

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ‘JELAJAH BUDAYA BERSAMA RAJO’ BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD

Amanda Berlia Bersky¹, Zuardi²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Padang

¹amandaberlia2708@gmail.com

ABSTRACT

Education in the 5.0 digital era requires innovative and interactive learning in line with the demands of the 21st century. To realise this, interactive IT-based media centred on students is needed. However, in elementary schools, the use of interactive media is still limited to simple videos or digital quizzes. However, professional software like Articulate Storyline 3 is capable of integrating video, audio, and images to create more engaging and meaningful learning experiences. This research aims to develop interactive multimedia "Exploring Culture with Rajo" based on Articulate Storyline 3 for fourth-grade elementary school students. The research uses the research and development (R&D) method with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation is conducted by experts in content, media, and language. Practicality is assessed through teacher and student questionnaires, while effectiveness is measured using pre-tests and post-tests. Field trials were conducted at SDN 01 Benteng Pasar Atas as the experimental class, SDN 03 Pakan Kurai as the experimental class, and SDN 08 Tarok Dipo as the control class with fourth-grade students. The research results showed material validation of 100%, language 95%, and media 99% (very valid). The practicality according to teachers reached 99% in the trial class and 97% in the experimental class, while students rated it 90% and 94%. The effectiveness of the media with an N-Gain of 76% in the trial class, 83% in the experimental class, and 67% in the control class. It is concluded that this media is valid, practical, and effective for Pancasila Education learning in the fourth grade of elementary school.

Keywords: addie, articulate storyline 3, interactive multimedia, pancasila education

ABSTRAK

Pendidikan di era digital 5.0 membutuhkan pembelajaran yang inovatif dan interaktif sesuai tuntutan abad ke-21. Untuk mewujudkannya, diperlukan media interaktif berbasis IT yang berpusat pada peserta didik. Namun, di sekolah dasar pemanfaatan media interaktif masih terbatas pada video atau kuis digital sederhana. Padahal perangkat lunak profesional seperti Articulate Storyline 3 mampu mengintegrasikan video, audio, dan gambar untuk menciptakan

pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif “Jelajah Budaya Bersama Rajo” berbasis Articulate Storyline 3 untuk kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa. Kepraktisan dinilai melalui angket guru dan peserta didik, sedangkan efektivitas menggunakan pre-test dan post-test. Uji coba lapangan dilakukan di SDN 01 Benteng Pasar Atas sebagai kelas uji coba, SDN 03 Pakan Kurai sebagai kelas eksperimen, dan SDN 08 Tarok Dipo sebagai kelas kontrol dengan peserta didik kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan validasi materi 100%, bahasa 95%, dan media 99% (sangat valid). Kepraktisan menurut guru mencapai 99% di kelas uji coba dan 97% di kelas eksperimen, sedangkan peserta didik menilai 90% dan 94%. Efektivitas media dengan N-Gain sebesar 76% di kelas uji coba, 83% di kelas eksperimen, dan 67% di kelas kontrol. Disimpulkan bahwa media ini valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: addie, *articulate storyline* 3, multimedia interaktif, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini terus mengalami kemajuan pesat dari masa ke masa. Kemajuan ini berjalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Kemajuan IPTEK telah memasuki era teknologi 5.0 yang berpengaruh ke berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Sugiarto & Farid, 2023). Pendidikan dalam era teknologi 5.0, atau yang dikenal sebagai Pendidikan Digital 5.0, memanfaatkan penemuan dan inovasi IPTEK untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, interaktif, dan relevan (Safaruddin et al., 2024; Silvester et al., 2024). Salah satu pilar penting

Pendidikan Digital 5.0 adalah penguasaan keterampilan abad 21 (Sinaga, 2023). Keterampilan abad 21 terdiri dari berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C (Safaruddin et al., 2024; Sinaga, 2023; Tamin et al., 2022). Keterampilan ini menjadi modal bagi peserta didik agar mampu bertahan dalam menghadapi tantangan dan mampu memanfaatkan peluang di tengah dinamika perubahan global.

Pendidikan abad ke-21 menekankan pembelajaran yang bermakna, berorientasi pada pengembangan karakter, dan relevan dengan tantangan zaman (Putera et al., 2024). Hal ini sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang berfokus pada fleksibilitas, dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila yaitu pribadi yang beriman, berkebinedaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Kemendikbudristek, 2022). Salah satu mata pelajaran yang berperan strategis dalam mewujudkan profil tersebut adalah Pendidikan Pancasila. Di sekolah dasar, mata pelajaran ini berfungsi membentuk karakter peserta didik yang nasionalis, toleran, dan menjunjung nilai gotong royong melalui pembelajaran yang aplikatif dan inovatif (Iskandar, 2017; Sunaryati et al., 2024).

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dituntut mampu menghadirkan pembelajaran yang adaptif, menarik, dan memanfaatkan teknologi secara optimal (Devianti, Inayda et al., 2023). Media pembelajaran menjadi sarana penting dalam mendukung proses ini, terutama media yang interaktif sehingga peserta didik dapat

berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan salah satu media yang dapat mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video secara terpadu guna meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik (Batubara, 2021; Sulilawati, 2024). *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu contoh multimedia interaktif yang memiliki fitur lengkap seperti video, gambar, animasi, audio, dan kuis. Penggunaannya mirip dengan Microsoft PowerPoint, tetapi memiliki keunggulan pada *smart brainware* dan prosedur interaktif yang memudahkan proses publikasi (Rosita et al., 2021). Software ini tergolong mudah digunakan serta efektif untuk membuat media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif. Dengan fitur kuis dan simulasi, peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi. Hasil media ini juga fleksibel karena dapat dipublikasikan dalam berbagai format, seperti file .exe untuk desktop, HTML5 untuk web, APK untuk Android, serta SCORM untuk sistem LMS (Afriani, 2024; Nugraha & Ridwan, 2023; Rosita et al., 2021).

Hasil observasi di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa meskipun sarana teknologi sudah memadai, media pembelajaran yang dikembangkan guru masih terbatas pada video pembelajaran, presentasi visual, dan platform kuis *online* berbasis web. Penggunaan aplikasi profesional seperti *Articulate Storyline* 3 belum pernah dilakukan, padahal guru dan peserta didik menunjukkan minat tinggi terhadap pemanfaatan multimedia ini. Analisis kebutuhan juga mengungkap bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis audiovisual dengan animasi yang menarik dan interaktif. Hal ini menunjukkan adanya peluang besar untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* 3 di sekolah dasar.

Berdasarkan Latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimediainteraktif berbasis *Articulate Storyline* 3 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan solusi media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21, sekaligus membantu guru dalam menciptakan

proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan berpusat kepada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang dilaksanakan secara sistematis, terstruktur, dan terukur untuk menghasilkan sebuah produk inovatif berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3. Model pengembangan yang adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri atas tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap awal adalah studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi di tiga sekolah dasar di Kota Bukittinggi, yaitu SDN 03 Pakan Kurai, SDN 01 Benteng Pasar Atas, dan SDN 08 Tarok Dipo, untuk mengetahui kesiapan teknologi serta kondisi pemanfaatan media pembelajaran digital. Menghitung persentase dari masing-masing pertanyaan pada tabel di atas dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan;

Ps: Persentase

S: Jumlah skor yang di perolah

N: Jumlah Skor maksimal

Tabel 1. Kategori Keterbutuhan Media

| Percentase | Kriteria |
|------------|-------------------|
| 81-100% | Sangat dibutuhkan |
| 61-80% | Dibutuhkan |
| 41-60% | Cukup dibutuhkan |
| 21-40% | Kurang dibutuhkan |
| 0-20% | Tidak dibutuhkan |

Tahap analisis kemudian dilanjutkan dengan mengidentifikasi kompetensi, tujuan pembelajaran, dan materi Pendidikan Pancasila kelas IV yang relevan, serta melakukan wawancara dan penyebaran kuesioner untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik.

Pada tahap perancangan (*design*), peneliti merancang *flowchart* dan *storyboard* sebagai gambaran alur kerja serta tampilan slide dalam media pembelajaran. Selanjutnya, tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan membuat prototipe media menggunakan *Articulate Storyline 3*, kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang merupakan dosen Universitas Negeri Padang. Aspek yang divalidasi meliputi

kelayakan isi, kebahasaan, dan desain media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba di tiga sekolah dengan desain eksperimen *two group design*. Kelas uji coba awal dilakukan di Kelas IV A SDN 01 Benteng Pasar Atas dengan 25 peserta didik (12 laki-laki, 13 perempuan) untuk melihat kelayakan dan kesiapan media. Kelas eksperimen dilaksanakan di Kelas IVA SDN 03 Pakan dengan 23 peserta didik (12 laki-laki, 11 perempuan) yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* selama pembelajaran. Kelas kontrol berada di Kelas IVA SDN 08 Tarok Dipo dengan 24 peserta didik (11 laki-laki, 13 perempuan) yang menggunakan media konvensional. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media.

Data yang dikumpulkan mencakup data kualitatif berupa hasil wawancara guru dan observasi sekolah serta tanggapan, kritik, saran dari ahli yang memvalidasi produk.. Data kuantitatif skor penilaian dari uji validasi, skor penilaian dari uji praktikalitas dan hasil uji efektivitas dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Instrumen yang digunakan meliputi

lembar validasi (materi, bahasa, media), dengan kisi-kisi yang disajikan pada tabel 2, tabel 3 dan tabel 4.

Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

| No | Indikator | No. Pertanyaan |
|----|---|-------------------|
| 1 | Multimedia <i>Articulate Storyline</i> memuat CP dan TP yang sesuai kurikulum, mudah dipahami, sistematis, dan selaras dengan perkembangan peserta didik kelas IV SD. | 1,2,3,4,5,6 |
| 2. | Materi disajikan secara cukup, mendalam, jelas, dan teliti. | 7,8,9,10 |
| 3 | Media <i>Articulate Storyline</i> menumbuhkan rasa ingin tahu dan memperjelas materi. | 11,12 |

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Bahasa

| No | Indikator | No. Pertanyaan |
|----|---|--------------------|
| 1 | Bahasa dalam media sesuai kaidah, jelas, mudah dipahami, dan memiliki tata letak serta format yang mendukung keterbacaan peserta didik kelas IV SD. | 1,2,3,4,5,6, 7,8,9 |
| 2. | Teks mudah dibaca dengan huruf dan kata yang sesuai, bahasa komunikatif, efektif, serta mengikuti kaidah PUEBI. | 11,12,13,14 ,15 |

Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

| No | Indikator | No. Pertanyaan |
|----|--|-------------------|
| 1 | Media menarik, mudah digunakan, dan dilengkapi petunjuk yang jelas . | 1,2,3,4, |
| 2. | Desain media menarik, proporsional, kontras jelas, dan ilustratif sesuai materi. | 5,6,7,8,9,10 |
| 3 | Ilustrasi gambar sesuai peserta didik kelas IV, menarik, jelas, mudah dipahami, dan berukuran tepat. | 11,12,13,14 ,15 |
| 4 | Huruf digunakan dengan ukuran tepat, mudah dibaca, kontras jelas dengan latar belakang, dan sesuai materi. | 16,17,18,19 |

Instrumen selanjutnya yang digunakan adalah lembar praktikalitas guru dan peserta didik, serta soal tes hasil belajar. Analisis validitas dilakukan dengan mengonversi skor skala *likert* ke dalam persentase dan mengategorikannya menjadi sangat valid, valid, cukup valid, atau kurang valid. Analisis praktikalitas menggunakan hasil angket yang diubah menjadi persentase dan dikategorikan menjadi sangat praktis hingga tidak praktis. Selanjutnya

untuk perhitungan data nilai akhir hasil validitas dan praktikalitas menggunakan rumus yang dimodifikasi di modifikasi oleh Sari (2019), dengan menggunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai Persen

R : Skor yang diperoleh

SM: Skor maksimum

Tabel 5. Kategori Kevalidan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran

| Percentase | Kriteria |
|------------|-----------------------|
| 81-100% | Sangat Valid/ Praktis |
| 61-80% | Valid/Praktis |
| 41-60% | Cukup Valid/Praktis |
| 21-40% | Kurang Valid/Praktis |
| 0-20% | Tidak Valid/Praktis |

Sumber: (Purwanto, 2020)

Analisis efektivitas menggunakan rumus N-Gain untuk menilai peningkatan hasil belajar (Sukarelawan et al., 2024). Skor N-Gain dihitung menggunakan rumus berikut:

$$NGain = \frac{Posttest Score - Pretest Score}{Maximum Score - Pretest Score}$$

Berdasarkan kategori yang dikembangkan oleh Hake, interpretasi skor N-Gain dibedakan menjadi tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Selain itu, tingkat keefektifan pembelajaran juga dapat ditentukan melalui persentase hasil belajar yang dicapai setelah intervensi (Sukarelawan et al., 2021).

Tabel 6. Interpretasi nilai N-Gain Score

| Nilai N-Gain | Interpretasi |
|-----------------------|---------------------------|
| $g \geq 0,70$ | Tinggi |
| $0,30 \leq g < 0,70$ | Sedang |
| $0,00 < g < 0,30$ | Rendah |
| $g = 0,00$ | Tidak Terjadi Peningkatan |
| $-1,00 \leq g < 0,00$ | Terjadi Penurunan |

Modifikasi dari (Sukarelawan et al., 2021)

Tabel 7. Interpretasi Persentase N N-Gain Score

| Percentase (%) | Interpretasi |
|----------------|----------------|
| < 40 | Tidak Efektif |
| 40 – 55 | Kurang Efektif |
| 56 – 75 | Cukup Efektif |
| > 76 | Efektif |

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model ADDIE ciptaan Dick dan Carry, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Judijanto et al., 2024; Winarni, 2021).

1. Analysis (analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik, kurikulum, dan media sebagai dasar pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD.

Analisis mengenai kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik di SDN 01 Benteng Pasar Atas, SDN 08 Tarok Dipo, dan SDN 03 Pakan Kurai memiliki ketertarikan tinggi terhadap media berbasis teknologi, khususnya penggunaan laptop 100% dan proyektor lebih dari 92% yang dikategorikan sangat dibutuhkan. Buku cetak masih disukai lebih dari 83% tetapi dianggap monoton jika tanpa dukungan media digital. Wawancara guru menguatkan bahwa pemanfaatan teknologi penting untuk meningkatkan partisipasi peserta didik. Ketiga sekolah memiliki fasilitas memadai seperti laptop pribadi atau *chromebook*, proyektor, dan labor komputer sehingga memungkinkan penerapan multimedia interaktif.

Analisis dalam kurikulum menggunakan Kurikulum Merdeka untuk Fase B kelas IV pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan. Capaian pembelajaran menekankan pemahaman dan penghargaan keberagaman budaya, sedangkan alur tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran diarahkan untuk melatih analisis, identifikasi, dan apresiasi budaya melalui pengamatan media, diskusi, dan kegiatan interaktif.

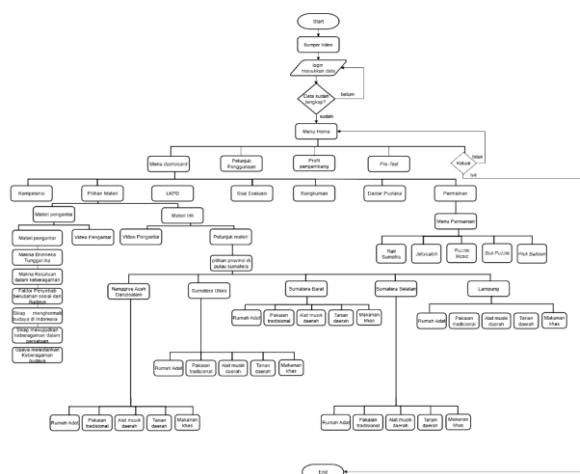
Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan sebagian besar menilai materi Pendidikan Pancasila mudah dipahami lebih dari 54% dan merasa senang mengikuti pembelajaran, namun sebagian mengaku bosan jika metode monoton. Peserta didik lebih menyukai diskusi kelompok di atas 70%, penggunaan video, gambar, dan aplikasi laptop di atas 70%, serta belajar dengan permainan edukatif. Hal ini menandakan perlunya media interaktif yang kolaboratif dan visual. Analisis guru memperlihatkan bahwa meskipun sudah memanfaatkan media digital, belum ada yang mengembangkan media berbasis *Articulate Storyline 3*, namun mereka menunjukkan minat dan kesiapan untuk menggunakannya.

Analisis media menemukan bahwa warna cerah seperti biru 92%, 71%, 79%, merah 72%, 67%, 54% dan putih 80%, 46%, 63% paling disukai peserta didik, dan lebih dari 88% menyukai belajar dengan gambar animasi. Laptop digunakan terutama untuk belajar 88%, 71%, 79% diikuti penggunaan video dan game edukatif. Preferensi visual ini mendukung integrasi animasi, video, e-LKPD, dan kuis interaktif pada

media yang akan dikembangkan. Hasil keseluruhan analisis menegaskan relevansi dan urgensi pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pendidikan Pancasila kelas IV dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, konten visual menarik, aktivitas kolaboratif, dan fitur interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

2. *Design* (perancangan)

Pengembangan multimedia interaktif Jelajah Budaya Bersama Rajo berbasis *Articulate Storyline 3* dilakukan melalui pembuatan *flowchart* dan *storyboard* untuk merancang alur kerja dan tampilan secara sistematis.



Gambar 1 Flowchart 'Jelajah Budaya Bersama Rajo'

Produk memuat berbagai fitur seperti halaman pembuka (bumper video), pengenalan karakter Rajo

sebagai pemandu, halaman *login*, *home* dengan navigasi suara dan animasi, *dashboard* berisi menu materi, e-LKPD, evaluasi, rangkuman, serta permainan edukatif bertema budaya Sumatera.



Gambar 2 Pengenalan Karakter Rajo



Gambar 3 Petunjuk Penggunaan



Gambar 4 Halaman Dashboard



Gambar 5 Pulau Sumatera



Gambar 6 Materi Interaktif



Gambar 7 Menu Permainan

Materi disajikan secara interaktif melalui video, peta budaya, gambar, dan tombol navigasi. Permainan edukatif, e-LKPD, dan evaluasi digital terintegrasi dirancang untuk memperkuat pemahaman peserta didik sekaligus mendorong keterlibatan aktif. Desain visual menggunakan warna cerah sesuai minat peserta didik, dengan navigasi yang sederhana dan intuitif.

3. Development (pengembangan)

Tahap pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* "Jelajah Budaya Bersama Rajo" melibatkan proses validasi oleh tiga validator yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan produk sebelum diimplementasikan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian, ahli materi memberikan persentase kevalidan sebesar 100% yang termasuk kategori sangat valid. Nilai ini diperoleh setelah adanya peningkatan signifikan dari uji awal sebesar 73% menjadi 100% pada uji kedua, berkat revisi yang menyesuaikan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dengan kurikulum, penyusunan tujuan menggunakan bahasa yang lebih

sederhana, serta penyajian materi secara sistematis dan sesuai perkembangan peserta didik.

Ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media sudah komunikatif, tidak mengandung makna ganda, mengikuti kaidah PUEBI, serta mudah dipahami dan mendukung keterbacaan peserta didik. Sementara itu, ahli media memberikan penilaian sebesar 99% dengan kategori sangat valid. Aspek ini dinilai unggul pada desain visual yang menarik, komposisi warna seimbang, ilustrasi relevan, tipografi jelas, serta navigasi yang mudah digunakan.

Secara keseluruhan, rata-rata kevalidan yang diperoleh mencapai 98% sehingga multimedia Jelajah Budaya Bersama Rajo dinyatakan sangat valid dari segi isi, bahasa, dan desain media. Hasil ini membuktikan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar tanpa memerlukan revisi signifikan sebelum tahap implementasi di lapangan.

4. Implementation (implementasi)

Tahap implementasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* "Jelajah Budaya Bersama Rajo" dilakukan setelah media dinyatakan valid oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Tujuannya adalah untuk menguji tingkat kepraktisan media bagi guru dan peserta didik di kelas. Implementasi dilaksanakan di tiga kelas berbeda. Pada tanggal 2 Juni 2025 media digunakan di kelas uji coba SDN 01 Benteng Pasar Atas yang berjumlah 25 peserta didik (12 laki-laki dan 13 perempuan). Pada 3 Juni 2025 media tidak digunakan sebagai perlakuan di kelas kontrol yang berjumlah 24 peserta didik (11 laki-laki dan 13 perempuan) untuk pembanding. Selanjutnya, pada 4 Juni 2025 implementasi juga dilakukan di kelas eksperimen SDN 03 Pakan Kurai dengan 24 peserta didik (14 laki-laki dan 10 perempuan). Guru berperan aktif selama kegiatan untuk memantau jalannya pembelajaran dan memberikan penilaian terhadap penggunaan media.

Hasil uji praktikalitas dari guru menunjukkan bahwa guru kelas uji coba memberikan penilaian sebesar 99% dan guru kelas eksperimen

memberikan penilaian sebesar 97%, sehingga rata-rata penilaian guru mencapai 98% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Hampir seluruh indikator penilaian dari guru memperoleh skor maksimal, terutama pada aspek tampilan media, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, dan kejelasan ilustrasi. Hanya pada indikator kesesuaian kegiatan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik serta ketepatan penggunaan bahasa, nilainya sedikit lebih rendah meskipun tetap berada pada kategori sangat praktis.

Praktikalitas dari peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Di kelas uji coba, total skor yang diperoleh adalah 895 dari skor maksimal 1.000, dengan persentase 90% yang termasuk kategori sangat praktis. Sementara itu, di kelas eksperimen skor yang diperoleh adalah 907 dari skor maksimal 960, dengan persentase 94% yang juga tergolong sangat praktis. Jika dirat-ratakan, kepraktisan media menurut peserta didik mencapai 92%. Respon peserta didik menunjukkan bahwa media membantu memahami materi dengan lebih mudah, membuat pembelajaran lebih menarik, serta

menumbuhkan rasa senang dan motivasi belajar. Secara keseluruhan, hasil implementasi ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sangat praktis digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Tampilan visual yang menarik, navigasi yang jelas, serta penyajian materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD membuat media ini mudah digunakan di kelas. Temuan ini menguatkan bahwa media dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

5. Evaluation (evaluasi)

Secara keseluruhan, hasil implementasi ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sangat praktis digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Tampilan visual yang menarik, navigasi yang jelas, serta penyajian materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Selain praktikalitasnya yang tinggi, media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta

didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data N-Gain sebagai berikut:

Tabel 8 Perhitungan N-Gain Score dan N-Gain Persentase

| No | Kelas | N-Gain Score | Kategori | N-Gain Persen | Kategori |
|----|--|--------------|----------|---------------|---------------|
| 1 | Kelas IVA SDN 01 Benteng Pasar Atas (Uji Coba) | 0,76 | Tinggi | 76% | Efektif |
| 2 | Kelas IVA SDN 08 Tarok Dipo (Kontrol) | 0,67 | Sedang | 67% | Cukup Efektif |
| 3 | Kelas IVA SDN 03 Pakan Kurai (Eksperimen) | 0,83 | Tinggi | 83% | Efektif |

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata skor N-Gain kelas uji coba di SDN 01 Benteng Pasar Atas mencapai 0,76 dengan kategori tinggi, sedangkan di kelas eksperimen SDN 03 Pakan Kurai mencapai 0,83 dengan kategori tinggi pula. Persentase efektivitasnya masing-masing adalah 76% dan 83%, keduanya termasuk kategori efektif. Sementara itu, pada kelas kontrol di SDN 08 Tarok Dipo, skor N-Gain sebesar 0,67 dengan kategori sedang dan persentase 67%, yang hanya dikategorikan cukup efektif. Hasil perhitungan efektivitas N-Gain ini menunjukkan bahwa penggunaan

multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* "Jelajah Budaya Bersama Rajo" pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti lebih efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan kelas yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Media yang dikembangkan mampu memberikan peningkatan pemahaman peserta didik secara signifikan, karena rata-rata skor N-Gain pada kelas uji coba dan eksperimen selalu berada pada kategori tinggi dan efektif, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai kategori sedang. Dengan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* layak digunakan sebagai inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar mengajar secara lebih optimal, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik era digital.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* "Jelajah Budaya Bersama Rajo" terbukti sangat valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila

kelas IV SD. Temuan ini membuktikan bahwa "Jelajah Budaya Bersama Rajo" berbasis *Articulate Storyline 3* tidak hanya valid secara isi dan teknis, tetapi juga sangat praktis serta signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Penggunaan media ini sangat direkomendasikan sebagai solusi inovatif untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai kebutuhan peserta didik SD saat ini.

DAFTAR PUSTAKA.

- Afriani, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Di Sdit Al Fityah Pekanbaru*.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital* (Issue July).
- Devianti, Inayda, A., Hasan, A., Hidayat, S., & Sari, R. (2023). Filsafat Pendidikan Pancasila Dalam Implementasi Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 2584–2588.
- Iskandar, R. (2017). Menigkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(02).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T.

- (2022). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas I*. Kemendikbud Ristek.
- Nugraha, P., & Ridwan, M. (2023). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tempat Bersejarah Berbasis Android Di Kota Tangerang. In *Jurnal Teknik Informatika Unis* (Vol. 11, Issue 2).
- Putera, R. F., Habibi, M., Chandra, & Zuryanty. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan Abad 21 untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 727–734. <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/507>
- Rosita, D., Ramadhan, I., & Labulan, P. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran articulate storyline 3. *Media Bina Ilmiah*, 15(8), 5029–5036.
- Safaruddin, S., Yusuf, M., & Julianingsih, D. (2024). Digital Education Transformation 5.0 through Innovation Integration Science and Technology. *Proceeding of International Conference on Islamic and Interdisciplinary Studies*, 3, 45–49.
- Silvester, M. P., Purnasari, P. D., Saputro, T. V. D., Usman, S. E., & others. (2024). *Melangkah Ke Era Digital: Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi*. MEGA PRESS NUSANTARA.
- Sinaga, A. V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, 06(01), 2836–2846.
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam DEsain One Group Pretest-posttest*. suryacahya.
- Sulilawati, W. O. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Pecahan di Kelas IV SDN 1 Pulau Punjung*. 4, 1–3.
- Sunaryati, T., Fahira, A. L., Sholekhah, A. M., Robiah, S., & Suryani, N. (2024). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pembentukan Karakter Bangsa Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 654–662.
- Tamin, K. B., Ubudah, U., & Mashuri, S. (2022). Tantangan Pendidikan dalam Era Abad 21. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0) Pascasarjana*, 1, 338–342. <https://kiiies50.uindatokarama.ac.id/>