

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Puti Michelle Maryam¹, Fikhen Tri Wulandari², Atri Walid³, Hasmai Bungsu
Ladiva⁴,

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang

¹putimichelle011@gmail.com,

²fikhenuland@fip.unp.ac.id, ³atriwalidi@fis.unp.ac.id, ⁴ladiva.hb@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

The teaching of Pancasila Education in elementary schools continues to be largely dependent on textbooks, conventional lecture-based instruction, and simple learning resources, resulting in limited student participation during classroom activities. Although schools have been equipped with facilities that support technology integration, digital learning media are still not widely utilized. In response to this issue, this study aimed to develop an interactive learning medium using Articulate Storyline 3 combined with the Problem Based Learning (PBL) approach for fourth-grade Pancasila Education. The research adopted a Research and Development (R&D) method through the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection focused on examining the product's validity, practicality, and effectiveness. The findings indicated that the developed media achieved an overall validity score of 97.1%, categorized as very valid, consisting of assessments from material experts (98%), media experts (100%), and language experts (93.3%). Practicality testing also produced highly positive results, with teacher responses reaching 93.33% and student responses attaining 95.6%, both classified as very practical. Furthermore, the effectiveness test based on the N-Gain analysis generated an average score of 0.76, placing the media in the effective category. These results demonstrate that the Articulate Storyline 3-based learning media integrated with the PBL model is suitable for use in fourth-grade Pancasila Education learning activities due to its high validity, practicality, and effectiveness.

Keywords: Learning Media, Articulate Storyline 3, Pancasila education, ADDIE, Problem Based Learning

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar hingga saat ini masih cenderung mengandalkan buku teks, metode ceramah, serta media pembelajaran yang sederhana sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses belajar belum berlangsung secara optimal. Padahal, fasilitas yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah tersedia di sekolah, namun penggunaannya

masih relatif terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data penelitian diperoleh untuk mengukur tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas rata-rata sebesar 97,1% dengan kategori sangat valid, yang terdiri atas penilaian ahli materi sebesar 98%, ahli media sebesar 100%, dan ahli bahasa sebesar 93,3%. Dari aspek kepraktisan, respons guru mencapai rata-rata 93,33%, sedangkan respons peserta didik memperoleh rata-rata 95,6%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, pengujian efektivitas melalui perhitungan N-Gain menghasilkan skor rata-rata sebesar 0,76 yang menunjukkan kategori efektif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang terintegrasi dengan model PBL dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar karena telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Articulate Storyline 3*, Pendidikan Pancasila, ADDIE, *Problem Based Learning*

A. Pendahuluan

Perkembangan dunia pendidikan pada era modern menuntut terselenggaranya pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berinovasi, serta kesiapan menghadapi kemajuan teknologi yang berlangsung sangat cepat. Perubahan tersebut turut memengaruhi kebijakan pendidikan nasional yang semakin mengarah pada pemanfaatan teknologi digital

sebagai bagian integral dari proses pembelajaran di sekolah (Hidayah et al., 2025). Menjawab kebutuhan tersebut, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, berpusat pada kebutuhan peserta didik, dan berorientasi pada pembentukan karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila (Rahmawati et al., 2024).

Penerapan Kurikulum Merdeka juga didukung oleh penggunaan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang berfokus pada pengembangan pemahaman

konseptual secara komprehensif. Melalui pendekatan ini, peserta didik diarahkan untuk menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan situasi nyata, melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar, serta mengembangkan kemampuan menganalisis berbagai permasalahan secara kritis (Kartika et al., 2024). Dalam pelaksanaannya, pemanfaatan teknologi digital berperan penting karena dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik baik dari aspek intelektual maupun afektif.

Permasalahan tersebut perlu mendapat perhatian khusus mengingat materi Pendidikan Pancasila, terutama pada elemen Bhinneka Tunggal Ika yang membahas keberagaman sosial dan budaya, tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan nilai, sikap, dan perilaku. Oleh karena itu, peserta didik kelas IV yang masih berada pada fase operasional konkret memerlukan aktivitas belajar yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari agar konsep yang dipelajari dapat dipahami secara lebih bermakna.

Temuan awal penelitian yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan, wawancara, dan penyebaran kuesioner di sejumlah sekolah dasar, seperti SDN 22 Lubuk Begalung, SDN 03 Lubuk Begalung, dan SDN 10 Lubuk Begalung, menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pemanfaatan sumber belajar masih didominasi oleh buku paket dan alat bantu sederhana, sementara sarana pendukung berupa proyektor maupun akses internet yang tersedia belum dimaksimalkan penggunaannya. Situasi tersebut berdampak pada rendahnya minat, perhatian, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebagai alternatif solusi terhadap permasalahan tersebut, diperlukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran digital yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah *Articulate Storyline 3*, yaitu perangkat lunak pengembang media interaktif yang memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia,

seperti ilustrasi, video, audio, animasi, maupun latihan interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran (Masniladevi et al., 2021). Untuk meningkatkan efektivitas penggunaannya, media tersebut dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan kehidupan nyata melalui proses penyelidikan dan diskusi (Ramadan et al., 2021). Keunikan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya terletak pada penyisipan fitur permainan edukatif berbasis skenario kehidupan sehari-hari yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami sekaligus menerapkan nilai-nilai keberagaman dalam lingkungan sosialnya.

Berdasarkan berbagai permasalahan dan kebutuhan yang telah diuraikan, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline 3* yang diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar melalui model *Problem Based Learning* (PBL), serta menguji tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dari aspek validitas,

kepraktisan, dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis *Research and Development* (R&D). Proses pengembangannya mengikuti model *ADDIE* yang diperkenalkan oleh Dick and Carey, yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2022).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 10 Lubuk Begalung, SDN 03 Lubuk Begalung, dan SDN 22 Lubuk Begalung. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga instrumen, yakni lembar validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa untuk menilai kelayakan produk, angket respons guru dan siswa untuk melihat tingkat kepraktisan, serta tes berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan.

Analisis data validitas dan kepraktisan dilakukan dengan rumus persentase menggunakan skala *Likert*, dengan kategori layak dan praktis jika berada pada rentang

“cukup” hingga “sangat valid/praktis” (81%–100% untuk kategori sangat praktis). Sementara itu, efektivitas produk dianalisis menggunakan *N-Gain Score* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sesuai langkah *ADDIE*, hasil penelitian dipaparkan mulai dari proses analisis hingga evaluasi, dilanjutkan dengan pengujian produk dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas, kemudian dibahas secara lebih mendalam.

1. Hasil Analisis (*Analysis*)

Tahap ini mencakup analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi. Hasil menunjukkan bahwa pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah dan minim media interaktif pada kelas IV. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka, dengan materi Pendidikan Pancasila Bab 3 tentang Keberagaman Sosial dan Budaya (*Bhinneka Tunggal Ika*) yang membutuhkan pembelajaran bermakna melalui pendekatan *deep learning*.

2. Hasil Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini disusun rancangan *storyboard* aplikasi *Articulate Storyline 3* yang meliputi tampilan awal, menu petunjuk, tujuan pembelajaran, pemicu masalah berbasis PBL, materi keberagaman, LKPD, serta permainan edukatif untuk menumbuhkan sikap toleransi.

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan realisasi desain ke dalam media menggunakan *Articulate Storyline 3*. Produk yang dihasilkan kemudian diuji oleh tiga validator ahli, dan hasil penilaiannya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Media

No	Validator	Presentase	Keterangan
1.	Ahli Materi	98%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	100%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	93,3%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan		97,1%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil penilaian keseluruhan dari para ahli memperoleh rata-rata sebesar 97,1%. Capaian ini menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline 3* berada pada kategori sangat layak digunakan tanpa perlu dilakukan perubahan

besar. Perbaikan yang dilakukan hanya bersifat minor, seperti pengaturan ulang musik latar, pemindahan bagian profil pengembang, penyesuaian jenis huruf, serta penyempurnaan integrasi permasalahan *Problem Based Learning* agar lebih terarah sesuai masukan validator.

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Tahap penerapan dilakukan di tiga sekolah, yaitu SDN 10, SDN 03, dan SDN 22 Lubuk Begalung. Media pembelajaran digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar di kelas. Tingkat kepraktisan diperoleh melalui penilaian guru kelas serta tanggapan peserta didik setelah penggunaan media tersebut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Guru

No	Responden	Presentase	Keterangan
1.	N	90%	Sangat Praktis
2.	AL	96,66%	Sangat Praktis
3.	LS	93,33%	Sangat Praktis
Rata-Rata Keseluruhan		93,33%	Sangat Praktis

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

No	Responden	Presentase	Keterangan
1.	SDN 10 Lubuk Begalung	94,31%	Sangat Praktis
2.	SDN 22 Lubuk Begalung	96,66%	Sangat Praktis
3.	SDN 03 Lubuk Begalung	95,83%	Sangat Praktis
Rata-Rata Keseluruhan		95,6%	Sangat Praktis

Hasil pada Tabel 2 dan Tabel 3 memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan tergolong sangat praktis serta mudah digunakan dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa media tersebut mempermudah penyampaian materi secara lebih efektif, sedangkan peserta didik memberikan respons positif karena media menampilkan animasi, video, serta permainan interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat pencapaian hasil belajar peserta didik melalui pengukuran *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan *N-Gain Score* untuk mengetahui tingkat keefektifan media. Hasil keseluruhan menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,76. Berdasarkan kriteria penilaian, nilai tersebut berada

pada rentang $g > 0,7$ yang termasuk dalam kategori tinggi atau efektif.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3* dan dikombinasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) mampu memberikan solusi terhadap tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di era abad ke-21. Hasil validasi produk yang mencapai 97,1% sejalan dengan penelitian Anggraini & Reinita (2022) serta Rahman & Putera (2025), yang menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* memiliki fitur multimedia yang lengkap sehingga dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih visual, sistematis, dan interaktif.

Tingginya tingkat kepraktisan media ini dipengaruhi oleh tampilan yang dirancang sederhana dan mudah digunakan (*user-friendly*), sehingga pengguna tidak membutuhkan proses instalasi yang rumit. Hal ini diperkuat oleh pendapat Mandasari et al. (2021) yang menyebutkan bahwa fitur *trigger* pada *Articulate Storyline 3* membuat pengembangannya menyerupai *PowerPoint*, tetapi dengan

kemampuan interaktif yang jauh lebih tinggi dan lebih kompleks.

Hasil *N-Gain* 0,76 menunjukkan media efektif meningkatkan hasil belajar. Integrasi PBL melatih berpikir kritis melalui pemecahan masalah kontekstual, serta membuat siswa tidak hanya menghafal materi keberagaman, tetapi juga berlatih sikap toleransi melalui simulasi game. Hal ini menciptakan pembelajaran *meaningful and joyful learning* (Sari & Arta, 2025).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Pendidikan Pancasila dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk kelas IV SD memperoleh kategori sangat valid dengan persentase 97,1% berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan bahasa.
2. Media tersebut termasuk sangat praktis dengan rata-rata respons guru sebesar 93,33% dan respons peserta didik sebesar 95,6%. Media dinilai mudah digunakan,

menarik, serta membantu kelancaran proses pembelajaran.

3. Media pembelajaran ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh nilai *N-Gain Score* sebesar 0,76 (kategori tinggi/efektif). Oleh karena itu, media ini layak direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas sebagai inovasi pembelajaran pada era Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, T. S., & Reinita. (2022). Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 1-10.
- Bersky, A. B., & Zuardi. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif 'Jelajah Budaya Bersama Rajo' Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 45-56.
- Mandasari, N., dkk. (2021). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 112-120.
- Nurfadhillah, S., dkk. (2021). Media Pembelajaran. Tangerang: CV Jejak.
- Rahman, M. R., & Putera, R. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik*, 4(1), 22-34.
- Ramadan, dkk. (2021). Implementasi *Problem Based Learning* Berbasis Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 5(3), 88-97.
- Sari, P., & Arta, W. (2025). Konsep *Deep Learning* dalam Pembelajaran Bermakna dan Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 15-28.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan). Bandung: Alfabeta.
- Parawangsa, N., Hadi, S., & Nurhayati, E. (2021). Peran pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk partisipasi demokratis siswa. *Jurnal Civics*, 18(2), 211–221.
- Putu, I. G. A. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai bintang penuntun menuju Indonesia emas. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 3(1), 1–12.
- Sudrajat, A., & Budi Astuti, D. (2023). Penanaman nilai persatuan melalui elemen NKRI dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 178–187.

Adila, Y., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Peran media interaktif dalam pembelajaran PPKn terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(4), 761–767.

Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602–607.

Meylinda, E., & Reinita. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1807–1817.

Rahayu, A. S., & Wiarsih, C. (2023). Penerapan Problem Based Learning berbantuan Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV SD. *Edukasi: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1638.

Oktaviandi, J., & Masniladevi, M. (2025). Pengembangan multimedia interaktif Articulate Storyline 3 berbasis model PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 25135.