

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ARTICULATE STORYLINE BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA
PEMBELAJARAN IPAS SDN 33 PAGARALAM**

Nilam Cahaya¹, Bukman Lian², Liza Murniviyanti³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

²Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

³Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : 1cnilam372@gmail.com, 2drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id, 3murniviyantiliza@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interkatif *Articulate Storyline* Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 33 Pagaralam yang valid, praktis dan efektif. Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas IV. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dokumentasi, soal tes, dan validasi prototype. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dengan kategori sangat valid berdasarkan dua validator yaitu validator ahli media dan materi nilai rata-rata yang diperoleh 90%, berdasarkan nilai rata-rata uji coba *one to one*, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 95,5 % dengan kategori sangat praktis dan sedangkan nilai rata-rata soal tes dari 28 peserta didik yaitu 90,7% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan uraian diatas maka produk yang dikembangkan peneliti dinyatakan layak digunakan.

Kata kunci : *Articulate Storyline*, ADDIE, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Abstract

The purpose of this study was to develop interactive learning media Articulate Storyline based on digital literacy in science learning for grade four of SDN 33 Pagaralam which is valid, practical and effective. The subjects in this study were grade four students. This type of research is Research and Development (R&D). This study uses the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, documentation, test questions, and prototype validation. The results of data analysis showed that the media developed with a very valid category based on two validators, namely media and material expert validators, the average value obtained was 90%, based

on the average value of one-to-one trials, small group trials and large group trials, the average value obtained was 95.5% with a very practical category and while the average value of test questions from 28 students was 90.7% with a very effective category. Based on the description above, the product developed by the researcher is declared suitable for use.

Keywords: *Articulate Storyline, ADDIE, Natural and Social Sciences*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi muda agar mampu menghadapi tantangan zaman secara kreatif dan inovatif. Dalam konteks ini, pendidik dituntut untuk lebih adaptif, terutama dalam memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Motoh, Hamna, & Kristina, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangat berperan dalam menyampaikan materi ajar, mempermudah akses informasi, serta meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik (Trisiana, 2020)

Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Herliana & Anugraheni, 2020). Media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang, minat, pikiran, perasaan dan perhatian siswa (Mashuri, 2019) Media yang disajikan secara menarik

dan interaktif terbukti dapat mengatasi kejenuhan belajar serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar (Muhklis, 2023).

Seiring dengan perkembangan zaman, literasi digital juga menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki pendidik maupun peserta didik. Literasi digital mencakup kemampuan dalam mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi berbasis teknologi digital secara tepat (Tuna, 2022). Dalam pembelajaran abad 21, pengintegrasian literasi digital melalui media interaktif dinilai dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperdalam pemahaman materi yang diajarkan (Suprianti, 2024).

Perpaduan dua mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan peserta didik SD/MI masih ditahap sederhana, sehingga pembahasan materi pembelajaran IPAS masih seputaran fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada dialam serta berhubungan dengan kehidupan

manusia sebagai makhluk social (Susilowati, 2023).

Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Articulate Storyline. Perangkat lunak ini memungkinkan pendidik merancang materi pembelajaran dengan kombinasi teks, gambar, video, animasi, dan audio sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan (Mufida, 2024). Dengan fitur interaktif yang dimilikinya, media Articulate Storyline mampu meningkatkan konsentrasi serta hasil belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran IPAS yang membutuhkan integrasi antara aspek pengetahuan alam dan sosial (Angraini, 2025).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 33 Pagaram, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih cenderung monoton karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber belajar. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan mudah merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan tersebut. Penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline

berbasis literasi digital menjadi salah satu solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2021). Model ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 33 Pagaram, serta untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam proses pembelajaran.

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas IV guna mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kendala yang dihadapi peserta didik. Ditemukan bahwa media pembelajaran interaktif belum digunakan secara optimal, dan peserta didik menunjukkan kejenuhan serta rendahnya pemahaman terhadap materi. Selain itu, peneliti juga menganalisis kurikulum dan materi pelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK),

serta tujuan pembelajaran yang akan diintegrasikan ke dalam media.

Tahap design difokuskan pada perancangan media Articulate Storyline yang sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. Media dirancang dalam bentuk slide interaktif yang terdiri dari menu utama, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, dan tantangan. Unsur gambar, video, animasi, dan suara dimasukkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa angket validasi untuk ahli media dan ahli materi, serta angket respon peserta didik dan tes hasil belajar untuk tahap implementasi.

Pada tahap development, peneliti mulai membuat produk awal media pembelajaran dan melakukan uji validasi kepada dua validator: ahli media dan ahli materi. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen berbentuk angket skala Likert dengan lima kategori penilaian. Hasil validasi menunjukkan bahwa media mendapatkan kategori "sangat valid", dan revisi dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli.

Setelah media dinyatakan layak, tahap implementation dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran kepada peserta didik kelas IV SD Negeri

33 Pagaram. Peneliti mengamati proses pembelajaran secara langsung, menyebarkan angket respon kepada peserta didik, dan memberikan tes untuk mengukur tingkat pemahaman setelah penggunaan media. Uji coba dilakukan dalam bentuk uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Tahap evaluation bertujuan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media. Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif. Hasil validasi dianalisis dengan menghitung skor persentase dari lembar validasi untuk menentukan tingkat kelayakan. Kepraktisan diukur dari respon peserta didik terhadap media menggunakan persentase hasil angket. Sementara itu, keefektifan dianalisis berdasarkan hasil tes dengan menghitung jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Media dikatakan efektif jika minimal 60% peserta didik mencapai KKM. Dengan demikian, keseluruhan proses ini bertujuan memastikan bahwa media Articulate Storyline yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menghasilkan sebuah media

pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi keanekaragaman hayati dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 33 Pagaram, yang terletak di Kota Pagaram, Sumatera Selatan. Media yang dikembangkan berorientasi pada integrasi literasi digital dalam proses pembelajaran, sesuai dengan tuntutan kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan tiga jenis analisis utama. Pertama, analisis kurikulum dilakukan dengan mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran pada materi keanekaragaman hayati. Kedua, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, yang menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan

buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik dan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berbasis teknologi. Ketiga, peneliti juga melakukan analisis materi untuk memastikan bahwa konten yang akan dikembangkan dalam media sesuai dengan standar kurikulum dan kebutuhan peserta didik.

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang struktur media Articulate Storyline yang terdiri dari beberapa bagian, seperti: tampilan awal, menu utama, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, dan tantangan. Desain awal dirancang dalam bentuk storyboard yang kemudian dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline* dengan tambahan elemen gambar, animasi, audio, dan video agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berikut tampilan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis literasi digital pada pembelajaran ipas sdn 33 pagaram:



Gambar 1. Tampilan media *articulate storyline*

Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media yang telah dirancang diubah menjadi bentuk digital interaktif menggunakan *Articulate Storyline*. Produk awal ini kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi Validasi Seluruh Validator

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran para validator, media diuji coba kepada peserta didik dalam *one to one*, kelompok kecil dan kelompok besar. Media dikemas dengan menarik dan dapat diakses secara digital menggunakan laptop atau perangkat lain yang mendukung format HTML5, sehingga sesuai dengan karakteristik literasi digital.

Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital dinyatakan layak digunakan oleh validator ahli. Uji coba ini bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan media yang dikembangkan melalui respon peserta didik secara langsung. Uji coba dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu uji coba *one to one*, kelompok kecil, dan kelompok besar.

Pada uji coba tahap pertama yaitu *one to one*, media diujicobakan kepada tiga peserta didik kelas IV SD Negeri 33 Pagaralam yang dipilih berdasarkan kemampuan yang berbeda, yaitu satu siswa berkemampuan tinggi, satu sedang, dan satu rendah. Setelah mereka menggunakan media pembelajaran, ketiganya diminta mengisi angket respon kepraktisan. Hasil yang

No	Validator	Aspek yang dinilai	presentase	kategori
1.	Aldora Pratama, M.Pd	Media	90%	Sangat valid
2.	Okta Wirajaya, S.Pd	Materi	91%	Sangat valid
Jumlah			68	
Presentase			90 %	
Rata-rata keseluruhan			90 %	
Keterangan		Sangat valid		

diperoleh dari ketiga peserta didik menunjukkan bahwa mereka merasa sangat senang menggunakan media

yang telah dikembangkan. Mereka menilai bahwa media tersebut mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka dalam memahami materi. Rata-rata skor yang diperoleh dari ketiganya menunjukkan persentase sebesar 98% dengan kategori sangat praktis.

Selanjutnya, uji coba dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari lima peserta didik dengan variasi kemampuan akademik yang berbeda. Uji coba ini dilakukan untuk melihat bagaimana media digunakan dalam interaksi kelompok kecil. Setelah menggunakan media pembelajaran, kelima peserta didik memberikan respon yang sangat positif. Mereka menyatakan bahwa media ini tidak hanya menarik secara tampilan, namun juga membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Rata-rata kepraktisan dari angket yang diisi peserta didik pada tahap ini menunjukkan persentase sebesar 92,4% yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tahap terakhir adalah uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada delapan peserta didik kelas IV. Pada tahap ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana media digunakan dalam skala kelas yang lebih luas dan bagaimana respon peserta didik terhadap media tersebut secara umum.

Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline*, peserta didik diminta mengisi angket kepraktisan. Hasilnya menunjukkan bahwa media sangat membantu proses pembelajaran, tidak membosankan, dan mendorong peserta didik lebih aktif selama kegiatan berlangsung. Rata-rata respon peserta didik dalam kelompok besar mencapai persentase 96,5%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Secara keseluruhan, dari ketiga tahap uji coba tersebut (one to one, kelompok kecil, dan kelompok besar), diperoleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 95,5% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital yang dikembangkan oleh peneliti tergolong sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS kelas IV SD.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 33 Pagaralam, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini dibuktikan melalui tiga tahap uji coba, yaitu one to one, kelompok kecil, dan kelompok besar, yang masing-masing

memperoleh persentase kepraktisan sebesar 98%, 92,4%, dan 96,5%. Rata-rata keseluruhan dari ketiga uji coba tersebut mencapai 95,5%, menunjukkan bahwa media sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan demikian, media Articulate Storyline layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, Y. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8..
- Herliana & Anugraheni. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *jurnal basicedu*.
- Ibrahim, R. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
- Kurniawarsih, Rusmana. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik
- Mardhina. (2022). Komik Online Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Wayang Di Era Digital. *JISABDA*.
- Mashuri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: januari 2019.
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1-17.
- Mufida, F. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA kelas 5 di SDN Watugede 1 Kab. Kediri (*Doctoral dissertation, iain Kediri*).
- Muhklis, D. A., Fiyani, C., & Pratama, K. (2023). Tinjauan Literatur Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Keterampilan Literasi Digital Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(02), 13-27
- Nurfadhillah, S. (2021). *media pembelajaran*. Jawa barat: CV jejak, anggota
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, cv.

- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D. Bandung: Alfabeta, 238-239.
- Suprianti, S. S. (2024). Analisis evaluasi dampak program literasi digital pada industri umkm terhadap pencapaian indikator sdgs 2030. *Jurnal ilmiah researh student*, 220-229.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen pada Mata Pelajaran ipas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1-11.
- Trisiana. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Hasil Penelitian maupun pemikiran Kritis*.