

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STROLYLINE  
BERBASIS MODEL COOPERATIVE LEARNING KELAS III UPT SPF NEGERI  
17 TAROWANG KABUPATEN JENEPONTO**

Irmawati Syam<sup>1</sup>, Muhammad Faisal<sup>2</sup>, Hikmawati Usman<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Makassar  
[1irmawatisyam24@gmail.com](mailto:irmawatisyam24@gmail.com), [2muh.faisal@unm.ac.id](mailto:muh.faisal@unm.ac.id),  
[3hikmawaty.usman@unm.ac.id](mailto:hikmawaty.usman@unm.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study was conducted in the third grade of UPT SPF SDN 17 Tarowang, Jeneponto Regency. The purpose of this study was to develop and test the feasibility of Articualte Storyline media based on the Cooperative Learning model in third-grade civic education lessons in elementary schools. The Articualte Storyline media was designed as an active learning tool that presents material, videos, and quizzes that are relevant to students' daily lives, thereby encouraging active participation in discussions during learning. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate. This model was chosen because it has systematic development stages and focuses on learning needs planning, structured media planning, and continuous product development and evaluation, making it suitable for developing learning media that emphasizes feasibility and ease of use. This study focused on testing the feasibility of the media and measuring student learning outcomes. Feasibility testing was conducted through alpha testing by subject matter experts and media experts, as well as beta testing by teachers and students as media users. Data collection techniques used interviews, questionnaires, and documentation, while data analysis was conducted descriptively. The results of the study indicate that Articulate Storyline media based on the Cooperative Learning model is feasible for use as a Civic Education learning medium in third grade elementary school, in terms of content, appearance, language, and ease of use. Thus, this media can be recommended as an alternative learning medium that increases student motivation and interest in learning Civic Education.*

**Keywords:** *articulate storyline, cooperative learning, learning media, PPKN*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan di kelas III UPT SPF SDN 17 Tarowang Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media Articualte Storyline berbasis model Cooperative Learning pada mata pelajaran PPKn kelas III sekolah dasar. Media Articualte Storyline dirancang

sebagai sarana pembelajaran aktif yang menyajikan materi, video dan juga quis yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam berdiskusi dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Deveopment (R&D dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, design, development, implement, dan evaluate. Model ini dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dan berfokus pada perencanaan kebutuhan pembelajaran, perencanaan media secara struktur, serta pengembangan dan evaluasi produk secara berkelanjutan, sehingga sesuai untuk pengembangan media pembelajaran yang menekankan aspek kelayakan dan kemudahan penggunaan. Penelitian ini difokuskan pada pengujian kelayakan media dan mengukur hasil belajar peserta didik. Uji kelayakan dilakukan melalui uji alfa oleh ahli materi dan ahli media, serta uji beta oleh guru dan peserta didik sebagai pengguna media. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Articulate Storyline berbasis model Cooperative Learning dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn dikelas III sekolah dasar, ditinjau dari aspek isi, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan. Dengan demikian, media ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajran PPKn.

**Kata Kunci:** articulate storyline, cooperative learning, media pembelajaran, ppkn

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang sadar dan terencana yang bertujuan untuk mendukung proses belajar agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka sendiri, baik dalam hal pengetahuan dan keterampilan maupun dalam hal keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan tidak hanya terjadi di dalam keluarga dan masyarakat, tetapi juga berlangsung di lembaga pendidikan formal seperti sekolah, yang berfungsi sebagai landasan

untuk mengembangkan kapasitas intelektual, karakter, dan rasa hormat diri siswa. Peserta didik di jenjang sekolah dasar mungkin memulai dengan mempelajari berbagai konsep dasar yang akan menjadi landasan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, proses pendidikan di sekolah dasar harus dilaksanakan secara efektif mendukung perkembangan kognitif, praktis, dan psikomotorik.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu jenis

pendidikan yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter siswa. Tujuan kurikulum ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap hukum kebangsaan, hak, dan kewajiban sebagai warga negara, serta mengembangkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila. Melalui pendidikan PPKn, siswa diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang mendukung karakteristik warga negara negara ini. Namun, hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan; hasil belajar juga dipengaruhi oleh metode pengajaran dan media yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran.

Penggunaan media pendidikan yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, cepat, dan jelas. Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas 3 di UPT SPF SDN 17 Tarowang Kabupaten Jeneponto, diketahui bahwa meskipun sumber daya pendidikan seperti LCD dan proyektor tersedia di sekolah, penggunaannya belum mencapai potensi maksimalnya. Penggunaan buku paket, lembar kerja siswa, dan

penjelasan guru dalam bentuk tertulis mendominasi proses pembelajaran. Situasi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton, membuat siswa kurang terlibat dan lebih pasif dalam aktivitas belajar mereka. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran, terutama dalam pelajaran PPKn yang membutuhkan pemahaman konseptual dan keterlibatan harian.

Salah satu media pendidikan alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran interaktif adalah aplikasi Articulate Storyline. Aplikasi ini merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif dengan menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, video, dan kuis interaktif dalam satu contoh pembelajaran. Jenis media ini memungkinkan konten yang lebih menarik dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pendidikan juga dapat digunakan dengan model pembelajaran yang mendorong aktivitas belajar siswa.

Salah satu model tersebut adalah Cooperative Learning, yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk memahami materi pembelajaran. Berdasarkan masalah yang telah disebutkan di atas, penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Articulate Storyline, yang diterapkan dengan paradigma Pembelajaran Kooperatif di kelas III mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pendidikan yang dapat digunakan secara luas dan memahami efektivitas serta kelayakan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan media pendidikan inovatif di sekolah dan menjadi solusi meningkatkan kualitas pengajaran PPKn.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk

mengembangkan bahan ajar berbasis Articulate Storyline dalam kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SDN 17 Tarowang dengan menggunakan siswa kelas tiga sebagai subjek. Pada tahap analisis, kebutuhan belajar diidentifikasi melalui observasi dan interaksi guru-siswa untuk memahami kondisi belajar dan kebutuhan media yang lebih interaktif. Tahap desain dilakukan dengan merancang struktur materi, tampilan media, serta alur navigasi pembelajaran. Selanjutnya pada tahap pengembangan dibuat media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Untuk memahami reaksi pengguna terhadap media yang dikembangkan, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada peserta didik. Angket validasi dan angket respons siswa digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Data yang diperoleh dari analisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat efektivitas media pembelajaran.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dalam kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk siswa kelas III. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE, yang meliputi fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada fase analisis, terlihat bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas, sehingga siswa kurang terlibat dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Sebagai hasilnya, bahan pembelajaran interaktif yang mencakup materi, grafik, animasi, dan alat evaluasi dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Produk media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi oleh para ahli media dan materi untuk menentukan tingkat efektivitasnya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk ke dalam kategori layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan

beberapa penyesuaian sesuai dengan rekomendasi validator. Selanjutnya, media tersebut diajarkan kepada siswa agar mereka dapat memahami reaksi pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa memberikan umpan balik positif terkait penggunaan bahan pembelajaran berbasis Articulate Storyline. Tujuan media ini adalah untuk membantu siswa memahami materi tentang hak dan kewajiban sambil tetap mudah digunakan. Selain itu, penggunaan media visual, animasi, dan bahasa lisan dalam media dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

**Tabel 1 Hasil Uji Coba Perorangan**

NA MA	PERTANYAAN KE-									Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
AB	3	4	4	3	3	4	3	4	4	32
AF	4	3	3	4	4	4	4	3	3	32
ANA										
A	4	4	3	4	4	4	3	4	3	33
ADS	3	4	4	4	3	3	4	4	4	33
CA	4	4	3	3	4	4	3	4	4	33
DDD	3	4	4	4	3	3	4	4	3	32
FA	4	3	4	4	4	3	4	3	4	33
HZT	4	3	4	4	3	4	3	4	4	33
JH	3	4	4	3	3	4	4	3	4	32
MA										
A	4	4	4	3	4	3	4	4	4	34
MH	3	4	4	4	3	3	4	4	3	32
NA	4	4	4	3	4	3	4	4	4	34
NM	3	3	4	4	4	3	3	4	3	31
PK	4	3	3	4	4	4	3	4	4	33

RP	3	4	4	3	3	4	3	4	4	32
SA	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34
SNH	3	4	4	3	4	4	3	3	4	32
SPA	4	4	3	4	4	4	3	3	4	33
Z	4	4	4	3	4	4	4	4	3	34
Total	: 622									
Presentase	: 90,94%									
Kriteria	: Sangat Layak									

**Tabel 2 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

NA MA	PERTANYAAN KE-									Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
AF	4	3	3	4	4	4	4	3	3	32
CA	4	4	3	3	4	4	3	4	4	33
DDD	3	4	4	4	3	3	4	4	3	32
JH	3	4	4	3	3	4	4	3	4	32
MAA	4	4	4	3	4	3	4	4	4	34
MH	3	4	4	4	3	3	4	4	3	32
NA	4	4	4	3	4	3	4	4	4	34
NM	3	3	4	4	4	3	3	4	3	31
SA	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34
Z	4	4	4	3	4	4	4	4	3	34
Total	: 328									
Presentase	: 91,2%									
Kriteria	: Sangat Layak									

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori pendidikan yang menyatakan bahwa penggunaan bahan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Bahan pembelajaran yang mencakup teks, ilustrasi, animasi, dan evaluasi dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih jelas dan praktis.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah selesai, dapat disimpulkan bahwa bahan pembelajaran berbasis Articulate Storyline untuk kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang meliputi fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi oleh Ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran setelah beberapa penyesuaian sesuai dengan pedoman yang diberikan.

Hasil uji coba terhadap siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pendidikan berbasis Articulate Storyline menghasilkan respons positif dari siswa. Jenis media ini dikatakan mudah digunakan dan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif. Akibatnya, media pendidikan dapat menjadi salah satu alternatif media yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran PPKn di sekolah. Meskipun demikian, diharapkan guru dapat memanfaatkan bahan pembelajaran interaktif sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pengajaran di kelas. Selain

itu, diharapkan penelitian di masa depan dapat mengembangkan media pendidikan yang lebih inovatif dengan menggunakan bahan-bahan yang berbeda dan mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih komprehensif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adhwa, N. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 329–339. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723>
- Arum, D. M. (2023). Strategi Manajemen Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital. *JME Jurnal Management Education*, 1(2), 65–74. <https://doi.org/10.59561/jme.v1i2.70>
- Daniyati, A. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Faturrahman, F., Setiawan, F., Astuti, W. D., & Khasanah, K. (2022). Analisis Kebijakan Program Penguatan Pendidikan Karakter. *Tsaqofah*, 2(4), 466–474. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v2i4.469>
- Fauzan, M. A., & Rahdiyanta, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Teori Pemesinan Frais. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 2(2), 82. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v2i2.15994>
- Hasibuan, A. R. H. (2024). Perkembangan Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran, Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 120–125. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i2.753>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Jazuli, L. O. A., Arvyaty, A., Hasnawaty, H., & Ibrahim, M. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline untuk pemahaman konsep materi turunan. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(2), 139–152. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v10i2.71066>
- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di SD/MI. *JPT:Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3). 253- 263.

- Putri, K. M. F., Ranti, L. R., & Ringkat, G. H. F. (2024). Artikel model pembelajaran Cooperative Learning. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 01–06.
- Rustamana, A. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak : Tampilan Storyboard. *Cendikia Pendidikan*, 1(6), 90–102.
- Saleh, M. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: EUREKA MEDIKA AKSARA.
- Siahaan, R. L. M., Juli Arianti, & Thalib, N. (2023). Perkembangan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis SDGs 4. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 975–985. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.316>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Syabri, K. I., & Elfizon, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 95–99. <https://doi.org/10.24036/jpte.v1i1.43>
- Tintingon, J. Y., Lumapow, H. R., & Rotty, V. N. J. (2023). Problematika dan Perubahan Kebijakan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 798–809. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5088>.