



Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Windy Wulan Septina¹, Yeni Erita²

^{1,2} Universitas Negeri Padang, Indonesia

Alamat: Universitas Negeri Padang

Korespondensi penulis: windywulanseptina@gmail.com, yenierita@fip.unp.ac.id

Abstract. *The purpose of this research is to create educational media using Articulate Storyline 3 that is legitimate, usable, and successful. This study is an example of R&D using the ADDIE development paradigm. Steps one through five make up the ADDIE model: analysis, planning, development, execution, and assessment. This study's data underwent evaluations for validity, practicality, and efficacy. Before moving on to Bandar Buat and Indarung, the trial research subjects were located at SD Negeri 11 Indarung. A mean score of 91.33% places the findings in the "Very Valid" category, indicating high validity. The trial school's practicality results were 88.92% in the "Very Practical" category. At the same time, SD Negeri 01 Bandar Buat researchers achieved a 95.18 percent success rate in the "Very Practical" category, while SD Negeri 21 researchers achieved a 93.26 percent success rate in the same area. A score of 85.71% was achieved on the effectiveness test at the trial school. At the same time, SD Negeri 21 Bandar Buat's research school achieved a percentage of 93.75% and SD Negeri 01 Bandar Buat's research school achieved an effectiveness result of 86.95%. The usage of Articulate Storyline 3 as a teaching tool in fifth grade science at the elementary school level has thus been deemed legitimate, feasible, and effective.*

Keywords: *Learning Media, Articulate Storyline 3, ADDIE Model*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media edukasi menggunakan *Articulate Storyline 3* yang legitimasi, kegunaan, dan keberhasilannya. Penelitian ini merupakan salah satu contoh R&D dengan menggunakan paradigma pengembangan ADDIE. Langkah pertama hingga kelima membentuk model ADDIE: analisis, perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian. Data penelitian ini telah melalui evaluasi validitas, kepraktisan, dan efikasi. Sebelum berlanjut ke Bandar Buat dan Indarung, subjek penelitian uji coba berada di SD Negeri 11 Indarung. Nilai rata-rata sebesar 91,33% menempatkan temuan dalam kategori "Sangat Valid", yang menunjukkan validitas tinggi. Hasil kepraktisan sekolah uji coba sebesar 88,92% dalam kategori "Sangat Praktis". Sementara itu, peneliti SD Negeri 01 Bandar Buat memperoleh tingkat keberhasilan sebesar 95,18 persen dalam kategori "Sangat Praktis", sedangkan peneliti SD Negeri 21 memperoleh tingkat keberhasilan sebesar 93,26 persen di wilayah yang sama. Pada uji efektivitas di sekolah uji, diperoleh skor 85,71%. Sementara itu, sekolah penelitian SD Negeri 21 Bandar Buat memperoleh persentase 93,75% dan sekolah penelitian SD Negeri 01 Bandar Buat memperoleh hasil efektivitas 86,95%. Dengan demikian, penggunaan *Articulate Storyline 3* sebagai alat bantu ajar IPA kelas V pada jenjang sekolah dasar dinilai sah, layak, dan efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Articulate Storyline 3, Model ADDIE

1. LATAR BELAKANG

Siswa untuk mencapai potensi penuh mereka dalam hal kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang relevan secara sosial dan pribadi, pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan bertujuan untuk menumbuhkan lingkungan belajar dan mengajar yang menarik (Ujud et al., 2023). Harus ada sumber belajar dan kegiatan yang membekali siswa dengan pengetahuan dan pola pikir

untuk berprestasi karena kurikulum merupakan landasan pendidikan; kurikulum melibatkan penetapan tujuan dan keputusan tentang bagaimana siswa akan dibimbing dan dibimbing. Kebijakan baru yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia yaitu dilakukannya terobosan baru dalam membuat kebijakan kurikulum, yaitu Kurikulum Merdeka Belajar (Purnamasari et al., 2018).

Dengan tujuan untuk mengembangkan sistem pendidikan yang lebih adaptif, inklusif, dan berpusat pada siswa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia menerapkan Kurikulum Belajar Mandiri sebagai kebijakan pendidikan. Mata kuliah IPA dan mata kuliah ilmu pengetahuan alam lainnya merupakan bagian dari Kurikulum Mandiri yang diajarkan di sekolah dasar. Bidang studi yang dikenal sebagai "Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial" (IPAS) memadukan pengetahuan dari studi ilmiah tentang kosmos dan semua fenomena hidup dan matinya dengan pengetahuan tentang keberadaan manusia dan bagaimana kita, sebagai manusia dan masyarakat, membentuk lingkungan kita. Salah satu ciri Kurikulum Mandiri adalah penggabungan program Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tingkat sekolah dasar menjadi satu program yang dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Alasan di balik perpaduan ini adalah bahwa siswa sekolah dasar memiliki perspektif holistik (Marwa et al., 2023). Profil Pelajar Pancasila merupakan representasi ideal siswa Indonesia, dan pendidikan IPAS berperan dalam mewujudkannya. Siswa dapat mengembangkan apresiasi yang lebih mendalam terhadap alam dan misterinya melalui pendidikan sains (Mustika Sari et al., 2020).

Tujuan dari pendidikan sains ini adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan kritis yang lebih baik sekaligus memperluas pengetahuan mereka tentang keterkaitan semua makhluk hidup. Menurut Angga et al (2022), sangat penting bagi pendidik untuk memiliki keterampilan yang diperlukan untuk merancang pembelajaran yang terstandarisasi. Pemahaman pembelajaran dalam Kurikulum Mandiri oleh guru masih dalam kategori cukup dan perlu dikembangkan untuk memenuhi standar. Membuat sumber belajar merupakan salah satu dari sekian banyak keterampilan yang harus diasah oleh pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran siswa dengan lebih baik. Pendidik dan siswa sama-sama dapat memperoleh manfaat dari perangkat pembelajaran, yang didefinisikan sebagai alat pemrosesan yang memfasilitasi pembelajaran (Masitah, 2018). Salah satu komponen perangkat pembelajaran yang penting diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari perangkat pembelajaran yang harus dipertimbangkan secara cermat saat menerapkan pembelajaran.

Siswa akan dapat menyerap materi yang disampaikan guru secara maksimal jika kegiatan pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan media pembelajaran yang tepat. Memotivasi siswa untuk belajar dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik. Siswa membutuhkan media, atau perantara, dalam proses pembelajaran; dengan penggunaan media pembelajaran, instruktur dapat memfokuskan kembali perhatian siswa dari materi yang membosankan dan monoton, sehingga memperpanjang waktu yang dibutuhkan untuk menyerapnya. Media pembelajaran yang optimal selaras dengan tujuan pembelajaran, melibatkan otak dan kemampuan siswa, serta meningkatkan pemahaman mereka (Sindy & Syafri, 2023).. Multimedia interaktif telah muncul sebagai bentuk media pembelajaran yang sangat berkembang, melampaui batasan audio-visual dan audio-visual aslinya (Aulia & Masniladevi, 2021). Pergeseran ini merupakan hasil dari kekayaan dan keragaman sumber daya pendidikan yang kini dapat diakses oleh guru, yang pada gilirannya memungkinkan cara yang lebih inovatif dalam menyampaikan konten kursus dan meningkatkan tingkat keterlibatan siswa. Laju inovasi dalam media pendidikan semakin cepat di era digital modern. Kini ada banyak sekali aplikasi dan platform pembelajaran yang tersedia bagi siswa yang menyederhanakan akses mereka ke informasi kursus.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 01 Bandar Buat, para pengajar telah memperkenalkan kurikulum mandiri di kelas, tetapi mereka menghadapi tantangan seperti kurangnya buku pelajaran dan bahan referensi lainnya. Beberapa siswa tidak memperhatikan atau mengobrol dengan teman sekelasnya ketika guru membagikan rencana pelajaran, sementara yang lain berpartisipasi dengan menjawab pertanyaan guru dan yang lainnya diam dan menyimak. Para guru berbagi dengan peneliti selama wawancara di kelas bahwa mereka merasa sulit untuk membuat media pembelajaran mereka sendiri karena faktor-faktor seperti keterbatasan waktu; akibatnya, mereka sering menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia di platform digital, seperti video di YouTube.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 21 Bandar Buat peserta didik sangat antusias dalam proses pembelajaran. Guru menerapkan model pembelajaran PBL berbentuk kelompok dan menggunakan permainan sehingga terjadi interaksi yang bagus selain itu guru menggunakan media pembelajaran audio visual seperti *canva*, *kahoot*, *wordwall*, dan *quizizz*. serta sarana dan prasarana sekolah yang mendukung menciptakan pembelajaran yang menarik, namun terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru seperti kurangnya sarana buku pendukung dalam pembelajaran selain itu, guru harus meluangkan waktu yang lebih banyak untuk menganalisis capaian pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara guru di SD Negeri 11 Indarung terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru seperti kurangnya sarana dan prasarana seperti proyektor. Di sekolah tersebut hanya terdapat beberapa proyektor sehingga penggunaannya harus bergantian oleh karena itu guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Pada saat proses pembelajaran guru sudah baik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta kegiatan pembelajaran yang menarik. Cara guru menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang menarik yaitu menerapkan sistem bintang. Apabila ada peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan maka akan diberi bintang, setiap bintang yang didapat akan dihitung dan bisa ditukarkan menjadi alat tulis.

Informasi yang diberikan harus memiliki jawaban berdasarkan fakta yang terkumpul. Oleh karena itu, diperlukan media yang menarik dan mudah digunakan untuk memfasilitasi penyampaian konten oleh pendidik, sehingga memungkinkan mereka untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, akademisi sangat antusias untuk menciptakan media pembelajaran yang berteknologi canggih, seperti *Articulate Storyline 3*, dalam upaya untuk merevolusi cara orang belajar.

Alat pembuat media seperti *Articulate Storyline 3* memudahkan penyusunan materi pembelajaran multimedia yang mencakup gambar bergerak, audio, teks, dan lainnya (Angraini & Reinita, 2022). Sebagai bagian dari perangkat lunak pembelajaran elektronik, *Articulate Storyline 3* memungkinkan pengguna untuk menyusun konten pembelajaran interaktif menggunakan alat dan tampilan yang mirip dengan PowerPoint (Syam et al., 2023). GIF animasi, video, musik, dan soal latihan merupakan bagian dari penyajian konten *Articulate Storyline 3*. Ini merupakan upaya untuk membuat media pembelajaran lebih menarik dan khas dengan harapan dapat menginspirasi siswa untuk belajar. Anda dapat menghemat banyak waktu dan tenaga sambil tetap membuat presentasi berkualitas tinggi dengan memanfaatkan format multimedia seperti film, foto, dan timeline. Format output yang dapat dihasilkan *Articulate Storyline 3* beragam, termasuk yang kompatibel dengan PC, Android, dan iOS (Prayoga & Sunaryo, 2024). Dengan demikian, program ini menyediakan sarana praktis untuk meningkatkan standar pendidikan.

2. KAJIAN TEORITIS

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam model pembelajaran langsung, instruktur berperan sebagai pemberi informasi dan, dengan demikian, memanfaatkan berbagai media yang sesuai untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswanya. Pendekatan ini berkaitan erat dengan media pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi instruksi dan pemahaman siswa. Segala sesuatu yang dapat membangkitkan minat siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan menantang pengetahuan yang telah mereka miliki (Kholidah, Hidayat, Jamaludin, 2023).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan media sangat penting dalam menentukan seberapa baik dan efisien tujuan tercapai. Menurut (Kaniawati et al., 2023) media pembelajaran memiliki beberapa tujuan:

- 1) Fungsi pertama adalah fungsi komunikatif, yaitu membantu siswa dan guru belajar dengan menyediakan informasi kata demi kata.
- 2) Fungsi kedua adalah fungsi motivasi, yaitu cara untuk membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan lebih memahami apa yang mereka pelajari.
- 3) Fungsi praktis, dalam hal ini sebagai peningkatan fakta bahwa siswa belajar tidak hanya melalui transmisi instruktur tetapi juga melalui perolehan pengetahuan terkini dan kapasitas untuk menilai kinerja mereka sendiri.
- 4) Fungsi pemerataan persepsi, yang bertujuan untuk membuat semua perspektif siswa dapat dibandingkan.

2. Aplikasi *Articulate Storyline 3*

a. Pengertian *Articulate Storyline 3*

Siswa lebih terlibat dalam pembelajaran mereka saat mereka bekerja sama menggunakan *Articulate Storyline 3*, sebuah platform media interaktif yang unggul dalam membuat presentasi yang berkaitan dengan kemampuan teknis dan artistik. Publikasi yang berasal dari *Articulate Storyline 3* dapat diakses melalui web atau dapat diunduh sebagai berkas aplikasi untuk digunakan pada berbagai perangkat, termasuk telepon pintar, tablet, dan laptop (Firstiananta et al., 2023)

b. Kelebihan *Articulate Storyline 3*

Indriani et al (2021) menyatakan bahwa ada sejumlah manfaat menarik menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk membantu pembelajaran, seperti:

- 1) Cukup mudah dibuat sendiri.
- 2) Dapat memuat berbagai jenis berkas, termasuk teks, foto, video, animasi, dan banyak lagi.
- 3) Visual dan audio dapat digabungkan untuk menciptakan narasi yang kohesif.
3. Dapat membuat kuis tanpa mengimpor berkas eksternal apa pun menggunakan program tertentu.
- 5) Menyediakan materi pembelajaran tambahan bagi siswa.

3. Model *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Sebagai bagian dari model *Problem Based Learning* (PBL), siswa memecahkan masalah yang mereka hadapi di dunia nyata. Beberapa berpendapat bahwa cara terbaik untuk membuat siswa tertarik belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, yang melibatkan pemberian tantangan dunia nyata kepada mereka. Tujuan pemberian masalah kepada siswa sebelum mereka mulai belajar adalah untuk memotivasi mereka untuk menyelidiki, menjelaskan, dan akhirnya memecahkan masalah (Ardianti et al., 2021).

b. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

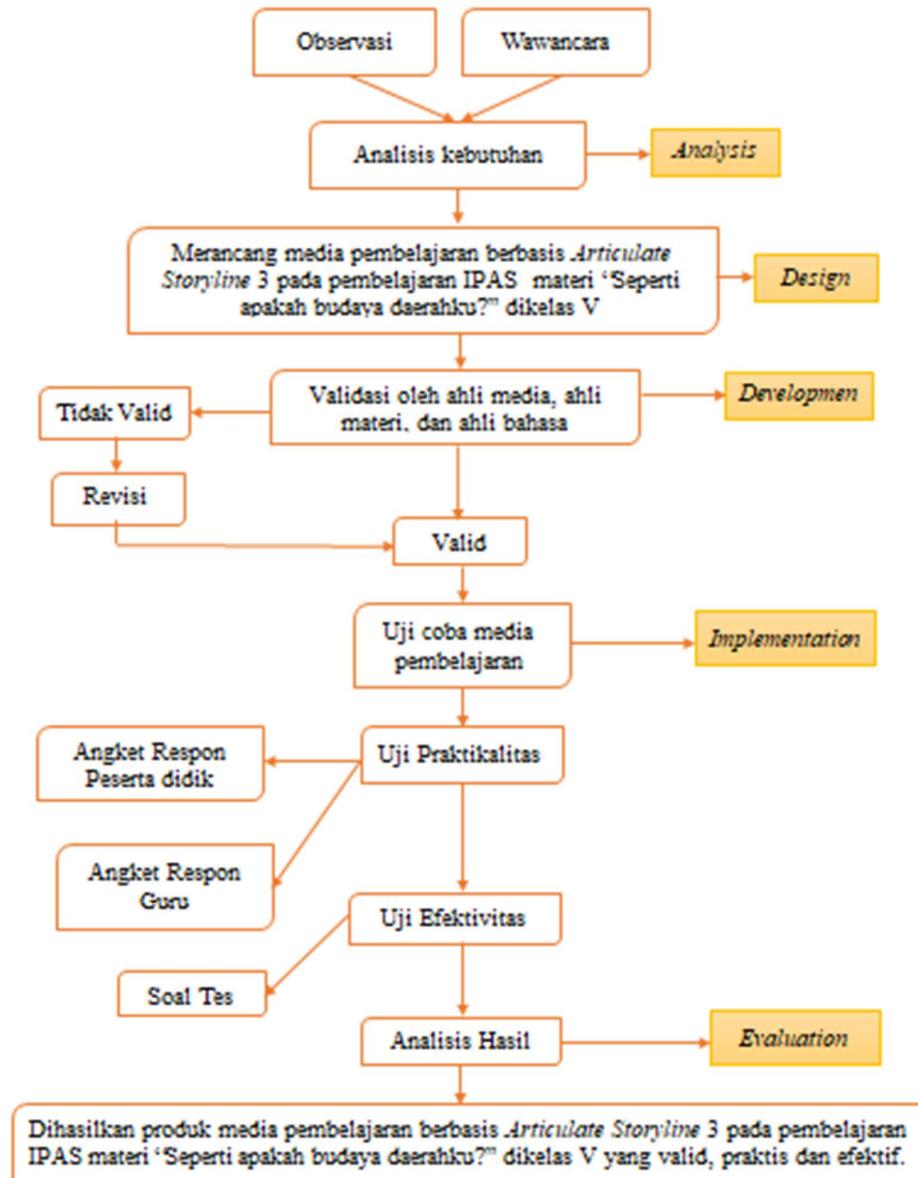
Model *Problem Based Learning* (PBL) terdiri dari langkah-langkah berikut, sebagaimana diuraikan oleh Maryati (2018): (1) Memperkenalkan siswa pada masalah. (2) Membawa siswa ke pola pikir belajar. (3) Memberikan arahan untuk penilaian individu dan kelompok. Keempat, membuat dan menyajikan hasil dari usaha seseorang. (5) Menilai seberapa baik prosedur pemecahan masalah dilakukan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2014 menetapkan prosedur untuk metodologi Pembelajaran Berbasis Topik, yang meliputi: (1) memperkenalkan siswa pada topik. Kedua, mengorganisasikan siswa. (3) Memberikan arahan untuk penilaian individu dan kelompok. Keempat, membuat dan menyajikan hasil dari usaha seseorang. (5) Menilai dan memeriksa prosedur penyelesaian masalah.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan, yang juga disingkat menjadi pengembangan R&D, adalah metodologi yang digunakan. Kata tersebut merujuk pada upaya untuk membuat dan mendistribusikan media, sumber daya, perangkat, dan/atau strategi pembelajaran dengan tujuan untuk mengatasi metode pembelajaran kelas tradisional (Fatia & Ariani, 2020). Selain meningkatkan produk saat ini, penelitian dan pengembangan mencari informasi atau solusi baru untuk masalah dunia nyata saat produk tersebut berkembang melalui fase pengembangan (Waruwu, 2024).

Ada banyak model yang berbeda untuk R&D. Penelitian ini akan memanfaatkan model pengembangan ADDIE. Menurut (Sabdarini et al., 2021) model ADDIE dianggap lebih komprehensif dan masuk akal daripada model-model sebelumnya. Dengan demikian, model, teknik pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan materi instruksional hanyalah beberapa dari sekian banyak jenis produk yang dapat dikembangkan dengan menggunakan pendekatan ini. ADDIE adalah singkatan dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Annisa Aulia, 2021)

Gambar berikut adalah diagram alir yang menggambarkan proses pembuatan media pendidikan menggunakan *Articulate Storyline 3*:



Gambar.1

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan

Sesuai dengan prosedur pengembangan dan tujuan yang digunakan pada penelitian yang telah peneliti laksanakan, maka dapat diperoleh data hasil penelitian sebagai berikut:

a) Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara ke empat SD yang berbeda, yaitu SD Negeri 01 Bandar Buat, SD Negeri 21 Bandar Buat, SD Negeri 20 Indarung dan SD Negeri 11 Indarung. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis media pembelajaran melalui pengamatan pada proses pembelajaran dan wawancara dengan wali kelas V di masing-masing SD.

Analisis peneliti lakukan dengan melakukan observasi pembelajaran, wawancara kepada guru dan pengisian angket oleh peserta didik kelas V SD Negeri 11 Indarung, SD Negeri 01 Bandar Buat, SD Negeri 21 Bandar Buat dan SD Negeri 20 Indarung. Hasil analisis kebutuhan yang peneliti temukan yaitu: (1) guru membutuhkan sumber belajar, (2) guru membutuhkan fasilitas yang mendukung pembelajaran dalam bentuk digital, (3) peserta didik membutuhkan pembelajaran digital agar pembelajaran menjadi lebih menarik, (4) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif sehingga meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisa tersebut dapat disimpulkan bahwa, untuk membantu siswa belajar melampaui batasan materi pelajaran tradisional dan memanfaatkan sumber daya teknologi di kelas secara maksimal, diperlukan bentuk media pembelajaran baru. Salah satu pilihannya adalah menggunakan Articulate Storyline 3 untuk membuat media pendidikan.

b) Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap perancangan, peneliti melakukan perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

c) Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, rancangan produk yang telah selesai dirancang kemudian diajukan kepada tiga validator, di antaranya yaitu validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media. Setelah mendapatkan hasil validasi, peneliti melakukan revisi produk media pembelajaran berdasarkan penilaian dan komentar dari ketiga validator ahli. Validator ahli yang menilai kevalidan media pembelajaran, yaitu: 1) LZ sebagai validator ahli materi. 2) YY sebagai validator ahli bahasa. 3) M sebagai validator ahli media.

d) Tahap *Implementation* (Penerapan)

Ketiga validator ahli akan menerapkan tahap implementasi multimedia

interaktif yang direncanakan, divalidasi, dan dianggap layak untuk digunakan. Sebanyak empat belas siswa kelas V dari 11 Indarung, dua puluh tiga dari SD Negeri 01 Bandar Buat, dan enam belas dari SD Negeri 21 Bandar Buat berpartisipasi dalam fase uji coba dan implementasi pembelajaran berbasis media penelitian.

e) Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Sebagai peneliti, dapat menyimpulkan tahap akhir dengan sebuah evaluasi. Untuk menentukan seberapa berguna dan efisien media pembelajaran yang dibuat, tahap evaluasi dilakukan. Mengisi survei untuk produk media pembelajaran merupakan cara praktis untuk mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa. Memeriksa hasil pembelajaran siswa merupakan cara terbaik untuk menentukan kemandirian media. Menggabungkan tes awal dan tes akhir ke dalam evaluasi efektivitas.

2. Penyajian Data Uji Coba

a) Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran

Media Pembelajaran yang sudah melalui proses validasi kemudian direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para validator. Masukan dan saran dari para validator ahli ditambahkan sebagai bagian dari perbaikan media pembelajaran, sehingga media pembelajaran tersebut menjadi valid dan siap untuk diuji coba pada peserta didik.

1) Uji Validitas Materi

Data uji validitas materi diperoleh dari seorang dosen ahli, yaitu Ibu LZ selaku dosen PGSD FIP UNP. Uji validitas materi dilakukan dengan melihat penilaian aspek yang dapat dilihat pada lembar validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi pertama memperoleh hasil sebesar 80% dengan tingkat kevalidan “Valid”, kemudian dilakukan revisi dengan menambahkan saran dan masukan dari validator. Selanjutnya dilakukan validasi kedua mendapatkan hasil sebesar 86% dengan tingkat kevalidan “Sangat Valid” sehingga media pembelajaran dinyatakan layak diujicobakan di lapangan.

2) Uji Validitas Bahasa

Data uji validitas bahasa dilakukan dengan cara penilaian media pembelajaran menggunakan lembar validitas oleh dosen ahli yaitu, Ibu YY selaku dosen PGSD FIP UNP. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Pada

validasi pertama memperoleh hasil sebesar 74% dengan kriteria kevalidan “Valid”. Selanjutnya dilakukan revisi dengan menambahkan saran dan masukan dari validator. Kemudian, validasi kedua memperoleh hasil sebesar 92% dengan kritesria kevalidan “Sangat Valid” sehingga media pembelajaran dinyatakan layak diujicobakan dilapangan.

3) Uji Validitas Media

Data uji validitas media dilakukan dengan cara penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan lembar validasi. Penilaian dilakukan oleh dosen ahli yaitu bapak M selaku dosen PGSD FIP UNP. Validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil tingkat kevalida yang sama. Pada hasil penilaian pertama memperoleh hasil sebesar 94% dengan kategori kevalidan “Sangat Valid” kemudian dilakukan revisi dengan memasukkan saran dan masukan. Selajutnya dilakukan validasi kedua dan memperoleh hasil sebesar 96% dengan tingkat kevalidan “Sangat Valid” sehingga penilaian media pembelajaran dinyatakan layak diujicobakan di lapangan.

Hasil analisis uji validitas keseluruhan masing-masing yang dinilai setelah dilakukannya revisi pada media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS materi seperti apakah budaya daerahku di kelas V Sekolah Dasar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Uji validasi keseluruhan

No	Nama Validator	Aspek	Nilai	Keterangan
1	LZ	Materi	86%	Sangat Valid
2	YY	Bahasa	92%	Sangat Valid
3	M	Media	96%	Sangat Valid
Rata-rata			91,33%	Sangat Valid

Sumber : Data Primer (2025)

Hasil akhir presentasi validasi secara keseluruhan didapat dari rumus Ridwan dan Sumarto yaitu sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{(86\% + 92\% + 96\%)}{3}$$

$$\bar{x} = 91,33\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil diatas, didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 91,33% dengan kategori “Sangat Valid”. Oleh karena itu, media pembelajaran mnggunakan Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPAS dikelas V Sekolah Dasar sudah sangat valid digunakan.

b) Hasil Uji Praktikalitas

1) Hasil Uji Praktikalitas Sekolah Uji Coba

Berdasarkan hasil perhitungan praktikalitas media pembelajaran oleh guru diperoleh hasil rata-rata yaitu 85,71% dan berada pada kategori “Sangat Praktis”. Oleh Karen itu, media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran dan Berdasarkan hasil perhitungan angket praktikalitas peserta didik didapatkan hasil persentase kepraktisan sebesar 92,14% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Hasil analisis praktikalitas secara keseluruhan pada sekolah uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji praktikalitas sekolah uji coba

Uji Praktikalitas	Aspek	Nilai	Keterangan
Sekolah Uji Coba	Guru	85,71%	Sangat Praktis
	Peserta Didik	92,14%	Sangat Praktis
Rata-Rata		88,92%	Sangat Praktis

Sumber : Data Primer (2025)

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{(85,71 + 92,14\%)}{2}$$

$$\bar{x} = 88,92\%$$

Dari hasil diatas, didapatkan penilaian akhir praktikalitas sebesar 88,92% dengan kategori “Sangat Praktis”. Oleh karena itu, media pembelajaran meggunakan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS materi seperti apakah budaya daerahku kelas V Sekolah Dasar sudah sangat praktis digunakan.

2) Hasil Uji Praktikalitias Sekolah Penelitian

Data hasil uji praktikalitas sekolah penelitian didapatkan berdasarkan hasil angket kepada guru wali kelas V dan 23 orang peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Bandar Buat. Berdasarkan hasil perhitungan angket respon guru memperoleh hasil rata-rata yaitu 97,14% dan berada pada kategori “Sangat Praktis”. Oleh karena itu, media pembelajara menggunakan *Articulate Storyline 3* dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan angket praktikalitas peserta didik kelas V SD Negeri 01 Bandar Buat didapatkan hasil persentase kepraktisan sebesar 93,22% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Hasil analisis praktikalitas secara keseluruhan pada sekolah penelitian SD Negeri 01 Bandar Buat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. uji praktikalitas keseluruhan sekolah penelitian SD Negeri 01 Bandar Buat

Uji Praktikalitas	Aspek	Nilai	Keterangan
Sekolah	Guru	97,14%	Sangat Praktis
Penelitian SDN 01 Bandar Buat	Peserta Didik	93,22%	Sangat Praktis
Rata-Rata		95,18%	Sangat Praktis

Sumber : Data Primer (2025)

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{(97,14 + 93,22\%)}{2}$$

$$\bar{x} = 95,18\%$$

Selanjutnya pada sekolah penelitian SD Negeri 21 Bandar Buat , berdasarkan hasil perhitungan angket respon guru memperoleh hasil rata-rata yaitu 97,14% dan berada pada kategori “Sangat Praktis”. Oleh karena itu, media pembelajara menggunakan *Articulate Storyline 3* dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan dengan penyebaran angket kepada 16 orang peserta didik kelas V SD Negeri 21 Bandar Buat. Berdasarkan hasil perhitungan angket praktikalitas peserta didik kelas V SD Negeri 21 Bandar Buat didapatkan hasil persentase kepraktisan sebesar 89,38% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Hasil analisis praktikalitas secara keseluruhan pada sekolah penelitian SD Negeri 21 Bandar Buat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. uji praktikalitas keseluruhan sekolah penelitian SD Negeri 21 Bandar Buat

Uji Praktikalitas	Aspek	Nilai	Keterangan
Sekolah Peneliti SDN 21 Bandar Buat	Guru	97,14%	Sangat Praktis
	Peserta Didik	89,38%	Sangat Praktis
Rata-Rata			93,26%
Sangat Praktis			

c) Hasil Uji Efektifitas

Tujuan dilakukannya uji efektifitas adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan produk pengembangan media pembelajaran yang sudah dilakukan. Untuk mengetahui hasil uji efektifitas dapat dilihat berdasarkan hasil nilai dari soal evaluasi yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. Cara menguji efektifitas menggunakan *pretest* dan *posttest*. Data uji efektifitas di sekolah Uji Coba SD Negeri 11 Indarung dilakukan oleh 14 orang peserta didik dan data uji efektifitas di sekolah penelitian dilakukan pada dua sekolah yaitu SD Negeri 01 Bandar dilakukan oleh 23 orang peserta didik dan di SD Negeri 21 Bandar Buat dilakukan oleh 16 peserta didik..

Di sekolah uji coba SD Negeri 11 Indarung memperoleh hasil persentase keefektifan sebesar 85,71% dengan kategori “Sangat Tinggi” Di sekolah penelitian SD Negeri 01 Bandar Buat memperoleh hasil persentase keefektifan sebesar 86,95% dengan kategori “Sangat Tinggi” dan SD Negeri 21 Bandar Buat memperoleh hasil persentase keefektifan sebesar 93,75% dengan kategori “Sangat Tinggi”

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Menyusun Narasi yang Jelas dengan menggunakan model ADDIE, pada media pembelajaran yang berpusat pada *Problem Based Learning (PBL)* yang dapat diaplikasikan pada kurikulum sains untuk siswa kelas lima di sekolah dasar. Pengembangan tersebut menerima peringkat persetujuan sebesar 96% dari validator ahli media, peringkat persetujuan sebesar 86% dari validator ahli bahasa, dan peringkat persetujuan sebesar 92% dari validator ahli materi. Evaluasi validasi akhir menghasilkan skor sebesar 91,33%, yang menempatkannya dalam kategori "Sangat Valid", berdasarkan nilai rata-rata dari ketiga validator. Dengan mempertimbangkan semua hal, temuan ini membuktikan bahwa materi pembelajaran yang dibuat sah dan sesuai untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan.
2. Menyusun Alur Cerita yang Jelas yang benar-benar berfungsi dalam pelajaran sains menggunakan media. Peneliti membuktikan hal ini dengan memberikan survei kepada instruktur dan siswa sekolah uji coba dan penelitian sebagai bagian dari uji kepraktisan. Dengan nilai kepraktisan keseluruhan sebesar 88,92% dan kategori "Sangat Praktis" yang dipilih oleh siswa, angket jawaban guru di SD Negeri 11 Indarung mencapai 85,71% dan angket respons siswa 92,14%. Di sekolah penelitian di Bandar Buat, SD Negeri 01, angket respons guru memiliki persentase 97,14%, sedangkan angket respons siswa memiliki persentase 93,22%. Ada penilaian akhir kepraktisan keseluruhan sebesar 95,18%, dengan kategori "Sangat Praktis" ditetapkan sebesar 93,18%. Di sekolah penelitian di Bandar Buat, SD Negeri 21, angket respons guru memiliki persentase 97,14%, sedangkan angket respons siswa memiliki penilaian keseluruhan sebesar 93,26% dengan kategori "Sangat Praktis." Temuan ini memberikan kepercayaan pada gagasan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang baru dibuat dapat meningkatkan pengajaran di kelas.
3. Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang efektif pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar dengan hasil uji efektifitas media didapatkan dari hasil belajar peserta didik dengan melakukan tes evaluasi setelah proses pembelajaran. Pada sekolah uji coba di SD Negeri 11 Indarung diperoleh persentase efektifitas sebesar 85,71% dengan kategori "Sangat Tinggi". Sedangkan pada sekolah penelitian di SD Negeri 01 Bandar Buat diperoleh persentase efektifitas sebesar 86,95% dengan kategori "Sangat Tinggi" dan di SD Negeri 21 Bandar Buat memperoleh persentase efektifitas sebesar 93,75% dengan kategori "Sangat Tinggi".

B. Saran

1. Bagi peneliti, pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat menjadi landasan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.
2. Bagi guru, media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat digunakan pada pembelajaran IPAS materi seperti apakah budaya daerahku di kelas V Sekolah Dasar untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah, diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran ini, pihak sekolah dapat memfasilitas serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi di sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi penelitian lain, agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan hasil yang lebih valid, praktis dan efektif untuk dapat diteliti pada ruang lingkup yang lebih luas dan kondisi yang berbeda.
5. Bagi pembaca, diharapkan dapat mengambil manfaat dari hasil penelitian ini sebagai sumber informasi dan wawasan baru dalam memahami pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3*.

6. DAFTAR REFERENSI

- Annisa Aulia, M. (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, 602–607.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Firstiananta, H., Faradita, M. N., & Naila, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 06(01), 9366–9380.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Kholidah, Hidayat, Jamaludin, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.

- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Maryati, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Pola Bilangan di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 63–74. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i1.475>
- Masitah. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Memfasilitasi Guru Menumbuhkan Rasa Tangung Jawab Siswa SD Terhadap Masalah Banjir. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 40–44. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/download/27670/19092>
- Mustika Sari, N., Masfuah, S., & Dwi Ardianti, S. (2020). Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219–224. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.376>
- Purnamasari, J., Yunisrul, Y., & Desyandri, D. (2018). Peningkatan Pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Scientific di Kelas I SDN 15 Ulu Gadut, Kota Padang. *Ejournal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 11–24. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/3906/2485>
- Sindy, & Syafri, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SAC (Smart Application Creator) dengan Model Discovery Learning di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17497–17502.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>