

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MACAM-MACAM SEGITIGA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Fitra Ramadhan¹, Salmainsi Salmainsi², Masniladevi³ Gita Rahmi⁴

^{1,2,3, 4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

¹fiitraramadhan119@gmail.com, ²salmainsisyofyan@unp.ac.id,

³masniladevi@fip.unp.ac.id, ⁴gitarahmi@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

A preliminary study conducted in three elementary schools in Region 1 of Tanjung Sani revealed that mathematics learning was still less interactive, and the use of digital learning media had not been optimized, resulting in limited student engagement during the learning process. This study aimed to develop an interactive learning media based on Articulate Storyline 3 for the topic of types of triangles in Grade IV elementary school that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE Development model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included expert validators, fourth-grade teachers, and fourth-grade students from three elementary schools in Region 1 of Tanjung Sani. The research instruments consisted of validation sheets, practicality questionnaires, and learning achievement tests. The results indicated that the developed media achieved an average validity score of 90% (very valid), an average practicality score of 85.33% (very practical), and an N-Gain score of 81.74% (high category). These findings demonstrate that the Articulate Storyline 3-based learning media is feasible for use as an innovative digital learning medium to support mathematics learning on the topic of types of triangles for fourth-grade elementary school students.

Keywords: *ADDIE, Articulate Storyline 3, triangles*

ABSTRAK

Studi pendahuluan di tiga sekolah dasar wilayah 1 Tanjung Sani menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika masih kurang interaktif dan pemanfaatan media pembelajaran digital belum optimal sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan murid dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi macam-macam segitiga di kelas IV sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian melibatkan validator ahli, guru kelas IV, dan murid kelas IV di tiga sekolah dasar wilayah 1 Tanjung Sani. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh rata-rata

validitas sebesar 90% dengan kategori sangat valid, rata-rata kepraktisan sebesar 94,58% dengan kategori sangat praktis, serta nilai N-Gain sebesar 81,74% dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital pada materi macam-macam segitiga di kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: ADDIE, *Articulate Storyline 3*, Segitiga

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Anita dkk. (2022), menyatakan bahwa pembelajaran telah mengalami perubahan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi. Sejalan dengan itu, Salmains dkk. (2021), menjelaskan bahwa perkembangan teknologi mendorong guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu upaya untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada murid. Salmains dkk. (2025), menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka bertujuan mempersiapkan peserta didik

menghadapi tantangan era digital dengan menekankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis digital agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Sucipto dkk. (2024), juga menegaskan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka mendorong penggunaan teknologi sebagai sarana untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, penalaran, dan keterlibatan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran (Habibi., 2024). Menurut Manongga (2021), penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada murid untuk

memperoleh pengalaman belajar yang lebih autentik, meningkatkan motivasi belajar, serta memperluas akses terhadap berbagai sumber belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 26 Sigiran, SDN 25 Sungai Tampang, dan SDN 27 Pangka Tanjung menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki fasilitas pendukung, seperti laptop, proyektor, dan jaringan internet. Namun, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Guru masih lebih sering menggunakan papan tulis, media gambar, dan buku paket, sedangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* belum pernah digunakan. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran Matematika masih kurang interaktif sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan murid selama proses belajar.

Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah *Articulate*

Storyline 3. Suhailah dkk. (2021), menjelaskan bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak yang memungkinkan pengguna mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif. Selain itu, Legina dan Sari (2022), menyatakan bahwa media berbasis *Articulate Storyline 3* mudah diakses melalui berbagai perangkat sehingga memberikan fleksibilitas bagi guru dan murid dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian mengenai pengembangan media berbasis *Articulate Storyline 3* telah dilakukan pada berbagai materi pembelajaran. Susilawati (2024) menyatakan bahwa media yang dikembangkan pada materi pecahan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Azizah (2025) juga memperoleh hasil serupa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan Putra (2024) menunjukkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dengan model *Problem Based Learning* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran Matematika. Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran

berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi macam-macam segitiga di kelas IV sekolah dasar, khususnya berdasarkan kondisi dan kebutuhan murid di wilayah 1 Tanjung Sani, masih belum dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi macam-macam segitiga di kelas IV sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2023), metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Penelitian dilaksanakan di tiga sekolah dasar wilayah 1 Tanjung Sani, yaitu SDN 26 Sigiran, SDN 25 Sungai Tampang, dan SDN 27 Pangka Tanjung. Subjek penelitian terdiri atas

validator ahli, guru kelas IV, dan murid kelas IV yang terlibat dalam tahap uji coba media.

Tahap *Analysis* dilakukan melalui studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran di sekolah. Tahap *Design* meliputi penyusunan materi, penyusunan alur media, dan perancangan tampilan media. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan media menggunakan *Articulate Storyline 3*, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Selanjutnya, tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba media kepada guru dan murid, sedangkan tahap *Evaluation* dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar. Data validitas dan kepraktisan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan nilai Normalized Gain

(N-Gain) berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, analisis kurikulum, analisis sarana prasarana, dan analisis kebutuhan murid. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru masih jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti laptop, proyektor, dan jaringan internet. Selain itu, murid lebih tertarik pada media pembelajaran yang memuat gambar, animasi, video, dan aktivitas interaktif. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi macam-macam segitiga.

Pada tahap *Design*, disusun rancangan media pembelajaran yang terdiri atas halaman pembuka, menu utama, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, LKPD, permainan edukatif (*game*), referensi, dan evaluasi. Seluruh komponen dirancang menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan memperhatikan

karakteristik murid kelas IV serta tujuan pembelajaran Matematika.

Tahap *Development* diawali dengan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, kemudian dilakukan revisi sesuai saran validator. Setelah dinyatakan layak, media diujicobakan pada tahap *one to one* dan *small group* untuk mengetahui kepraktisan awal.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	88%	Sangat Valid
Ahli Media	94%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	88%	Sangat Valid
Rata-rata	90%	Sangat Valid

Tahap *implementation* dilaksanakan melalui *field test* di kelas IV SDN 26 Sigiran yang melibatkan 16 murid dan seorang guru. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 86,25% “sangat valid” berdasarkan respons murid dan 96% dengan kategori sangat praktis, berdasarkan respons guru. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan serta mendukung proses pembelajaran.

Tahap *evaluation* bertujuan mengetahui efektivitas media melalui pemberian *pretest* dan *posttest*. Hasil

analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media.

Tabel 2. Hasil Uji Efektivitas

Indikator	Hasil
Rata-rata <i>Pretest</i>	77,69
Rata-rata <i>Posttest</i>	92,38
N-Gain	81,74%
Kategori	Tinggi

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika pada materi macam-macam segitiga di kelas IV sekolah dasar.

2. Pembahasan

Pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi macam-macam segitiga dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Proses pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional dan belum memanfaatkan media digital secara optimal. Oleh karena itu, media dirancang sesuai karakteristik murid kelas IV dan tuntutan Kurikulum Merdeka agar mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memperoleh rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa isi materi, tampilan, dan penggunaan bahasa telah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan media sebelum dilakukan uji coba. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2023) yang menyatakan bahwa produk hasil penelitian pengembangan perlu divalidasi terlebih dahulu agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada aspek praktikalitas, media memperoleh respons yang sangat baik dari guru maupun murid. Hasil uji one to one mencapai 99%, *small group* 98%, praktikalitas murid pada field test 86,25%, dan praktikalitas guru 96%, sehingga rata-rata kepraktisan mencapai 94,58% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu

meningkatkan keterlibatan murid selama proses pembelajaran.

Efektivitas media juga terlihat dari peningkatan hasil belajar murid. Nilai rata-rata *pretest* meningkat dari 77,69 menjadi 92,38 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 81,74% yang termasuk kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mampu membantu murid memahami konsep macam-macam segitiga dengan lebih baik melalui penyajian materi yang memadukan teks, gambar, animasi, video, serta aktivitas interaktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Matematika pada materi macam-macam segitiga di kelas IV sekolah dasar. Selain mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, media ini juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada murid.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Uji praktikalitas juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 94,58%, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun murid serta mampu mendukung proses pembelajaran secara interaktif. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar murid dengan nilai N-Gain sebesar 81,74% yang termasuk kategori tinggi, sehingga media terbukti efektif meningkatkan pemahaman murid pada materi macam-macam segitiga. Dengan demikian, media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Matematika di kelas IV sekolah dasar karena memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa

pada materi Matematika lainnya atau mengujinya pada jenjang dan cakupan sekolah yang lebih luas sehingga manfaat media pembelajaran berbasis teknologi dapat semakin optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Hots Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 59–68. <https://doi.org/10.31537/Dedication.V6i1.658>
- Dwi Septiani, B., & Okmarisa, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Laju Reaksi. *Journal Of Research And Education Chemistry*, 5(1), 12. [https://doi.org/10.25299/Jrec.2023.Vol5\(1\).12548](https://doi.org/10.25299/Jrec.2023.Vol5(1).12548)
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.33394/Jp.V9i3.5285>
- Manongga, A. (2021). *Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*.
- Putera, R. F., & Habibi, M. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan Abad 21 untuk Siswa Sekolah Dasar*. 13(1)
- Salmainsi, S., Fauzan, A., Arnawa, I. M., Darmansyah, & Widada, W. (2021). *The Relationship Between the Ability of Understanding Mathematical Concepts With Language Ability During Contextual Learning: International Conference on Educational Sciences and Teacher Profession (ICETeP 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210227.072>
- Salmainsi, S., & Imanda, D. A. (t.t.). *Pengembangan Modul Ajar dan LKPD Berbasis Problem Based Learning terhadap hasil belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar Materi Penjumlahan*. 11 Nomer 04, Desember 2025.
- Sucipto, S., Sukri, M., Patras, Y. E., & Novita, L. (2024). Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.84353>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit ALFABETA Bandung.
- Susilawati, W. O., Putri, S. R., Friska, S. Y., & Pratiwi, Y. (t.t.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Pecahan di Kelas IV SDN 1 Pulau Punjung*.

Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I.,
Jamaluddin, D., & Paujiah, E.
(2021). ARTICULATE
STORYLINE: SEBUAH
PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATERI SEL. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–
25.
<https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.3208>