



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II SDN INPRES SAMPECITA

Dyah Hazanah^{1*}, Apiek Gandamana¹, Zainuddin M¹, Winara¹, Waliyul Maulana Siregar¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Korespondensi: dyah.hazanah16@gmail.com

Abstract: This study aims to 1) describe the process and produce interactive learning media products based on Articulate Storyline 3 in Pancasila Education BAB I “Pancasila The Basis of My Country” in class II SDN Inpres Sampecita, 2) determine the feasibility level of interactive learning media based on Articulate Storyline 3 in Pancasila Education BAB I “Pancasila The Basis of My Country” in class II SDN Inpres Sampecita. This type of development research in this study uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research was conducted in class II of SDN Inpres Sampecita, Sampe Cita Village, Kutalimbaru District, Deli Serdang Regency. Research data were obtained from observations, interviews and questionnaires from material experts and media experts. The results of this study are in the form of interactive learning media based on Articulate Storyline 3 on Pancasila Education CHAPTER I Pancasila My State Foundation in grade II SD which can be accessed using a laptop / PC offline, and can be accessed using a smartphone with an html5 link. The results of the validity of product feasibility obtained from the assessment of material experts obtained the category “very feasible” with a percentage of 92% and the assessment of media experts obtained the category “very feasible” with a percentage of 94%. Based on the results obtained in the development of interactive learning media based on Articulate Storyline 3, it is declared very feasible to be used in the learning process.

Keywords: Interactive Media, Articulate Storyline 3, Pancasila Education.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan program pendidikan yang dilaksanakan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Melalui kurikulum ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir mandiri, kreatif, dan kritis melalui proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. (Rahma & Purba, 2023, h. 478)

Dalam pelaksanaannya, guru memegang peranan penting sebagai fasilitator dan pemimpin kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, peningkatan kualitas guru dalam merancang dan memberikan pelatihan merupakan tanggung jawab semua pemangku kepentingan, terutama kepala sekolah, untuk mencapai keberhasilan Kurikulum Merdeka. (Mantra & Wedasuwari, 2022, h. 631)

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan harus beradaptasi dan berinovasi. Metode pengajaran tradisional tidak lagi sepenuhnya dapat diterapkan, terutama bagi siswa dengan literasi teknologi tinggi. Situasi ini dapat menyebabkan siswa kehilangan motivasi belajar dan pembelajaran menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan memanfaatkan perangkat pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan kebutuhan siswa modern.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk membuat materi pembelajaran lebih mudah diakses, lebih menarik, dan lebih efektif. Media yang dirancang dengan baik tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan fokus dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. (Afnisah, et.al, 2022, h. 211) Mengingat kemajuan teknologi, pengembangan materi pembelajaran harus mengikuti perkembangan teknologi informasi agar dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Media interaktif adalah media yang memfasilitasi interaksi langsung antara siswa, guru, dan konten pembelajaran. Media ini merangsang minat belajar, meningkatkan partisipasi siswa, dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. (Jihan Zahara, et.al, 2024, h. 3) Salah satu mata pelajaran penting yang perlu diajarkan dengan cara yang menarik adalah Pendidikan Pancasila yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur bangsa kepada masyarakat dan memungkinkan peserta didik mampu menghayati dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Integrasi teknologi dalam pendidikan Pancasila diyakini dapat membuat pembelajaran lebih efektif, relevan, dan menarik. Media digital memungkinkan guru menyampaikan materi Pancasila sesuai konteks dan sesuai dengan tren terkini. Namun, pada kenyataannya, banyak guru yang masih mengandalkan penjelasan lisan tanpa menggunakan media pembelajaran digital, sehingga siswa sulit memahami materi dan mengurangi kebermaknaan proses pembelajaran. (Sulastri & Ahmad, 2024, h. 349)

Menurut (Salwani & Ariani, 2021), salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan materi pembelajaran interaktif berbasis Articulate storyline 3. Perangkat lunak ini memiliki keunggulan karena mampu menyajikan konten pendidikan secara visual, audio, dan interaktif. Articulate storyline 3 memiliki tampilan yang mirip dengan PowerPoint tetapi dengan fitur yang lebih interaktif, sehingga cocok untuk pemula maupun guru yang melek teknologi (Sri Rahayu, et.al, 2024, h.214), materi pembelajaran ini dapat menggabungkan berbagai elemen, termasuk gambar, video, audio, animasi, dan tes interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Jefri Oktaviandi, et.al, 2025, h.2845), menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran interaktif berbasis Articulate storyline 3 efektif dan layak untuk meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada materi pendidikan Pancasila. Perangkat tersebut tidak hanya dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN Inpres Sampecita, Desa Sampe Cita, Kecamatan Kutalimbaru, Kabupaten Deli Serdang, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II masih bersifat konvensional, di mana guru hanya menggunakan metode ceramah dan belum memanfaatkan media digital yang interaktif. Akibatnya, siswa kurang tertarik dan tidak memahami secara utuh simbol-simbol Pancasila serta makna dari lambang Garuda Pancasila. Oleh karena itu, perlu dilakukan sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate storyline 3 yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan membantu siswa dalam mengenali serta memahami simbol-simbol Pancasila dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

Di era digital saat ini, dunia pendidikan mengalami perubahan pesat yang menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya, di banyak sekolah dasar, termasuk SDN Inpres Sampecita, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti papan tulis atau buku paket. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, dan cenderung membuat siswa pasif dalam mengikuti pelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sering dianggap sebagai pelajaran hafalan semata. Padahal, nilai-nilai Pancasila sangat penting untuk ditanamkan sejak dini agar membentuk karakter dan kepribadian peserta didik.

Fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas II SD masih berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret, sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran yang dapat menghadirkan pengalaman belajar secara visual dan interaktif. Terlebih lagi, materi tentang Pancasila di lingkungan sekitar membutuhkan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan agar siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menghayatinya dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya, guru sering kali belum memiliki keterampilan dan fasilitas untuk mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa abad 21 yang akrab dengan teknologi.

Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate storyline 3 yang mampu mengemas materi Pendidikan Pancasila secara menarik dan komunikatif. Media ini mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa. Dengan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate storyline 3 yang dapat mengintegrasikan berbagai elemen (teks, gambar, suara, animasi) untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas II. Menggunakan Articulate storyline 3, pembelajaran menjadi lebih hidup, partisipatif, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila sejak dini. Pengembangan media ini menjadi

langkah strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital, sekaligus sebagai solusi atas rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran konvensional.

METODE

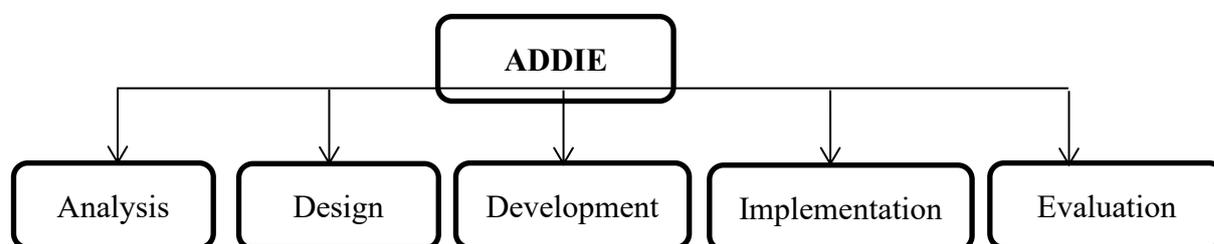
Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*) yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan utama untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate storyline 3* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas II di SDN Inpres Sampecita yang terletak di Desa Sampe Cita, Kecamatan Kutalimbaru, Kabupaten Deli Serdang. Sugiyono (2019, hlm. 297) mendefinisikan R&D sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menyempurnakan suatu produk baru, sekaligus menguji tingkat kemanjurannya.

Penelitian ini menggunakan model metode ADDIE yang meliputi lima tahap utama, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Model ADDIE dipilih karena tahapan-tahapannya memberikan alur kerja yang berurutan dan metodis untuk menyusun materi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Karena merupakan bagian dari penelitian lapangan, maka pelaksanaannya dilakukan langsung di sekolah tempat penelitian dilakukan. Pada tahap analisis, peneliti menentukan kebutuhan dan tujuan pembelajaran siswa. Selanjutnya, tahap desain digunakan untuk menghasilkan konsep awal media yang akan dikembangkan.

Kemudian pada tahap pengembangan, dilakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak *Articulate storyline 3*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara daring maupun luring dalam format HTML5, dengan materi Pendidikan Pancasila yang disajikan secara menarik sehingga dapat memaksimalkan pemahaman siswa.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SDN Inpres Sampecita, yang terletak di Desa Sampe Cita, Kecamatan Kutalimbaru, Kabupaten Deli Serdang. Waktu pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini berlangsung pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026.

Desain penelitian ADDIE yang dikembangkan terdiri dari 5 tahapan seperti yang ditunjukkan pada bagan berikut ini; (Sugiono, 2019, h. 394)



Gambar 1 Bagan Rancangan Model Pengembangan ADDIE

Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam penelitian ini, yang melibatkan pengumpulan informasi tentang kekurangan dan kebutuhan pembelajaran yang prospektif. Analisis ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu analisis siswa, analisis pembelajaran, dan analisis media. Tujuan dari kegiatan analisis adalah untuk mengidentifikasi komponen-komponen yang akan dikembangkan dalam perangkat pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline 3*, yang meliputi: 1) analisis aktivitas dan proses pembelajaran siswa kelas II SDN Inpres Sampecita, 2) identifikasi kendala yang ditemui selama proses pembelajaran dalam program pendidikan Pancasila, dan 3) identifikasi jenis perangkat pembelajaran yang akan dibuat.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas II SDN Inpres Sampecita, kendala terbesar adalah terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, yang mengakibatkan rendahnya keterlibatan dan keaktifan siswa. Guru juga merasa terbatas dalam menciptakan media yang menarik dan interaktif, sehingga pembelajaran kurang menarik dan tidak meningkatkan pemahaman siswa.

Design

Tahap perencanaan dimulai dengan mengembangkan konsep untuk produk media pendidikan yang ingin Anda buat.

1. Kualifikasi

- a) Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi materi dan topik pembelajaran serta membuat daftar isi media, menyusunnya agar mencakup, misalnya, materi tentang makna lambang Garuda Pancasila, video animasi, soal kuis interaktif, dan lain-lain.
- b) Selanjutnya, referensi materi dan media yang akan Anda kembangkan dikumpulkan dari berbagai sumber seperti buku, internet, dan video.
2. Pelaksanaan pekerjaan pengembangan untuk proyek perangkat lunak multimedia pendidikan meliputi:
 - a) Desain awal tampilan media (cover) menarik, kreatif dan sejalan dengan tema Pendidikan Pancasila untuk menarik minat pengguna.
 - b) Perangkat lunak *Articulate storyline 3* kemudian digunakan untuk membuat konten media pendidikan, termasuk gambar animasi, audio, video, dan tes interaktif.
3. Produk yang dihasilkan dievaluasi dalam dua tahap: pertama, ahli materi dan media memberikan masukan dan perbaikan, dan kemudian diuji langsung oleh sekelompok siswa.
4. Hasil akhir berupa *software* multimedia interaktif dalam format Web atau html5 yang mudah diakses.

Development

Tahapan pengembangan meliputi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi media pembelajaran interaktif. Tahap ini berfokus pada perencanaan terperinci, pembuatan konten multimedia, dan evaluasi kualitas produk. Selama proses ini, *Articulate storyline 3* digunakan sebagai perangkat lunak utama untuk membuat media pembelajaran interaktif. Sebelum media digunakan secara luas, pakar konten melakukan peninjauan untuk memastikan bahwa konten memenuhi tujuan pembelajaran, dan pakar media mengevaluasi kelayakan dan kualitas media. Tujuan peninjauan ini adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan secara efektif memenuhi kebutuhan pembelajaran. Tahapan pengembangan untuk produk media interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Persiapan awal
Pada tahap ini peneliti mendefinisikan materi pembelajaran dan topik serta merancang konten media yang akan disusun seperti makna lambang Garuda Pancasila, video animasi, soal kuis interaktif dan lain sebagainya. Perancangan yang berupa desain interaktif akan dibuat dengan menggunakan *software Articulate storyline 3*.
2. Produksi
Setelah suatu produk dibuat, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian media dan material untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Tujuan tinjauan ini adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran secara efektif.
3. Pascaproduksi
Setelah tim validator menyatakan bahwa produk tersebut memenuhi persyaratan kelayakan, produk tersebut akan dirilis setelah dievaluasi oleh validator. Hadir dalam bentuk perangkat lunak multimedia interaktif dalam format web atau HTML5 yang mudah diakses.

Subjek dan Objek Penelitian

Peserta dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas II SDN Inpres Sampecita di Desa Sampe Cita, Kecamatan Kutalimbaru, Kabupaten Deli Serdang. Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat perangkat pembelajaran interaktif menggunakan perangkat lunak *Articulate storyline 3* yang dirancang khusus untuk tema Pendidikan Pancasila. Perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran yang lebih aktif, efektif, inovatif, dan menyenangkan, serta memahami konten, khususnya yang berkaitan dengan Pancasila. Dengan menggunakan perangkat pembelajaran ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep Pendidikan Pancasila melalui pembelajaran interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Nasution, 2006) metode adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitiannya. Dalam teknik pengumpulan data peneliti menggunakan 3 (tiga) metode antara lain: (Sugiyono, 2013).

Observasi

Pada penelitian ini digunakan lembar pengamatan yang dilakukan secara langsung saat proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II di SDN Inpres Sampecita, Desa

Sampe Cita, Kecamatan Kutalimbaru, Kabupaten Deli Serdang. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data awal mengenai kondisi pembelajaran, perangkat yang digunakan, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Hasil dari observasi ini dijadikan dasar dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline 3*.

Tabel 1 Daftar Lembar Pengamatan Observasi Awal Penelitian

No	Indikator Pengamatan	informasi
1.	Analisis kebutuhan	Kurikulum kelas dua Pancasila masih menggunakan bahan ajar tradisional seperti buku teks dan papan tulis, dan tidak menyertakan materi interaktif berteknologi untuk melibatkan siswa.
2.	Analisis Peralatan Pelatihan	Guru sudah memiliki perangkat seperti kurikulum, rencana pelajaran dan buku teks, tetapi tidak ada modul atau media digital berbasis <i>Articulate storyline 3</i> untuk mendukung pengajaran mereka berdasarkan Kurikulum Merdeka.
3.	Analisis kurikulum dan materi	Materi terkait dengan kurikulum Merdeka (Mandiri dan Mandiri), khususnya tema pendidikan Pancasila (makna dan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah dan sekolah) yang ditujukan untuk Kelas 2. Materi ini cocok untuk diterapkan dalam bentuk media interaktif.
4.	Analisis Siswa	Siswa cenderung cepat bosan dengan pembelajaran yang monoton. Mereka memiliki motivasi belajar yang rendah dan bahkan kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam perangkat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Wawancara

Peneliti akan melakukan wawancara dengan mengajukan pertanyaan kepada partisipan dan mendengarkan tanggapan mereka untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam proses pembelajaran di area studi. Wawancara dilakukan sebagai bagian dari pengumpulan data kualitatif untuk mengeksplorasi realitas kelas, terutama yang berkaitan dengan kebutuhan media pendidikan.

Menurut Sugiyono (2019, hlm.231), wawancara merupakan salah satu bentuk komunikasi dua arah dimana kedua belah pihak saling berbagi ilmu dan saling belajar melalui tanya jawab. Dalam penelitian ini, kami melakukan wawancara dengan Ibu Sartika Ketaren, S.Pd selaku guru kelas II SDN Inpres Sampecita yang juga mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa motivasi siswa kelas II SD dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Hal ini disebabkan masih digunakannya bahan ajar konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Guru menyatakan bahwa siswa sudah mulai tertarik dengan media visual dan media digital interaktif. Lebih lanjut, Ibu Sartika Ketaren menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan media yang menggabungkan unsur audio, gambar, dan animasi serta memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi. Ibu Sartika Ketaren menyambut baik rencana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline 3*. Dengan adanya media tersebut, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperdalam pemahaman nilai-nilai Pendidikan Pancasila sejak dini.

Angket

Angket merupakan serangkaian pertanyaan yang disusun untuk menggali pengetahuan atau bukti anekdot dari responden (Arikunto, 2013, hlm. 194). Angket dalam penelitian ini digunakan sebagai sarana pengumpulan data berupa evaluasi dan reaksi terhadap produk media

pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *Articulate storyline 3*. Angket disebarakan kepada ahli materi dan ahli media. Tujuan dari angket adalah untuk mengevaluasi kelayakan isi materi, kesesuaian desain media, kegunaan dan kemudahan penggunaan media dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Validasi dari kedua belah pihak merupakan tolok ukur penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga akurat dalam konten dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas II. Berikut ini adalah ikhtisar angket untuk evaluator materi dan media serta evaluasi guru. Berikut ini adalah contoh angket untuk ahli materi dan ahli media.

Teknik Analisis Data

Data yang dikembangkan dalam penelitian menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran yang dikemukakan oleh validator ahli materi, ahli media, serta angket respon guru terhadap media pembelajaran *Articulate storyline 3*. (Punaji Setyosari, 2016, h 232)

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran video interaktif *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bertema Pancasila Dasar Negaraku di kelas II SD. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE dengan 3 tahapan yaitu Tahap *Analysis* (Analisis), Tahap *Design* (Perancangan), Tahap *Development* (Pengembangan). Berdasarkan proses pelaksanaan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Tahap *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan

Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada wali kelas II SDN Inpres Sampecita. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa wali kelas II SDN Inpres Sampecita menggunakan media pembelajaran seperti buku guru, buku siswa, gambar, poster dan benda-benda disekitar yang terkait dengan materi pembelajaran. Merujuk dari media pembelajaran yang dilakukan, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran tersebut tergolong sederhana dan kurang variatif. Hal ini menyebabkan siswa kurang berminat untuk belajar yang tampak dari perilaku siswa yang terlihat bosan dan jenuh saat mengikuti kegiatan pembelajaran, apabila hal ini berlanjut maka akan sulit kiranya bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Adapun berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II SDN Inpres Sampecita didapatkan bahwa media pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik di SDN Inpres Sampecita kurang memadai dan masih minim, karena itu Ibu Sartika sebagai wali kelas II SDN Inpres Sampecita menuturkan bahwa perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mendorong minat belajar, memudahkan pemahaman materi, dan tentunya yang dapat memaksimalkan hasil belajar siswa. Saran Ibu Sartika yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran untuk Pendidikan Pancasila. Hal ini karena materi tersebut mengharuskan siswa untuk memahami dan mengetahui lambang, makna dan nilai-nilai yang terdapat pada Pancasila. Biasanya guru hanya menyuruh siswa untuk membaca teks bacaan di buku, namun siswa mudah jenuh dan sulit untuk memahami materi jika harus membacanya sendiri, maka akan lebih baik jika dibuatkan media pembelajaran yang memudahkan siswa belajar tanpa harus terpaku pada teks bacaan seperti halnya penggunaan media interaktif.

Media interaktif *Articulate Storyline 3* tidak hanya menampilkan bacaan materi saja, melainkan disertai dengan audio, video dan narasi yang berkaitan dengan visualisasi yang ditampilkan, hanya saja media interaktif lebih menarik dan lebih sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai sesuai yang unik, lucu dan menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran yang bersifat pemahaman lambang, makna serta hubungan-hubungan pada kegiatan sehari-hari seperti pada materi Pendidikan Pancasila dapat lebih mudah untuk dicapai dengan bantuan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada Bab 1 Pancasila Dasar Negaraku yang membahas mengenai lambang, makna dan nilai-nilai pada Pancasila. Media ini dapat diterapkan di sekolah mengingat adanya fasilitas berupa proyektor dan laptop. Guru dapat

menampilkan media interaktif *Articulate Storyline 3* saat kegiatan pembelajaran berlangsung, maupun membagikan link media interaktif kepada seluruh peserta didik, lalu mereka dapat mengaksesnya di rumah.

b. Analisis Peserta Didik

Pada tahap analisis peserta didik peneliti melakukan analisis untuk mengetahui karakteristik siswa sehingga media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan perkembangan siswa yang berada di kelas II SDN Inpres Sampecita. Siswa sekolah dasar umumnya berada pada rentang usia 7-11 tahun, sebagaimana menurut teori Piaget perkembangan kognitif pada usia tersebut berada pada fase operasional konkret, dimana anak sudah dapat memfungsikan akalinya untuk berpikir logis terhadap sesuatu yang bersifat nyata. Karena itu pada fase ini, guru perlu menghadirkan objek nyata atau objek yang dapat ditangkap oleh panca indera mereka, bukan yang bersifat khayalan agar siswa dapat memecahkan suatu permasalahan atau menghubungkan berbagai konsep-konsep.

Selain analisis peserta didik melalui pemahaman terhadap perkembangan kognitifnya, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas II SDN Inpres Sampecita dan dihasilkan bahwa siswa kelas II lebih senang belajar sambil bermain, siswa juga tertarik terhadap hal-hal yang baru, lucu dan menyenangkan. Hal ini didukung pula oleh hasil observasi, dimana ditemukan siswa senang melakukan sesuatu berkelompok, menyukai hal-hal yang menarik dan baru, namun disamping itu siswa juga mudah merasa jenuh dan bosan. Sikap siswa yang mudah bosan ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung, pada mulanya siswa terlihat kondusif saat mengikuti pembelajaran, namun beberapa saat kemudian siswa terlihat mulai bosan dan terlihat tidak tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis peserta didik yang kiranya sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa belajar, yaitu dengan menghadirkan visualisasi nyata yang memudahkan siswa untuk memahami suatu konsep dan menghubungkannya di kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran menjadi solusinya adalah media interaktif *Articulate Storyline 3* yang menarik agar menjadikan siswa lebih berminat untuk belajar. Penggunaan media interaktif pada kegiatan belajar mengajar tentunya dengan rancangan pembelajaran yang tepat kiranya dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (*enjoyable learning*) sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan serta memperoleh hasil belajar yang maksimal.

c. Analisis Perangkat Pembelajaran

Pada tahapan analisis perangkat pembelajaran melalui kegiatan wawancara dan observasi, dihasilkan bahwa perangkat pembelajaran guru terdiri atas Silabus dan RPP. Adapun media pembelajaran yang digunakan adalah buku guru, buku siswa, gambar, poster dan benda-benda di sekitar siswa yang terkait dengan materi ajar. Namun, mengenai ketersediaan media pembelajaran di SDN Inpres Sampecita khususnya pada kelas II masih minim. Meskipun ketersediaannya masih minim, sekolah telah berusaha untuk memfasilitasi guru dengan menyediakan proyektor, karena itu guru juga terkadang menggunakan media seperti *Power Point*, namun penggunaannya cukup jarang karena tidak semua guru mampu mengoperasikannya.

Berdasarkan hasil analisis perangkat pembelajaran ditemukan bahwa ketersediaan media pembelajaran masih minim, media juga masih bersifat sederhana dan kurang variatif, karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*, agar media pembelajaran yang ada di sekolah lebih variatif, inovatif serta lebih memanfaatkan teknologi yang berkembang. Media interaktif *Articulate Storyline 3* pada proses pembuatannya hampir sama dengan pembuatan *Powerpoint*, namun *Articulate Storyline 3* ini lebih kompleks dan menarik seperti *template*, animasi, *background*, dan fitur lainnya lebih lengkap dan menarik untuk diaplikasikan sebagai media pembelajaran sehingga membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.

Tahap Design (Perancangan)

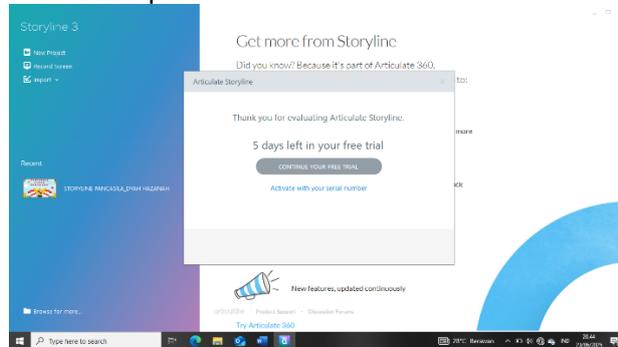
Tahap kedua dalam penelitian dan pengembangan yaitu tahap desain yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis. Pada tahap ini dikumpulkan bahan-bahan seperti aplikasi *Articulate Storyline 3*, aplikasi *canva*, materi, gambar, video maupun ilustrasi yang dibutuhkan dalam merancang media interaktif *Articulate Storyline 3*. Kegiatan perancangan *Articulate Storyline 3* dengan membuat tampilan *storyboard* yang berisi keterangan *scene* (adegan). Langkah pertama dalam pembuatan media interaktif ini yaitu mempersiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti tema, gambar, tombol, dan *background*.

Peneliti membuat tema, gambar, tombol, dan *background* dari aplikasi *canva* yang disesuaikan dengan kebutuhan. Tetapi ada beberapa *background* diambil dari situs *freepik.com* yang

menyediakan banyak pilihan sesuai kebutuhan. Video pembelajaran yang dimasukkan kedalam media interaktif ini diambil dari *youtube.com*.

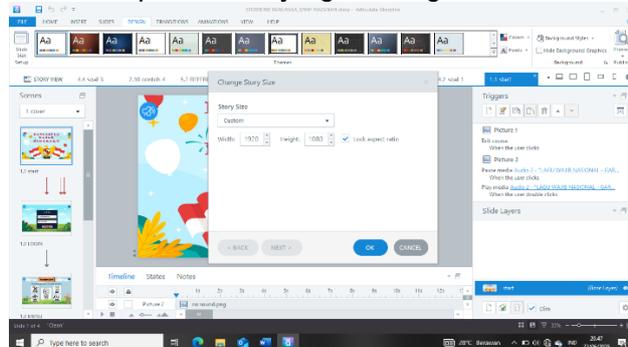
Adapun langkah-langkah dalam merancang media interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline 3* sebagai berikut.

1. Buka aplikasi *Articulate Storyline 3*. Lalu buat akun terlebih dahulu, setelah *login* maka kita akan dapat *free trial* 30 hari.



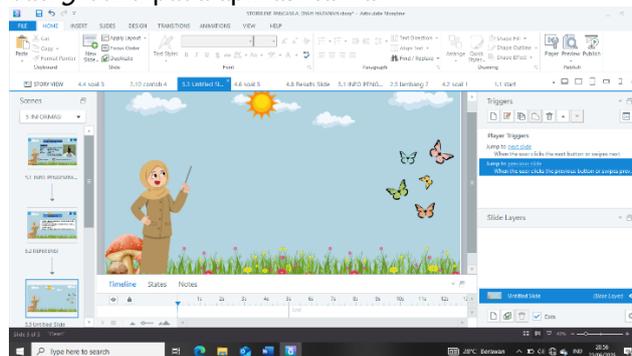
Gambar 2. Tampilan awal Aplikasi Articulate Storyline 3

2. Klik *new project* untuk memulai membuat media interaktif *Articulate Storyline 3*. Setelah itu pilih ukuran yang akan digunakan, disini saya memilih ukuran 1920:1080.



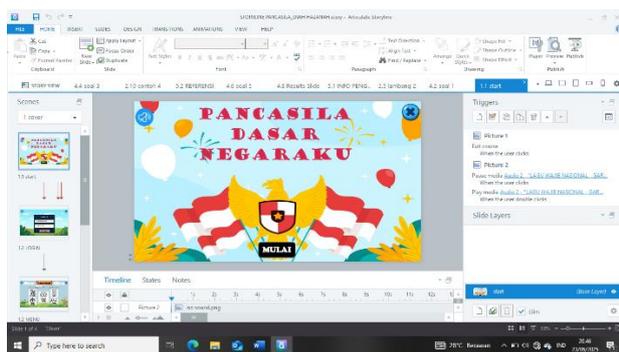
Gambar 3. Tampilan pemilihan ukuran

3. Setelah itu pilihlah *background* yang akan digunakan, disini saya mendesain *background* pada aplikasi *canva*.



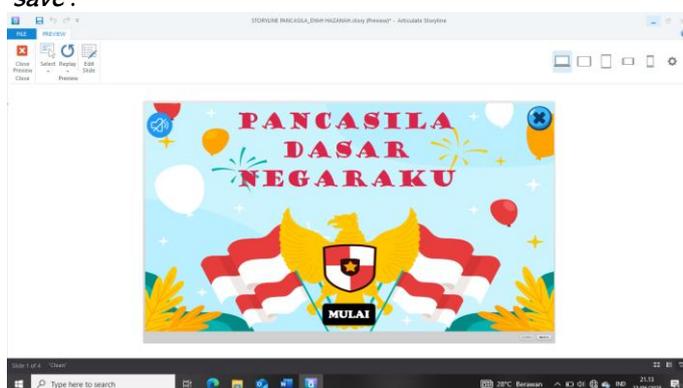
Gambar 4. Tampilan slide menggunakan background

4. Setelah itu bisa menambahkan materi, video pembelajaran, kuis dan informasi lainnya sesuai materi.



Gambar 5. Tampilan cover sesuai materi

5. Jika media interaktif sudah selesai dibuat, klik 'preview' untuk mengecek hasil media interaktif yang telah dibuat. Apabila media yang dirancang sudah selesai maka klik 'save'.



Gambar 1. Tampilan preview

Pada tahap perancangan, selain merancang media pembelajaran, peneliti juga menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar. Pada tahap ini penyusunan instrumen kelayakan media pembelajaran media interaktif *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan juga dilakukan.

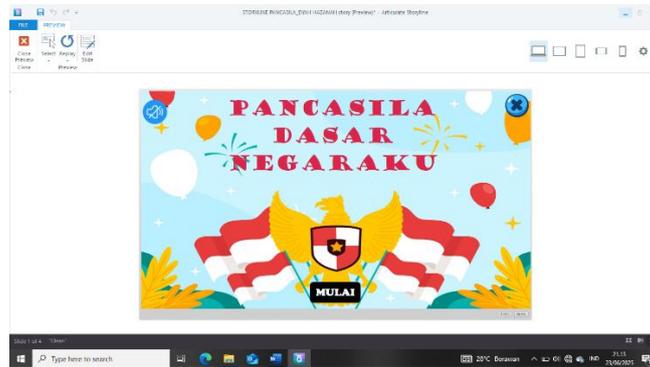
Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap Pembuatan Produk

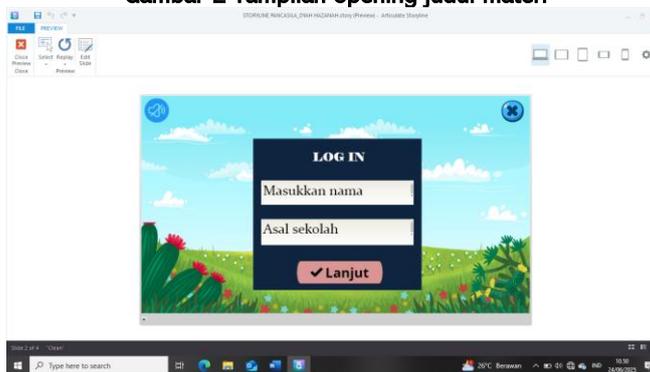
Tahap pengembangan merupakan tahap untuk pembuatan produk serta pengujian produk. Pada tahap pembuatan produk, hasil dari analisis dan perancangan produk (*design*) sebelumnya dikembangkan menjadi produk jadi. Pembuatan produk media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* dengan mendownload aplikasinya terlebih dahulu, selanjutnya mulai untuk membuat media interaktif berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Pada proses pembuatan produk, peneliti terlebih dahulu memilih karakter yang akan ditampilkan pada keseluruhan media yang disesuaikan dengan *background*. *Background*, properti, gambar, serta video yang telah dipilih dan digunakan disesuaikan dengan materi pada media pembelajaran. Peneliti selanjutnya mulai memasukkan teks penjelasan materi, video dan soal pada setiap *slide* media interaktif dan juga menganimasikan gambar maupun teks dengan memanfaatkan efek-efek khusus yang tersedia pada aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Setelah seluruh *slide* selesai dibuat, peneliti mulai memasukkan *dubbing* (rekaman suara) dengan menggunakan efek suara dari aplikasi *capcut* sebagai pengisi suaranya. Proses *dubbing* dilakukan secara terpisah, yaitu dengan menggunakan aplikasi *capcut* dari *smartphone* peneliti. Peneliti mengetikkan teks yang akan dibuat *dubbing* pada *editing video*, lalu teks tersebut diubah menjadi suara yang tersedia berbagai jenis efek suara. Hasil dari *dubbing video* tersebut diubah menjadi file *mp3*, lalu audio tersebut dimasukkan pada setiap *slide* yang telah dibuat dan dilakukan penyesuaian dengan teks materi, quis, gambar dan video yang membutuhkan pengisi suara (*dubbing*). *Background* lagu yang dapat menambahkan kemenarikan media interaktif juga ditambahkan, karena itu *background* dan *dubbing* yang digunakan diatur lagi sedemikian rupa sehingga suara *dubbing* tetap terdengar jelas. Tahap selanjutnya adalah pengecekan kembali semua *slide* dengan melakukan preview, lalu disesuaikan dengan narasi yang ada agar menjadi media interaktif yang selaras dan utuh.

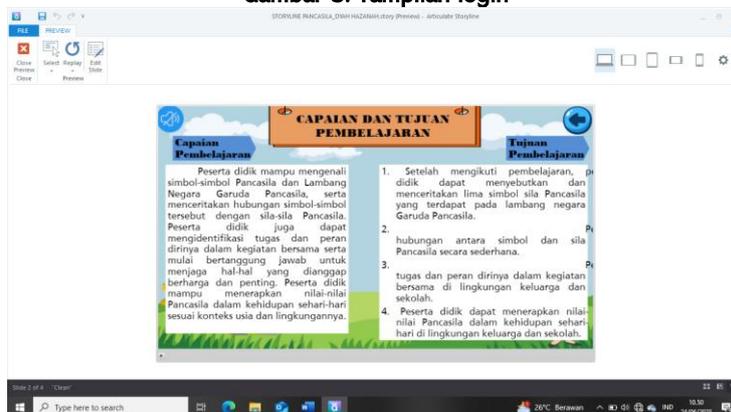
Berikut ini adalah visualisasi beberapa *slide* dari produk media interaktif *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan.



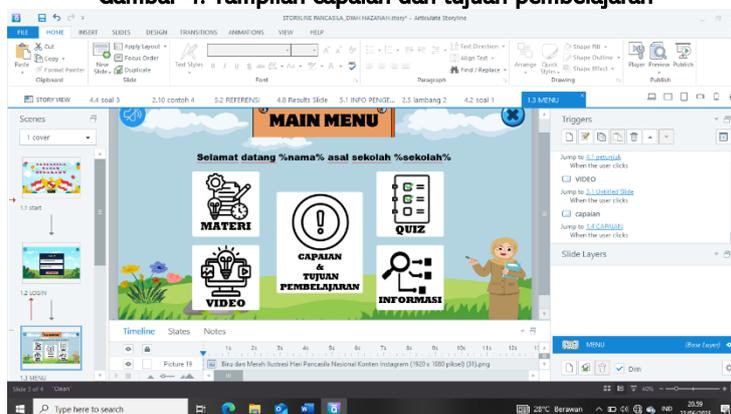
Gambar 2 Tampilan opening judul materi



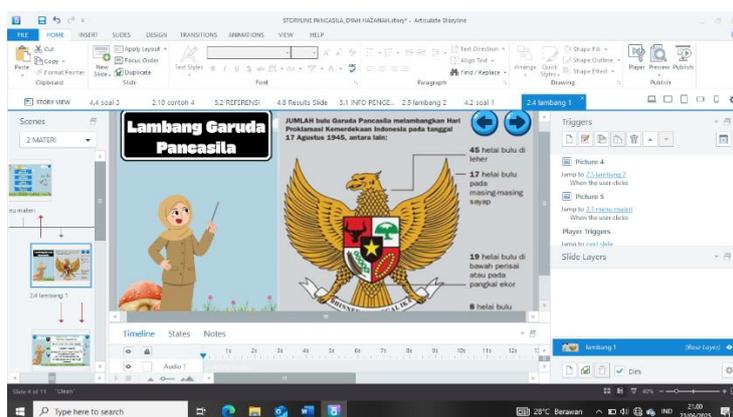
Gambar 3. Tampilan login



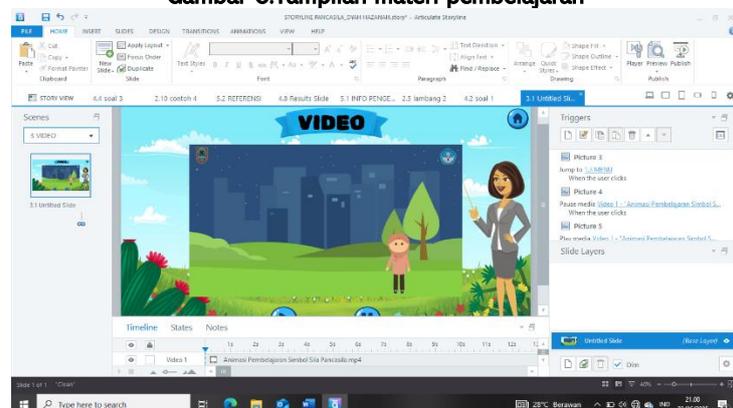
Gambar 4. Tampilan capaian dan tujuan pembelajaran



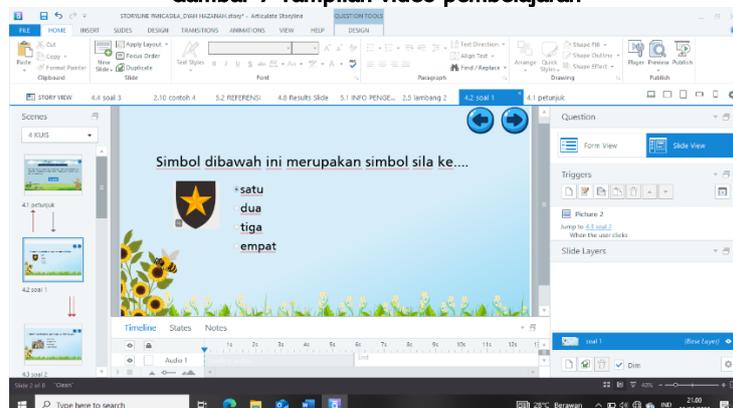
Gambar 5. Tampilan menu utama



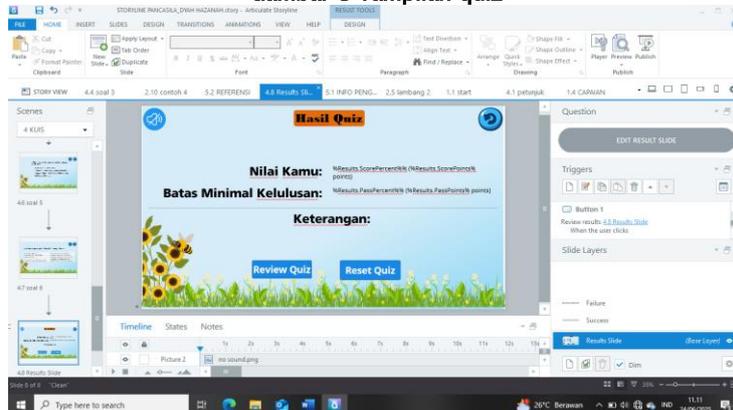
Gambar 6. Tampilan materi pembelajaran



Gambar 7 Tampilan video pembelajaran



Gambar 8 Tampilan quiz



Gambar 9 Tampilan hasil quiz



Gambar 10 Tampilan profil pengembang media

Tahap Validasi Kelayakan Produk

Setelah peneliti menghasilkan produk berupa media interaktif *Articulate Storyline 3*, langkah selanjutnya adalah memvalidasi produk media pembelajaran. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui apakah terdapat kesalahan atau kekurangan dari segi isi materi dan juga dari segi desain media, sehingga peneliti dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut dan menghasilkan produk yang valid serta layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

1) Validasi Kelayakan Materi

Proses validasi kelayakan materi dilakukan dengan menyerahkan produk pengembangan berupa media interaktif *Articulate Storyline 3* kepada ahli materi untuk mengetahui kelayakan media dari segi isi materi. Validasi materi dilakukan sampai media interaktif *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak dan dapat digunakan pada proses pembelajaran. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi pada hari Jumat, 13 Juni 2025 oleh Bapak Anggili Pratama, M.Pd beliau adalah dosen Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Medan. Berikut ini hasil validasi oleh ahli materi.

Tabel 1 Rekapitulasi Validasi Kelayakan oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor
Relevansi Materi	1. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran pada BAB 1 Pancasila Dasar Negaraku	5
	2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	5
	3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
Penyajian Materi	4. Kesesuaian antara media yang ditampilkan dengan konten materi	4
	5. Cakupan atau keluasan materi sudah memadai	4
	6. Kejelasan materi yang disampaikan dalam media	5
	7. Gambar atau ilustrasi yang digunakan sesuai konteks materi	5
	8. Materi memiliki daya tarik bagi peserta didik	4
Bahasa	9. Ketepatan penggunaan istilah dalam bahasa yang digunakan	4
	10. Bahasa mudah dipahami, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II	5
Jumlah skor		46
Jumlah skor ideal seluruh item		50

Persentase ($p = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$)	92%
--	-----

Pada validasi kelayakan aspek materi oleh ahli materi, diperoleh jumlah persentase kelayakan sebesar 92% dengan beberapa saran perbaikan dari validator yaitu sebagai berikut.

Tabel 2 Daftar Saran dari Validator Materi

Nama Validator	Saran
Anggili Pratama, M.Pd	1. Tambahkan capaian dan tujuan pembelajaran pada media interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> .
	2. Tambahkan referensi materi.

Berdasarkan saran perbaikan oleh validator, peneliti selanjutnya melakukan perbaikan. Berikut adalah beberapa revisi yang dilakukan pada media interaktif *Articulate Storyline 3* atas saran dari ahli materi.

Tabel 3 Perbandingan Materi pada Media Pembelajaran Sebelum dan Setelah Revisi

Poin yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Tambahkan capaian dan tujuan pembelajaran pada media interaktif <i>Articulate Storyline 3</i>	Belum terdapat capaian dan tujuan pembelajaran	
Tambahkan referensi materi.	Belum terdapat referensi materi	

Dengan hasil validasi materi pada media interaktif *Articulate Storyline 3* diperoleh jumlah persentase 92% dengan kualifikasi sangat valid dan tidak ada lagi saran perbaikan dari validator. Sehingga dari segi isi dan konten, media interaktif *Articulate Storyline 3* ini sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

2) Validasi Kelayakan Media

Proses validasi kelayakan media dilakukan dengan menyerahkan produk pengembangan berupa media interaktif *Articulate Storyline 3* kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media dari segi *desain* media. Validasi media dilakukan sampai media interaktif *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak dan dapat digunakan pada proses pembelajaran. Validasi produk dilakukan oleh ahli media pada hari Senin, 16 Juni 2025 oleh Bapak Muhammad Ikhlas, S.Pd., M.Sc.Ed beliau adalah dosen Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Medan. Berikut ini hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 4 Rekapitulasi Validasi Kelayakan oleh Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor
-------	-----------	------

Konten Isi	1. Media memuat Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	4
	2. Cakupan materi Pancasila Dasar Negaraku	5
	3. Media mempermudah siswa memahami materi	5
Tampilan Media	4. Keselarasan latar (<i>background</i>) dan konten media dengan materi	5
	5. Kemenarikan gambar dan animasi	4
	6. Kombinasi huruf dengan latar yang serasi	5
	7. Kualitas gambar yang jelas	5
	8. Keterbacaan teks	4
	9. Ketepatan penempatan teks	5
	10. Penggunaan efek suara (<i>sound effect</i>)	5
	11. Kesesuaian materi dengan gambar yang digunakan	5
	12. Kesesuaian ukuran dan jenis huruf	4
	13. Tampilan tombol navigasi dalam Articulate Storyline 3	5
Penggunaan & Penyajian	14. Aksesibilitas tombol navigasi	4
	15. Kepraktisan penggunaan media Articulate Storyline 3	5
	16. Penjelasan petunjuk penggunaan media jelas	5
Bahasa	17. Interaktivitas media	5
	18. Bahasa yang digunakan komunikatif	5
	19. Pemilihan kalimat sesuai materi	5
	20. Gaya bahasa sesuai karakteristik siswa kelas II SD	4
Jumlah skor		94
Jumlah skor ideal seluruh item		100
Persentase ($p = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$)		94%

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada media interaktif *Articulate Storyline 3* diperoleh jumlah persentase kelayakan sebesar 94% dengan kualifikasi sangat valid dan tidak terdapat saran perbaikan dari validator. Sehingga dari aspek kelayakan media, media interaktif *Articulate Storyline 3* ini sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Kelayakan Produk Media Pembelajaran

No	Validator	Jumlah Persentase Penilaian	Kualifikasi
1	Ahli Materi	92%	Sangat layak
2	Ahli Media	94%	Sangat layak
Rata-rata		93%	Sangat layak

Berdasarkan tabel rangkuman hasil validasi kelayakan diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* sudah "sangat layak". Sehingga tidak diperlukan lagi untuk dilakukan revisi dan media interaktif *Articulate Storyline 3* telah selesai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3*

Minimnya ketersediaan media pembelajaran serta kurangnya variasi pada media pembelajaran khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadikan siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran dengan menunjukkan perilaku siswa yang tampak bosan dan tidak semangat saat proses pembelajaran berlangsung. Apabila kondisi ini terus berlangsung akan sulit kiranya bagi siswa untuk belajar secara optimal yang berakibat pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini mendorong peneliti untuk mengembangkan media

pembelajaran yang lebih inovatif dan dianggap mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik sehingga siswa akan berminat untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi ajar. Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media interaktif *Articulate Storyline 3*. Pemilihan media pembelajaran ini didasarkan pada pendapat (Siti Nurmala, et.al, 2021, h. 5) membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi sebagai bagian dari kecakapan abad 21, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif, media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan adalah media interaktif *Articulate Storyline 3* pada Pendidikan Pancasila di kelas II Sekolah Dasar. Proses pengembangan produk menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dapat membuat *slide* presentasi. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu sebagai berikut. **Tahap Analysis**, dilakukan pengumpulan data tentang kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. **Tahap Design** berfokus pada perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan konten materi Pendidikan Pancasila. **Tahap Development** meliputi pembuatan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan fitur-fitur yang mendukung proses belajar mengajar secara efektif dan menarik. Dikarenakan penelitian ini hanya untuk menguji kelayakan, jadi tahap selanjutnya tidak dipergunakan.

Berdasarkan tahap penelitian dengan metode penelitian pengembangan ADDIE, maka tujuan akhir penelitian yaitu untuk menghasilkan produk berupa media interaktif *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Adapun kelebihan produk media interaktif *Articulate Storyline 3* ini, yaitu:

1. Produk media interaktif *Articulate Storyline 3* ini memuat materi Pendidikan Pancasila Bab 1 Pancasila Dasar Negaraku.
2. Dengan menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3* informasi baru dan materi mengenai lambang, makna dan nilai-nilai Pancasila lebih mudah dipahami siswa karena pada media ini berisi teks materi, gambar, video dan quiz serta terdapat *background* yang dapat didengarkan siswa saat mengamati setiap *slide* media.
3. Melalui media interaktif *Articulate Storyline 3*, siswa lebih mudah mengidentifikasi kelima lambang sila Pancasila, makna yang terkandung didalam kelima sila Pancasila, serta mengamalkan nilai-nilai yang terkandung didalam Pancasila di kehidupan sehari-hari.
4. Penggunaannya praktis, karena dapat di share melalui link html5, serta dapat dibagikan file media interaktif *Articulate Storyline 3* melalui *whatsapp* dan yang lainnya.
5. Mampu membuat siswa lebih berminat untuk belajar, karena media interaktif *Articulate Storyline 3* menampilkan materi dengan cara yang lebih menarik serta masih jarang digunakan oleh guru.
6. Mencakup indera penglihatan dan pendengaran, karena media interaktif *Articulate Storyline 3* ini menampilkan visual berupa teks, gambar dan video pembelajaran, serta audio termasuk *background* dan narasi.
7. Dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, dan dapat dibuka melalui *smartphone* maupun PC atau laptop.

Selain memiliki kelebihan, media interaktif *Articulate Storyline 3* ini juga memiliki kekurangan.

1. Ketergantungan pada ketersediaan teknologi pendukung saat ingin menampilkannya di kelas, diperlukan proyektor dan laptop.
2. Pada proses pembuatan media memerlukan jaringan internet.
3. Aplikasi *Articulate Storyline 3* ini bisa digunakan secara gratis hanya dalam 30 hari saja.

Kelayakan Media Interaktif *Articulate Storyline 3*

Kelayakan media interaktif *Articulate Storyline 3* dapat diketahui melalui hasil validasi yang diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah diuji oleh para ahli sehingga dapat diketahui apakah produk atau media pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Adapun hasil validasi oleh ahli materi yaitu Bapak Anggili Pratama, M.Pd memperoleh skor persentase sebesar 92%, skor tersebut termasuk kedalam kualifikasi “sangat layak” untuk digunakan, namun ada beberapa saran perbaikan yang diberikan oleh validator agar produk menjadi lebih baik lagi. Pada pelaksanaan validasi oleh ahli media, hasil validasi oleh ahli media yaitu Bapak Muhammad Ikhlas, S.Pd., M.Sc.Ed memperoleh skor persentase sebesar 94%, skor tersebut termasuk kedalam kualifikasi “sangat layak” untuk digunakan.

Berdasarkan pemaparan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk media pembelajaran yang memenuhi kriteria kelayakan. Rata-rata hasil validasi oleh para ahli juga menunjukkan persentase sebesar 93% dengan kualifikasi “sangat layak”. Oleh karena itu, media interaktif *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran khususnya di kelas II Sekolah Dasar.

Keberhasilan penelitian ini dalam mengembangkan pembelajaran media interaktif *Articulate Storyline 3* sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Jihan Zahara (2024) memperoleh hasil kelayakan media pembelajaran dengan kategori 81,3% (sangat layak) pada aspek materi dan kategori 87% (sangat layak) pada aspek media, serta media interaktif *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya oleh Jefri Oktaviandi & Masniladevi (2025) memperoleh hasil kelayakan media pembelajaran dengan kriteria sangat baik atau bisa dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilaksanakan memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian relevan. Persamaannya yaitu terletak pada kesamaan ide dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan untuk siswa sekolah dasar. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian ini media interaktif *Articulate Storyline 3* diperuntukkan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bertema “Pancasila Dasar Negaraku”. Perbedaan lainnya pada penelitian ini adalah peneliti hanya sampai pada tingkat kelayakan media saja. Walaupun demikian, hasil penilaian kelayakan media interaktif *Articulate Storyline 3* pada Pendidikan Pancasila Bab 1 Pancasila Dasar Negaraku, memperoleh hasil yang tinggi dengan kualifikasi sangat layak. Karena itu dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan pada pelaksanaan pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada Pendidikan Pancasila Bab 1 Pancasila Dasar Negaraku kelas II SDN Inpres Sampecita, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap, **1) Tahap Analysis**, dilakukan pengumpulan data tentang kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. **2) Tahap Design** berfokus pada perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan konten materi Pendidikan Pancasila. **3) Tahap Development** meliputi pembuatan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan fitur-fitur yang mendukung proses belajar mengajar secara efektif dan menarik. Dikarenakan penelitian ini hanya untuk menguji kelayakan, jadi tahap selanjutnya tidak dipergunakan.

Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 92% dengan kualifikasi “sangat layak”. Hasil validasi dari ahli media diperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dengan kualifikasi “sangat layak”. Sehingga dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini yaitu:

1. Model pengembangan ADDIE ini sangat cocok dan praktis untuk digunakan dalam proses pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif.
2. Peneliti menyarankan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* menggunakan laptop atau PC dengan penyimpanan yang besar agar produk dapat dikonversi menjadi html5 yang dapat dibagikan menggunakan link ataupun secara daring.

3. Peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya diharapkan dapat sampai tingkat keefektifan media pembelajaran untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnisah, et.al. (2022, h. 211). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate storyline* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3 (2).
- Anang Silahuddin. (2024, h. 7). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi
- Ani Daniyati, et.al. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)* , 1 (1).
- Arikunto. (2013, h. 211). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Alfabeta.
- Arikunto. (2018, h. 94). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azzahra Kamila, et.al. (2024, h. 79). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1 (3).
- Cahyadi Rahmansya, et.al. (2025, h. 20). Pemanfaatan *Articulate storyline 3* Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 5 (1).
- Damanik & Yarshal. (2022, h. 15). Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-Benda di Sekitar Kita Di Sekolah Dasar Kelas III. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 6 (2).
- Dewi Safitri. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate storyline 3* Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP. *Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru*.
- Elearningswift. (2024). Know about *Articulate storyline 360*, its Benefits and Features. Swiftearningservice. <https://www.swiftearningservices.com/know-about-articulate-storyline-360-its-benefits-and-features/>.
- Fadilah, et. al. (2023, h 13). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1 (2).
- Fajar Ramdani, et.al. (2024, h. 284). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Kesadaran Identitas Nasional Dan Semangat Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 2 (3).
- Firmansyah & Dewi . (2021, h. 6). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter bangsa sesuai nilai pancasila di era globalisas. *Jurnal Pesona Dasar*, 9 (1).
- Gandamana, A., & Marisa, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 213.
- Guustiani. (2019, h. 11). Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and its Alternatives. *Holistics Journal*, 11 (2).
- Jefri Oktaviandi & Masniladevi. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate storyline 3* Berbasis Model PBL Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9 (1).
- Jefri Oktaviandi, et.al. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate storyline 3* Berbasis Model PBL Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9 (1).
- Jihan Zahara, et.al. (2024, h. 3). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate storyline* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi T.A 2023/2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4 (5).
- Juria, H., Sorta, S., Eva Betty, S., Faisal., Waliyul MS, (2023, h.125) Pengembangan *E-Module* Berbasis *Flip PDF* Professional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Kelas III SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan. *Journal of Computer Science and Information Systems (JColnS)*.
- M. Miftah. (2013, h. 100). Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1 (2).
- Mantra & Wedasuwari. (2022, h. 631). Persepsi Guru Terhadap Pentingnya Pelatihan Pengembangan Dan Pelaksanaan Kurikulum Merdeka. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 3 (5).
- Muzdalifah. (2022, h. 624). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate storyline* Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas IX Mtsn 1 Mamuju. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3 (2).

- Nasution. (2006). *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nila Dwi Agustin, et.al. (2025, h. 401). Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2 (1).
- Nurhasanah & Susetyo. (2023, h. 173). Penggunaan Media Video sebagai Pengembangan Program Pembelajaran bagi Anak dengan Hambatan Kecerdasan. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 4 (1).
- Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. (2024, h. 79). *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1 (3).
- Punaji Setyosari. (2016, h 232). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* . Jakarta: Kencana.
- Rahma & Purba. (2023, h. 478). Implementasi Pedagogi Pada Kurikulum Merdeka Belajar Disekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4 (1).
- Rahman, et.al . (2020, h. 282). Pelaksanaan pendidikan politik melalui pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan untuk meningkatkan kesadaran politik siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4 (2).
- Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and its Alternatives. (2019). *Holistics Journal*, h, 12, 11 (2).
- Salwani & Ariani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate storyline* 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1).
- Sapriyah. (2019, h. 473). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1).
- Siti Nurmala, et.al. (2021, h. 5). Pengembangan Media *Articulate storyline* 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI. *JURNALBASICEDU*, 5 (6).
- Sjahidul Haq Chotib. (2018, h. 110). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMi*, 1 (2).
- SMR Sedyawati A Heriyanto. (2014, h. 3). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Education Game Sebagai Media Pembelajaran Kimia*. Jakarta: Chemistry in Education.
- Sri Rahayu, et.al. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate storyline* 3 Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data Di Kelas V Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (4).
- Sugiono. (2019, h. 394). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri & Ahmad. (2024, h. 349). Pengembangan Media Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2 (3).
- Teni Nurrita. (2018, h. 173). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3 (1).
- Welides Maiyarni & Atri Walidi. (2024, h. 2). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Kooperatif Tipe Scramble Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (2).

Disclaimer/Publisher's Note: The statements, opinions and data contained in all publications are solely those of the individual author(s) and contributor(s) and not of Scholaralex and/or the editor(s). Scholaralex and/or the editor(s) disclaim responsibility for any injury to people or property resulting from any ideas, methods, instructions or products referred to in the content.