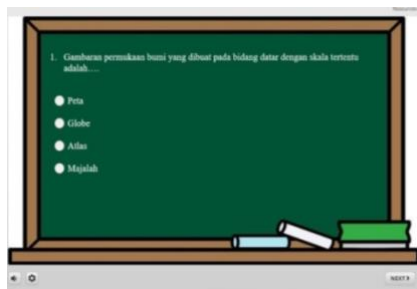
materi pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar :



Gambar 1 Tampilan Awal Media Pembelajaran



Gambar 2 Tampilan Materi Media Pembelajaran



Gambar 3 Tampilan Soal



Gambar 4 Tampilan Hasil Kuis

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, media interaktif *Articulate Storyline 3* yang sudah dirancang kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli atau validator sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan cara memberikan angket validasi untuk penilaian media yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan hasil validasi maka dilakukan revisi terhadap media interaktif sesuai dengan saran dan masukan dari ketiga validator. Hasil revisi digunakan untuk perbaikan media interaktif yang sudah dirancang sehingga nantinya dapat menghasilkan media interaktif yang valid.

4. Tahap Penerapan

Tahap penerapan dilakukan setelah produk divalidasi dan direvisi sesuai dengan saran perbaikan dari masing-masing validator, kemudian dapat diuji cobakan di lapangan. Uji coba tersebut dilakukan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V UPT SDN UPT SD Negeri 22 Kiambang dan penyebaran dilakukan di UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya.

Berdasarkan uji coba yang dilakukan di 2 sekolah, adapun kesimpulan yang didapatkan yaitu:

- a) Peserta didik sangat tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3*.
- b) Peserta didik terlihat aktif saat belajar menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3*.
- c) Peserta didik terlibat aktif dalam penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3*.
- d) Peserta didik mampu bekerja sama dan berbagi tugas dalam menyelesaikan tugas diskusi secara berkelompok.
- e) Peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran karena dalam media interaktif *Articulate Storyline 3* terdapat gambar/animasi yang menarik, soal latihan, games seputar pembelajaran dan kuis.

Setelah dilakukan penerapan produk di lapangan, peserta didik diberikan angket kepraktisan dari media interaktif *Articulate Storyline 3* yang telah digunakan.

5. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian ini adalah di laksanakan evaluasi. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui angket

respon yang diberikan kepada guru, peserta didik dan hasil uji coba *pre test – post test* terhadap media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* yang telah dikembangkan. Dari angket tersebut dapat dilihat apakah penerepan media pembelajaran ini sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Validasi Desain

Berikut hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar :

1. Hasil Validasi

Berdasarkan hasil analisis validasi masing-masing aspek yang dinilai setelah dilakukan revisi yaitu pada aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa maka diperoleh kesimpulan bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar sangat valid digunakan.

Adapun tabel analisis hasil akhir validasi media interaktif *Articulate Storyline 3* dari masing-masing validasi setelah revisi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Persentase Validasi

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Gugus 1 Kecamatan Sungai Pagu dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media setelah dilakukannya revisi dengan memenuhi kriteria “sangat valid” dengan persentase 92,8 %.

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka media interaktif *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan sudah dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD.

2. Hasil Uji Praktikalitas

Pengisian angket praktikalitas oleh guru berdasarkan pengamatan guru ketika peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* setelah proses pembelajaran. Uji praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD dari angket respon guru diisi oleh Ibu Yeni Afrina, S.Pd selaku wali kelas V UPT SD Negeri 22 Kiambang. Pengambilan data uji praktikalitas respon guru juga diisi oleh Ibu Letni Oktarina S.Pd selaku

No.	Aspek yang divalidasi	Presentase	Kategori
1.	Materi	96,6 %	Sangat valid
2.	Bahasa	90,6 %	Sangat valid
3.	Media	91,3 %	Sangat valid
Rerata Keseluruhan		92,8 %	Sangat valid

wali kelas V UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya.

Adapun tabel angket praktikalitas yang diberikan oleh guru kelas V UPT SD Negeri 22 Kiambang dan UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya.

Tabel 2 Hasil Praktikalitas Guru

N o	Nama Guru	Skor Diperoleh	Skor Maks	Present ase
1.	YA	42	44	95,4%
2.	LO	43	44	97,7%
Jumlah		85	88	
Rata-Rata Persentase Keseluruhan				96.5%
Kategori				Sangat Praktis

Berdasarkan hasil perhitungan dari uji praktikalitas pada tabel diatas diperoleh nilai persentase kepraktisan dari angket respon guru wali kelas V UPT SD Negeri 22 Kiambang adalah 95,4% dan dari angket respon guru wali kelas V UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya juga memperoleh

persentase 97,7% dengan kedua persentase kategori “sangat praktis”.

Selanjutnya, pengambilan data dari uji praktikalitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dari hasil respon peserta didik dilakukan dengan membagikan lembar angket praktikalitas setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*, yang dilakukan pengisian oleh peserta didik kelas V UPT SD Negeri 22 Kiambang yang berjumlah 8 peserta didik dan peserta didik kelas V UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya yang berjumlah 16 peserta didik.

Hasil praktikalitas respon peserta didik pada kelas V UPT SDN 22 Kiambang memperoleh persentase 95,8% dan di kelas V UPT SDN 11 Lubuk Jaya adalah 96,8% dengan kedua persentase kategori “sangat praktis”. Penilaian dari masing-masing peserta didik terletak pada kategori 3 dan 4 yaitu kategori “cukup setuju” dan “setuju” dengan kesimpulan komentar yang diberikan “Media pembelajaran sangat bagus, senang dan suka belajar dengan media ini”.

3. Hasil Uji Efektifitas

Hasil uji efektivitas terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dilihat dari tes peserta didik. Tes tersebut diikuti oleh kelas V yang terdiri dari 16 orang peserta didik di UPT SDN 11 Lubuk Jaya. Berdasarkan pada perhitungan, diperoleh hasil presentase belajar peserta didik sebanyak 93,75% meningkat dengan rincian terdapat 1 orang yang tidak tuntas.

D. Kesimpulan

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar” telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dan diperoleh hasil rata-rata dari ketiga validator ahli dengan persentase sebesar 92,8% yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Bahan ajar ini sudah layak diujicobakan ke lapangan dan dapat memecahkan permasalahan di sekolah dasar serta menjadi aktif dan semangat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket di UPT SD Negeri 22 Kiambang dapat diketahui bahwa media interaktif sangat praktis dengan hasil persentase respon guru

mendapatkan 97,7% dan respon peserta didik mendapatkan 95,8%. Selanjutnya hasil angket praktikalitas di UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya menunjukkan hasil persentase respon guru mendapatkan 95,4% dan respon peserta didik mendapatkan 96,8% dengan kategori sangat praktis.

Selanjutnya, hasil efektivitas media pembelajaran di UPT SD Negeri 22 Kiambang dengan presentase 87,5% yang menunjukkan rata-rata meningkat. Pada UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya menunjukkan hasil efektifitas dengan presentase 93,75% dengan rata-rata meningkat. Hasil ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Af'idati, N., Suntari, Y., & Putra, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Pada Muatan Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 2(1), 22-33.

Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L.,

Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Articulate Storyline*. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-16. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>

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

Kristiningrum, K. (2018). Pengembangan Media *Arttrace* untuk Meningkatkan Keterampilan Menari Peserta didik SDN Karang Satria 04. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(2), 523–542.

Putera, R. F., & Habibi, M. (2023). SOSIALISASI PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA BAGI GURU KESETARAAN DI SKB 2 SUNGAI TARAB. *Jurnal ABDI PAUD*, 4(2), 52-56.

Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187.

Suhelayanti, A. E., Jannah, M., Oviana, W., & Ilahi, R. (2024). Pemanfaatan AI dalam Pembuatan Media dan Asessment Pembelajaran IPAS. *JKA*, 1(1).

- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211-221.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65–76.