
Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Pembelajaran IPAS Materi Gaya Magnet

Rois Rahmat Kurnia^{1)*}, Abdul Aziz Hunaifi²⁾, Nara Setya Wiratama³⁾

^{1,2,3)}Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Jawa Timur, Indonesia

Email : roisrahmatkurnia@gmail.com
huanfi@unpkediri.ac.id
naraswiratama@unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Articulate Storyline pada pembelajaran IPAS materi gaya magnet untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Tarokan 3. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons peserta didik, serta tes pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan sebesar 84% berdasarkan penilaian ahli materi dan 84% berdasarkan penilaian ahli media dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons peserta didik. Adapun tingkat keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik, yaitu nilai rata-rata pretest pada uji coba terbatas sebesar 75 meningkat menjadi 80 pada posttest, sedangkan pada uji coba luas nilai rata-rata pretest sebesar 87 meningkat menjadi 94,33 pada posttest. Dengan demikian, media pembelajaran Articulate Storyline yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi gaya magnet di kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: Articulate Storyline, IPAS, gaya magnet, hasil belajar, sekolah dasar.

Abstract

This study aimed to develop an Articulate Storyline-based learning media for the Science and Social Studies (IPAS) subject on the topic of magnetic force to improve the learning outcomes of fifth-grade elementary school students. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were fifth-grade students of SDN Tarokan 3. The research instruments included material expert validation sheets, media expert validation sheets, student response questionnaires, as well as pretest and posttest instruments. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis techniques. The results showed that the developed learning media achieved a validity score of 84% based on material expert assessment and 84% based on media expert assessment, both categorized as highly valid. The practicality level of the media reached 84%, categorized as highly practical, based on students' responses. Furthermore, the effectiveness of the media was indicated by the improvement in students' learning outcomes. In the limited trial, the average pretest score increased from 75 to 80 in the posttest. Meanwhile, in the wider trial, the average pretest score increased from 87 to 94.33 in the posttest. Therefore, the Articulate Storyline-based learning media developed in this study was proven to be valid, practical, and effective, making it suitable for use in teaching the topic of magnetic force in the IPAS subject for fifth-grade elementary school students.

Keywords: Articulate Storyline, IPAS, magnetic force, learning outcomes, elementary school.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik. Menurut Yaumi (2021), penggunaan teknologi pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Sejalan dengan itu, Nurdyansyah (2019) menyatakan bahwa media

pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan bermakna. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah dan Mulyani (2022) serta Wulandari, Sari, dan Putra (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan berpusat pada peserta didik. Selain didukung oleh media yang tepat, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi. Wiratama (2021) menyatakan bahwa kemampuan komunikasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai guru agar materi yang disampaikan dapat dipahami peserta didik dengan baik. Selain itu, kemampuan berbicara di depan umum (public speaking) menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi pembelajaran perlu diimbangi dengan kemampuan komunikasi yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kurikulum Merdeka menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta memahami fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitar. Salah satu materi yang dipelajari pada kelas V sekolah dasar adalah gaya magnet. Materi ini memerlukan visualisasi yang baik agar peserta didik dapat memahami konsep secara lebih konkret. Menurut Susanto (2022), pembelajaran IPA di sekolah dasar akan lebih efektif apabila didukung oleh media yang mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Midiyanto dan Hunaifi (2022) yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka. Namun, hasil observasi di SDN Tarokan 3 menunjukkan bahwa pembelajaran materi gaya magnet masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga peserta didik kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya menciptakan komunikasi dua arah yang efektif. Padahal, Wiratama (2021) menjelaskan bahwa komunikasi yang baik merupakan kunci keberhasilan pembelajaran karena mampu menciptakan interaksi aktif antara guru dan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Cahyadi (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena mampu memfasilitasi penyampaian informasi secara lebih menarik dan sistematis. Senada dengan pendapat tersebut, Midiyanto dan Hunaifi (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Selain itu, Midiyanto dan Hunaifi (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan pesan pembelajaran sehingga efektivitas pembelajaran dapat meningkat. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang memungkinkan pengembang menggabungkan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan evaluasi interaktif dalam satu media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, Ummah, dan Effendi (2021) menunjukkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Rahmawati dan Hidayati (2022) yang menyatakan bahwa media *Articulate Storyline* efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran. Dalam penggunaannya, media pembelajaran juga perlu didukung oleh kemampuan public speaking guru. Wiratama (2021) menjelaskan bahwa kemampuan public speaking dapat dikembangkan melalui tahapan amazing opening,

content, dan powerful closing sehingga penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan *Articulate Storyline* juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian Kurniawan dan Putri (2024) menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media *Articulate Storyline* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan media konvensional. Penelitian Prasetyo dan Lestari (2023) juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep karena peserta didik dapat belajar secara mandiri melalui berbagai fitur yang tersedia. Selain itu, Fitriani dan Saputra (2024) menemukan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sekolah dasar. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Midiyanto dan Hunaifi (2022) yang menunjukkan bahwa kurangnya pengembangan media pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh Midiyanto dan Hunaifi (2022) juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang memungkinkan mereka belajar sambil bermain, menggunakan media yang konkret, serta melibatkan aktivitas belajar kelompok. Karakteristik tersebut sejalan dengan fitur-fitur yang terdapat pada *Articulate Storyline* yang mampu menyajikan pembelajaran interaktif melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berpotensi menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar pada materi gaya magnet. Penggunaan media tersebut akan semakin optimal apabila guru mampu menyampaikan materi dengan percaya diri dan menarik. Menurut Wiratama (2021), public speaking merupakan kemampuan berbicara di depan umum dengan penuh percaya diri sehingga audiens merasa nyaman dan bersedia mendengarkan pembicara secara sukarela.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Suprijono (2020), hasil belajar mencakup perubahan kemampuan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hidayat dan Sari (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal serupa juga ditemukan oleh Putra dan Dewi (2021), Arpan dan Sadikin (2020), serta Lestari dan Nugroho (2023) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan capaian belajar peserta didik. Selain penggunaan media yang inovatif, guru juga perlu berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Wiratama (2021) menegaskan bahwa guru hendaknya menggunakan komunikasi dua arah, tidak menggurui, serta mampu menjadi sahabat yang memberikan motivasi dan penguatan kepada peserta didik. Sementara itu, Midiyanto dan Hunaifi (2022) menemukan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran agar pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi lebih baik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi gaya magnet perlu dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Tarokan 3.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan serta didukung oleh berbagai penelitian terdahulu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik pada materi gaya magnet. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline* pada Pembelajaran IPAS Materi Gaya Magnet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Media yang dikembangkan diharapkan memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang baik sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

KAJIAN TEORI

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Menurut Nurdyansyah (2019), media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Articulate Storyline*, yaitu perangkat lunak yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif dalam satu media pembelajaran. Menurut Pribadi (2021), penggunaan media berbasis teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Salah satu materi yang dipelajari di kelas V adalah gaya magnet, yang membahas sifat-sifat magnet, jenis-jenis magnet, serta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kemendikbudristek (2022), pembelajaran IPAS perlu didukung oleh media yang mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret agar peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan media *Articulate Storyline* dapat menjadi alternatif yang tepat untuk menyajikan materi gaya magnet secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Suprijono (2020), hasil belajar mencakup perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman belajar. Peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam pembelajaran, memahami materi gaya magnet dengan lebih baik, serta memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN Tarokan 3 dengan subjek penelitian peserta didik kelas V. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS materi gaya magnet. Tahap desain dilakukan dengan merancang isi materi, tampilan media, navigasi, serta komponen pendukung lainnya. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Setelah media digunakan dalam proses pembelajaran, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons peserta didik, serta tes *Pretest* dan *Posttest*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis persentase untuk menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi gaya magnet bagi peserta didik kelas V sekolah dasar.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi Gaya Magnet untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Pengembangan

media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil penelitian pada setiap tahap pengembangan dijelaskan sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPAS materi gaya magnet. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang terbatas sehingga peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, materi gaya magnet memerlukan media yang mampu menampilkan visualisasi dan interaksi agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dapat membantu peserta didik memahami materi gaya magnet secara lebih menarik dan interaktif.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain dilakukan dengan menyusun rancangan media pembelajaran yang meliputi penyusunan materi, pembuatan storyboard, desain tampilan, navigasi, serta penyusunan instrumen penelitian. Media dirancang dengan memuat halaman pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi gaya magnet, video pembelajaran, latihan soal, evaluasi, dan profil pengembang. Seluruh komponen media disusun secara sistematis agar memudahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	84%	Sangat Valid
Ahli Media	84%	Sangat Valid
Rata-rata	84%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 84%. Rata-rata persentase kevalidan media sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi kecil sesuai saran validator.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas kepada peserta didik kelas V SDN Tarokan 3. Pada tahap ini dilakukan pengukuran kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media

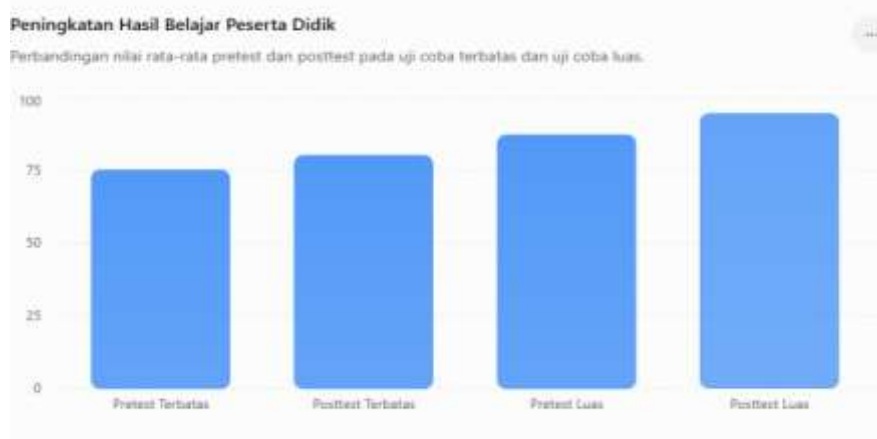
Aspek	Persentase	Kategori
Respon Peserta Didik	84%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi gaya magnet.

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kegiatan	Rata-rata Nilai
<i>Pretest</i> Uji Coba Terbatas	75
<i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas	80
<i>Pretest</i> Uji Coba Luas	87
<i>Posttest</i> Uji Coba Luas	94,33

Untuk memperjelas peningkatan hasil belajar peserta didik, data dapat disajikan dalam grafik berikut.



Berdasarkan Tabel 3 dan grafik di atas, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Pada uji coba terbatas nilai rata-rata meningkat dari 75 menjadi 80, sedangkan pada uji coba luas meningkat dari 87 menjadi 94,33. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi gaya magnet dengan lebih baik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki kekurangan media berdasarkan masukan dari validator dan hasil uji coba. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* telah memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS materi gaya magnet untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.

PEMBAHASAN

1. Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi gaya magnet memperoleh persentase kevalidan sebesar 84% berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian materi, kebahasaan, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran.

Kevalidan media yang tinggi menunjukkan bahwa pengembangan media telah dilakukan secara sistematis sesuai dengan tahapan model ADDIE. Penyajian materi yang disertai gambar, animasi, video, dan latihan interaktif mampu membantu peserta didik memahami konsep gaya magnet dengan lebih mudah. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Nurdyansyah (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif sehingga dapat membantu peserta didik

mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, Pribadi (2017) juga menjelaskan bahwa media berbasis teknologi yang dirancang sesuai kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut diperoleh dari angket respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Peserta didik memberikan respon positif terhadap media karena memiliki tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, serta mampu membantu mereka memahami materi gaya magnet dengan lebih baik. Selain itu, adanya fitur navigasi yang jelas dan kuis interaktif membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Tingkat kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah tanpa mengalami kendala yang berarti. Penggunaan berbagai unsur multimedia dalam *Articulate Storyline* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Pribadi (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik sekolah dasar.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*

Keefektifan media pembelajaran diketahui melalui hasil *Pretest* dan *Posttest* peserta didik pada tahap implementasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Pada uji coba terbatas, nilai rata-rata meningkat dari 75 menjadi 80, sedangkan pada uji coba luas meningkat dari 87 menjadi 94,33. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi gaya magnet secara lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar peserta didik terjadi karena media *Articulate Storyline* menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, serta evaluasi pembelajaran. Penyajian materi yang bervariasi membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak pada materi gaya magnet. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Suprijono (2020) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS materi gaya magnet di SDN Tarokan 3.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPAS materi gaya magnet untuk peserta didik kelas V sekolah dasar, diperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dan hasil validasi oleh ahli media juga memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta aspek tampilan media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat praktis berdasarkan angket respon peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta membantu peserta didik dalam memahami materi gaya magnet. Dengan

demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik sebagai media pembelajaran pendukung dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik pada saat *Pretest* dan *Posttest*. Pada uji coba terbatas, nilai rata-rata meningkat dari 75 menjadi 80, sedangkan pada uji coba luas meningkat dari 87 menjadi 94,33. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada materi gaya magnet.

REFERENSI

- Azizah, D. D., & Mulyani. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berintegrasi self-regulated learning pada materi perubahan wujud benda kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(11).
- Firmansyah, A. A., Handayani, A. D., & Wiratama, N. S. (2026). *Pengembangan Insinerator Ramah Lingkungan Berbasis Sistem Pembakaran Minim Asap dalam Mendukung Pengelolaan Sampah Kelurahan Banaran. Proceedings of The National Conference on Community Engagement (NCCE)*, 3, 547–558.
- Fitriani, A., Farida, S., Arwin, & Putera, R. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Fitriani, A., Farida, S., Arwin, & Putera, R. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Hidayati, P. N., Arisyanto, P., & Damayanti, A. T. (2024). Pengembangan media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1).
- Midiyanto, V. F. F., & Hunaifi, A. A. (2022). Analisis kebutuhan media pembelajaran untuk peserta didik SD kelas IV pada materi pecahan. Seminar Nasional Sains, Kesehatan, dan Pembelajaran 2022, 255–260. ISSN 2963-1890.
- Midiyanto, V. F. F., & Hunaifi, A. A. (2022). *Analisis kebutuhan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar*. Prosiding Seminar Nasional Sains, Kesehatan, dan Pembelajaran.
- Nafitri, S. E., Ati, A. F. S., & Kharisma, A. I. (2024). Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *BIOCHEPHY Journal of Science Education*, 4(2), 922–929.
- Ningrum, T. S., Hunaifi, A. A., & Sahari, S. (2025). Efektivitas media pembelajaran Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN) terhadap hasil belajar keanekaragaman budaya di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. UMSIDA Press.
- Prakoso, J., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). *Media pembelajaran audio visual untuk materi siklus air pada kelas V sekolah dasar*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Kencana.
- Rohmatulloh, K., Budianto, A., & Wiratama, N. S. (2023). *Pengembangan aplikasi Histori Indonesia Merdeka (HI-Merdeka) dengan metode gamification guna terwujudnya Society 5.0*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran (SEMDIKJAR) Ke-6, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Sari, S. M. D., Aziza, L., & Nulhakim, L. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai inovasi pembelajaran IPAS materi 7 benua bagi peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(1).
- Setyani, F., Wenda, D. D. N., & Wiratama, N. S. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SDN Jati Tarokan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran (SEMDIKJAR)*, 7, 2214–2219.
- Suhermanto, S., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2024). Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*.

- Suhermanto, S., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 menggunakan model ADDIE mata pelajaran IPA bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(1). https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i1.951
- Suprijono, A. (2020). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- Triana, S., & Amini, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Articulate Storyline* di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21691–21696.
- Widiatmoko, S., Budiono, H., Wiratama, N. S., & Sasmita, G. G. (2022). Kajian deskripsi semiotika pada pakaian khas Kediri. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 81–97.
- Wiranti, A. E., Winahyu, S. E., & Untari, E. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk pembelajaran pendidikan seks materi pubertas kelas VI di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2).
- Wiratama, N. S. (2021). Kemampuan public speaking dalam pembelajaran sejarah. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 17(1), 1–14.
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Effendi, M. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*. Kencana.
- Zyahrok, F. L., Hunaifi, A. A., & Wiguna, F. A. (2020). *Pengembangan multimedia interaktif BERDALAM (Sumber Daya Alam) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV sekolah dasar*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.