

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI GOTONG ROYONG DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Diego Ferdiantara<sup>1</sup>, Atri Walidi<sup>2</sup>, Reinita<sup>3</sup>, Sahrun Nisa<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang

[diegoferdiantara12@gmail.com](mailto:diegoferdiantara12@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study was motivated by the implementation of Pancasila Education in elementary schools, which is still dominated by conventional methods with limited media use, resulting in less interactive learning that does not accommodate students' characteristics, who tend to be active and interested in technology-based media. This study aimed to develop an Articulate Storyline 3-based learning media on the topic of mutual cooperation for fourth-grade elementary students that is valid, practical, and effective. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects included expert validators, teachers, and fourth-grade students from three elementary schools, totaling 75 students. The instruments used were validation sheets, practicality questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the developed media had a very high level of validity, with material validation at 97.1%, language validation at 90.6%, and media validation at 93%. The practicality results based on teacher responses were 95.83% at SDN 13 Batu Gadang, 100% at SD Semen Padang, and 95.83% at SDN 20 Indarung. Student responses were 91.30%, 93.67%, and 95% respectively. The effectiveness of the media was indicated by N-Gain scores of 0.797877847 at SDN 13 Batu Gadang, 0.847663139 at SD Semen Padang, and 0.80152381 at SDN 20 Indarung, all categorized as high. Therefore, the Articulate Storyline 3-based learning media is considered feasible for use in Pancasila Education on the topic of mutual cooperation in fourth-grade elementary schools.*

*Keywords: learning media, ADDIE Model, Pancasila Education*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar yang masih didominasi metode konvensional dengan media terbatas, sehingga kurang interaktif dan belum mengakomodasi karakteristik peserta didik yang aktif dan tertarik pada teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi gotong royong di kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian melibatkan validator ahli, guru, serta peserta didik kelas IV di tiga sekolah dasar dengan total 75 peserta didik. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi, angket praktikalitas, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan persentase validasi materi

97,1%, bahasa 90,6%, dan media 93%. Praktikalitas media berdasarkan respon guru di SDN 13 Batu Gadang sebesar 95,83%, SD Semen Padang 100%, dan SDN 20 Indarung 95,83%. Respon peserta didik di SDN 13 Batu Gadang sebesar 91,30%, SD Semen Padang 93,67%, dan SDN 20 Indarung 95%. Efektivitas media ditunjukkan oleh nilai N-Gain di SDN 13 Batu Gadang sebesar 0,797877847, SD Semen Padang 0,847663139, dan SDN 20 Indarung 0,80152381 yang seluruhnya berkategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi gotong royong di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, Model ADDIE, Pendidikan Pancasila

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan penyajian materi yang lebih efektif, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik apabila media yang digunakan dirancang secara interaktif. Namun demikian, penggunaan media digital yang bersifat satu arah dan minim interaksi menyebabkan peserta didik cenderung pasif, sehingga potensi teknologi sebagai sarana pembelajaran yang bermakna belum sepenuhnya terealisasi (Aisyah et al. 2025).

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis karena materi pembelajaran tidak hanya menuntut

penguasaan aspek kognitif, tetapi juga internalisasi nilai dan pembiasaan sikap, khususnya nilai gotong royong. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dirancang secara interaktif agar mampu mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Listyawan, Karlina, and Ayushandra 2023).

Jika dikaitkan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, pembelajaran seharusnya dilaksanakan secara aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Namun, dalam praktiknya, implementasi tersebut belum sepenuhnya tercermin di kelas.

Hasil observasi pembelajaran di SD Semen Padang, SDN 20 Indarung, SDN 13 Batu Gadang, dan SDN 10 Bandar Buat menunjukkan bahwa keempat sekolah memiliki karakteristik yang relatif serupa, baik dari segi jenjang pendidikan, kondisi pembelajaran, maupun kesiapan awal terhadap pemanfaatan teknologi.

Dalam pelaksanaannya, seluruh sekolah telah memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, terutama PowerPoint, sebagai media utama. Media tersebut membantu guru dalam menyampaikan materi dan menarik perhatian peserta didik. Namun demikian, penggunaannya masih bersifat satu arah, monoton, dan belum melibatkan peserta didik sebagai pengguna aktif.

Secara umum, permasalahan yang ditemukan di keempat sekolah tersebut adalah keterbatasan variasi media pembelajaran digital yang digunakan, yang masih didominasi oleh PowerPoint, video, dan Canva. Meskipun keterlibatan peserta didik meningkat ketika media digunakan, keterlibatan tersebut belum optimal karena minimnya unsur interaktivitas.

Perbedaan kondisi antar sekolah terutama berkaitan dengan kendala teknis dan pengelolaan pembelajaran, seperti keterbatasan daya listrik, frekuensi penggunaan media digital, serta pengelolaan waktu pembelajaran. Meskipun demikian, secara umum seluruh sekolah telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti LCD proyektor, perangkat pendukung, serta akses internet dan jaringan Wi-Fi yang baik,

sehingga infrastruktur bukan menjadi hambatan utama.

Ditinjau dari karakteristik peserta didik, peserta didik kelas IV di keempat sekolah tergolong aktif, mudah tertarik pada media visual, dan menunjukkan respons yang lebih baik ketika pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi. Namun, peserta didik juga mudah merasa bosan apabila pembelajaran berlangsung monoton dan kurang variatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan berkelanjutan.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa kebutuhan utama dalam pembelajaran adalah media yang mudah digunakan, tidak memerlukan persiapan yang rumit, serta mampu memadukan teks, visual, animasi, video, dan kuis interaktif dalam satu media yang terintegrasi. Sementara itu, peserta didik membutuhkan media yang visual, konkret, interaktif, tidak monoton, serta mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan keaktifan belajar.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi

sarana dan prasarana sekolah serta tuntutan Kurikulum Merdeka dengan praktik penggunaan media pembelajaran di kelas. Media PowerPoint yang selama ini digunakan belum sepenuhnya mampu memenuhi karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ideal, yaitu pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan nilai. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya interaktif secara teknis, tetapi juga bermakna secara pedagogis.

Salah satu media yang relevan untuk dikembangkan adalah *Articulate Storyline 3* karena memiliki antarmuka yang mudah digunakan dan menyerupai PowerPoint, namun dilengkapi dengan fitur interaktif seperti animasi, audio, video, navigasi nonlinier, serta kuis dengan umpan balik langsung. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media ini cenderung masih berfokus pada penyajian materi dan evaluasi kognitif, sementara integrasi nilai belum dikembangkan secara kontekstual (Retnasari et al. 2024)

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate*

*Storyline 3* dengan mengintegrasikan nilai gotong royong ke dalam skenario pembelajaran kontekstual yang merepresentasikan kehidupan nyata peserta didik di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang mampu mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila secara aktif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan nilai.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini menggunakan model ADDIE. Dengan langkah-langkah sebagai berikut analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation) (Sugiyono 2017).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer, yang diperoleh langsung oleh penulis di lapangan. Data primer berasal dari hasil wawancara, observasi, angket validasi, angket respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*. Validasi dilakukan oleh

validator atau ahli dipilih dari kalangan dosen yang memiliki keahlian di bidangnya. Data praktikalitas, yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik untuk menilai tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Instrumen Pengumpulan data yang digunakan adalah Instrumen validasi media pembelajaran berupa lembar validasi yang digunakan untuk menilai tingkat kevalidan produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Untuk menentukan pada nilai validitas dan kriteria, dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut:

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

Nilai akhir yang didapatkan dari para ahli akan dikonversi ke dalam katagori persentase dan tingkat kevalidan berikut ini

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan**

Interval	Keterangan
<b>81%-100%</b>	Sangat Valid
<b>61%-80%</b>	Valid
<b>41%-60%</b>	Cukup Valid
<b>21%-40%</b>	Kurang Valid
<b>0%-20%</b>	Sangat Tidak Valid

Tabel diatas digunakan sebagai referensi untuk menghitung persentase validasi berdasarkan data

yang dikumpulkan dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Nilai akhir dari sebuah perhitungan dan angket respon guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus dari Arikunto (dalam Pratama 2018) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Kategori praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 2. Kriteria kepraktisan**

Interval	Keterangan
<b>81%-100%</b>	Sangat Praktis
<b>61%-80%</b>	Praktis
<b>41%-60%</b>	Cukup Praktis
<b>21%-40%</b>	Kurang Praktis
<b>0%-20%</b>	Sangat Tidak Praktis

Uji efektivitas dilakukan dengan mengukur hasil belajar peserta didik melalui tes evaluasi berupa pretest dan posttest. Menurut (Anita et al. 2023) ketuntasan dapat diukur dengan menggunakan ketuntasan individu, yang diperoleh melalui rumus berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

Kategori peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat

berdasarkan nilai N-Gain yang disajikan pada tabel berikut:

**Table 3. Katagori Keefektivan**

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Cukup
$g > 0,3$	Rendah

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Tahap Anlisis

#### a. Analisis Karakteristik Sekolah

Berdasarkan hasil analisis karakteristik sekolah, peneliti menemukan hal-hal berikut: (1) Seluruh sekolah memiliki karakteristik yang relatif serupa dari segi jenjang pendidikan, kondisi pembelajaran, serta kesiapan awal terhadap pemanfaatan teknologi, sehingga memungkinkan pengembangan media yang bersifat umum dan dapat digunakan di lebih dari satu sekolah dengan kondisi yang sejenis. (2) Sekolah telah memiliki fasilitas dasar yang memadai, seperti LCD proyektor, perangkat pendukung pembelajaran, serta akses internet dan jaringan Wi-Fi, yang

menunjukkan bahwa secara infrastruktur tidak terdapat hambatan utama dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. (3) Meskipun demikian, terdapat perbedaan kondisi teknis antar sekolah, seperti keterbatasan daya listrik, frekuensi penggunaan media digital yang masih rendah, serta pengelolaan waktu pembelajaran yang belum optimal, yang secara langsung berpotensi menghambat implementasi media digital jika tidak disesuaikan dengan kondisi tersebut. (4) Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum berjalan secara optimal, yang mengindikasikan bahwa permasalahan tidak terletak pada ketersediaan fasilitas, tetapi pada aspek pemanfaatan dan integrasi dalam proses pembelajaran.

Media ini dirancang tidak hanya untuk memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia, tetapi juga untuk menjawab keterbatasan yang ada, sehingga dapat digunakan

secara efektif, praktis, dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran

**b. Analisi Kurikulum**

Kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah Kurikulum Merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka serta kondisi pembelajaran di sekolah. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dengan materi “Gotong Royong di Lingkup Kecamatan Kelurahan dan Desa”. Analisis ini juga mempertimbangkan kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik dengan praktik pembelajaran di kelas yang masih cenderung

satu arah, sehingga diperlukan media yang mampu mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual.

**c. Analisis Kebutuhan Guru**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru, peneliti menemukan hal-hal berikut: (1) Guru membutuhkan media pembelajaran digital yang mudah digunakan dan tidak memerlukan persiapan yang rumit, sehingga dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran tanpa menambah beban kerja guru. (2) Guru membutuhkan media dengan tampilan yang familiar dengan media yang selama ini digunakan, agar memudahkan dalam proses adaptasi dan penggunaan di kelas. (3) Guru membutuhkan media yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur pembelajaran, seperti teks, gambar, animasi, video, serta kuis interaktif dalam satu media yang terstruktur, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong

keterlibatan aktif peserta didik. (4) Guru membutuhkan media pembelajaran yang praktis dan fleksibel, sehingga dapat digunakan sesuai dengan kondisi dan keterbatasan yang ada di sekolah.

#### **d. Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, peneliti menemukan hal-hal berikut: (1) Peserta didik memiliki kecenderungan aktif dalam mengikuti pembelajaran, namun keaktifan tersebut belum sepenuhnya terfasilitasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. (2) Peserta didik mudah tertarik pada media visual, yang menunjukkan bahwa aspek tampilan seperti gambar, animasi, dan video memiliki peran penting dalam menarik perhatian dan mempertahankan fokus belajar. (3) Peserta didik memberikan respons yang lebih baik ketika pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi, yang mengindikasikan bahwa

penggunaan teknologi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. (4) Peserta didik menunjukkan tingkat kebosanan yang tinggi ketika pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang variatif, yang berdampak pada menurunnya fokus dan partisipasi dalam proses pembelajaran. (5) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan konkret, serta mampu melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.

#### **e. Analisis Media Pembelajaran**

Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran, peneliti menemukan hal-hal berikut: (1) Media pembelajaran digital yang digunakan masih didominasi oleh PowerPoint, video, dan Canva, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sudah ada, namun masih terbatas pada jenis media tertentu. (2) Media yang digunakan lebih berfungsi sebagai alat bantu

guru dalam menjelaskan materi, sehingga peran media masih berpusat pada penyampaian informasi. (3) Media pembelajaran yang digunakan belum memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses belajar masih terbatas. (4) Pola penggunaan media yang bersifat satu arah menyebabkan peserta didik cenderung berperan sebagai penerima informasi, sehingga unsur interaktivitas, eksplorasi, dan pengalaman belajar mandiri belum berkembang secara optimal.

#### **f. Analisis Sarana dan Prasarana**

Berdasarkan hasil analisis sarana dan prasarana, peneliti menemukan hal-hal berikut: (1) Seluruh sekolah telah memiliki sarana dan prasarana dasar yang memadai, seperti LCD proyektor, perangkat

pendukung pembelajaran, serta akses internet dan jaringan Wi-Fi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. (2)

Ketersediaan fasilitas tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki kesiapan infrastruktur yang cukup untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. (3) Meskipun demikian, masih terdapat kendala teknis di beberapa sekolah, seperti keterbatasan daya listrik dan pengelolaan waktu pembelajaran yang dapat memengaruhi kelancaran penggunaan media berbasis teknologi dalam situasi tertentu. (4) Secara umum, kondisi sarana dan prasarana menunjukkan bahwa hambatan utama bukan terletak pada ketersediaan fasilitas, melainkan pada pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah.

## **2. Tahap Perancangan**

Tahap perancangan adalah tahap peneliti untuk merancang media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang dirancang dapat mempermudah guru dalam menyajikan pembelajaran yang bersifat variatif dan inovatif.



**Gambar 1** Tampilan Halaman  
Utama Media *Articulate Storyline*  
3

### 3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, media *Articulate Storyline 3* yang telah dirancang kemudian dilakukan validasi kepada para ahli atau validator yang sesuai dengan bidangnya, terdiri dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media dengan memberikan angket validasi untuk penilaian media pembelajaran yang sudah dirancang oleh peneliti.

#### a. Validasi Ahli Materi

Uji validitas aspek materi dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian dalam bidang materi yang relevan dengan konten media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan kategori “Sangat Valid” dengan skor 97,1%.

#### b. Validasi Ahli Bahasa

Uji validitas aspek bahasa dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian dalam bidang bahasa. Proses validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada dosen untuk menilai aspek bahasa yang terdapat dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil validasi menunjukkan kategori “Sangat Valid” dengan skor 90,6%.

#### c. Validasi Ahli Media

Uji validitas aspek media dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran. Proses validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada dosen untuk menilai aspek media yang terdapat dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil

validasi menunjukkan kategori “Sangat Valid” dengan skor 93%.

#### **4. Tahap Implementasi**

Tahap penerapan yang peneliti laksanakan bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* di kelas IV SD. Tahap penerapan dilaksanakan setelah produk melalui proses validasi dan revisi berdasarkan masukan dari para validator. Produk yang telah disempurnakan kemudian di uji coba dilapangan dengan melibatkan peserta didik kelas IV SDN 13 Batu Gadang sebanyak 23 peserta didik, selanjutnya di kelas IV SD Semen Padang sebanyak 27 peserta didik dan kelas IV SDN 20 Indarung sebanyak 25 peserta didik. Dilaksanakan pada tanggal 21 april – 24 april 2026.

Setelah melalui uji coba, media pembelajaran ini telah dianggap valid dan praktis di sekolah uji coba. Selanjutnya, produk ini disebarluaskan ke sekolah lain. Peneliti mengimplementasikan produk ini di SDN 13 Batu Gadang sebanyak 23 peserta didik, selanjutnya di SD Semen Padang

sebanyak 27 peserta didik dan SDN 20 Indarung sebanyak 25 peserta didik. Dilaksanakan pada tanggal 21 april – 24 april 2026.

##### **a. Uji Praktikalitas Respon Guru dan Peserta Didik di Sekolah Uji Coba**

Pengambilan data hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas IV di SDN 13 Batu Gadang. Pelaksanaan uji praktikalitas di SDN 13 Batu Gadang dilaksanakan pada hari Selasa, 21 April 2026. Uji praktikalitas guru dan respon peserta didik ini dilakukan dengan cara memberikan lembar penilaian berupa angket praktikalitas. Angket respon guru diisi oleh guru berdasarkan pengamatan guru ketika peneliti melaksanakan penelitian yang telah peneliti laksanakan pada media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas guru memperoleh presentase skor 95,83% dikatakan “sangat praktis” yaitu termasuk kategori pertama dengan presentase 81%-100%. Setelah itu dilakukan

uji praktikalitas dengan menyebarkan angket kepada 23 orang peserta didik kelas IV SDN 13 Batu Gadang. Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas peserta didik memperoleh presentase skor 91,30% dikatakan “sangat praktis” yaitu termasuk kategori pertama dengan presentase 81%-100%. Berdasarkan perhitungan angket respon guru dan respon peserta didik tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan sudah sangat praktis untuk digunakan.

**b. Uji Praktikalitas Respon Guru dan Peserta Didik di Sekolah Penerapan**

Pengambilan data hasil uji praktikalitas di sekolah penerapan dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila atau guru wali kelas dan peserta didik di kelas IV SD Semen Padang dan SDN 20 Indarung yang dilaksanakan pada hari Kamis dan Jumat, 23 dan 24 April 2026. Uji praktikalitas guru dan respon peserta didik ini dilakukan dengan cara memberikan lembar

angket penilaian berupa angket praktikalitas. Angket respon guru diisi oleh guru berdasarkan pengamatan guru ketika peneliti melaksanakan penelitian yang telah peneliti laksanakan pada media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas guru di SD Semen Padang memperoleh presentase skor 100% dan di SDN 20 Indarung memperoleh presentase 95,83% dikatakan “sangat praktis” yaitu termasuk kategori pertama dengan presentase 81%-100%.

Setelah itu dilakukan uji praktikalitas dengan menyebarkan angket kepada 27 orang peserta didik kelas IV SD Semen Padang dan 25 orang peserta didik SD 20 Indarung setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas peserta didik di SD Semen Padang memperoleh presentase skor 93,67% dan SDN 20 Indarung memperoleh presentase 95% dikatakan “sangat praktis” yaitu

termasuk kategori pertama dengan presentase 81%-100%. Berdasarkan perhitungan angket respon peserta didik tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan sudah sangat praktis untuk digunakan.

### **c. Hasil Uji Efektifitas Media Pembelajaran**

Hasil uji efektifitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui pretest dan posttest dilakukan di kelas IV sekolah uji coba SDN 13 Batu Gadang pada tanggal 21 April 2026 diikuti oleh 23 orang peserta didik. Kemudian uji efektifitas juga dilakukan di kelas IV sekolah penerapan SD Semen Padang pada tanggal 23 April 2026 diikuti oleh 27 orang peserta didik dan SDN 20 Indarung pada tanggal 24 April 2026 diikuti oleh 25 orang peserta didik.

Penelitian media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada uji efektifitas di sekolah uji coba di SDN 13 Batu Gadang memperoleh hasil 0.797877847

dengan kategori "Tinggi". Seterusnya pada penelitian media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada uji efektifitas di sekolah penerapan di SD Semen Padang memperoleh hasil 0.847663139 dan di SDN 20 Indarung memperoleh hasil 0.80152381 dengan kategori "Tinggi". Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji coba di SDN 13 Batu Gadang, SD Semen Padang dan SDN 20 Indarung dapat dinyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* di kelas IV efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## **5. Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini dilakukan pemberian umpan balik kepada pengguna produk dan revisi produk dilakukan berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi. Proses evaluasi dan penyempurnaan produk ini mengikuti arahan dari validator, serta mempertimbangkan komentar dan saran yang

diberikan guru dan peserta didik. Revisi atau penyempurnaan produk dilakukan secara sistematis berdasarkan hasil evaluasi, baik yang bersumber dari arahan dan masukan validator, maupun komentar, kritik, dan saran yang diberikan oleh guru serta peserta didik. Dengan demikian, tahap evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan, tetapi juga sebagai sarana refleksi dan perbaikan berkelanjutan agar produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dan bermanfaat.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* telah memenuhi kriteria validitas dengan hasil yang sangat tinggi, yaitu 97,1% untuk validasi materi, 90,6% untuk validasi bahasa, dan 93% untuk validasi media. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah

memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan secara menyeluruh. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini dapat dikategorikan sebagai media yang sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi berarti.

2. Media yang dikembangkan juga telah memenuhi kriteria praktikalitas dengan hasil yang sangat tinggi di tiga sekolah. Pada SDN 13 Batu Gadang diperoleh hasil 95,83% untuk respon guru dan 91,30% untuk respon peserta didik. Pada SD Semen Padang diperoleh hasil 100% untuk respon guru dan 93,67% untuk respon peserta didik. Sedangkan pada SDN 20 Indarung diperoleh hasil 95,83% untuk respon guru dan 95% untuk respon peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa media tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga langsung dapat diterapkan dalam pembelajaran tanpa kendala berarti. Oleh karena itu, media ini dapat dikategorikan sebagai media yang sangat praktis dan aplikatif di berbagai kondisi sekolah.

3. Media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektivitas. Hal ini dapat dilihat dari nilai N-Gain pada setiap sekolah yang berada pada kategori tinggi, yaitu 0,797877847 di SDN 13 Batu Gadang, 0,847663139 di SD Semen Padang, dan 0,80152381 di SDN 20 Indarung. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektivitas, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya layak, tetapi juga berdampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Aisyah, Siti, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, and Choli Astutik. 2025. "Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 3(1):388–401. doi:10.61132/sadewa.v3i1.1565.

Anita, Yesi, Ary Kiswanto Kenedi, Hamimah, Zahratul Azizah, Arwin, Sanseni Safitri, and Rizka Khairani. 2023. "Pelatihan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Teknologi Untuk Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 6(2):367–80.

Listyawan, Ersha Amalia, Lin Karlina, and Vania Ayushandra. 2023. "Penggunaan Media Interaktif Sebagai Bahan Literasi Digital Era 21 Untuk Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*.

Pratama, Ryan Angga. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan." 7(1):19–35.

Retnasari, Lisa, Suroto, Aim Abdulkarim, and Yayuk Hidayah. 2024. "Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Global Education* 5(1):344–58. doi:<https://doi.org/10.55681/jige.v5i1.xxx>.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Vol. 5.