

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA
INDONESIA**

Luthfiyyah Salsabila¹, Yuli Mulyawati², Dendy Saeful Zen³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹Luthfiyyahsalsabil21@gmail.com, ²yulimulyawati@unpak.ac.id, ³dendyszen@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to investigate the development of interactive teaching materials using Articulate Storyline 3 to be implemented for fourth-grade students at SDIT As-salaam, as well as to assess the feasibility and effectiveness of these interactive teaching materials in the learning process conducted at the school. The research method used is Research and Development with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). In this study, validation tests were conducted by experts, including media experts, language experts, and two material experts. The validation results showed that the media expert gave a score of 100% with a very feasible category, the language expert scored 92% with a very feasible category, material expert 1 scored 90% with a very feasible category, and material expert 2 scored 98% with a very feasible category. Student response questionnaires obtained a score of 94% with a very feasible category, and the average N-Gain score of learning outcomes was 0.77 with a very high category. These results indicate that the interactive teaching materials using Articulate Storyline 3 are very feasible for use in the learning process and are highly effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Articulate Storyline 3, Interactive Teaching Materials, The Culture Wealth of Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk dikembangkan kepada peserta didik kelas IV SDIT As-salaam serta untuk mengetahui kelayakan dan keefektifitasan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model penelitian yaitu metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi 1 dan 2. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan 100% dengan kriteria sangat layak, oleh ahli bahasa mendapat 92% dengan kategori sangat layak, oleh ahli materi 1 mendapat 90% dengan kategori sangat layak dan oleh ahli materi 2 mendapatkan 98% dengan kategori sangat layak. Hasil angket respon peserta didik

mendapat 94% dengan kriteria sangat layak, dan nilai rata rata N-Gain hasil belajar yaitu 0,77 dengan kriteria sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Bahan Ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Articulate Storyline 3*, Bahan Ajar Interaktif, Kekayaan Budaya Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia memegang peran penting dalam mencetak generasi masa depan bangsa. Harapan besar tertumpu pada sistem pendidikan yang mampu melahirkan generasi cerdas, terampil, berkarakter dan siap berkontribusi dalam pembangunan nasional. Di era digital ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Di abad ke-21, integrasi teknologi dalam pembelajaran telah menjadi hal yang umum. Namun, kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi. Peran guru dalam merancang bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik sangatlah penting. Bahan ajar yang dinamis dan responsif, yang dirancang dengan

memanfaatkan berbagai aplikasi dan *platform* digital, dapat meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran.

Bahan ajar memiliki peran utama dalam proses belajar peserta didik, terutama di sekolah dasar. Dengan kemampuan berpikir logis yang berkembang, peserta didik membutuhkan pengalaman belajar baru yang diperoleh melalui media pembelajaran yang beragam.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDIT As-Salaam pada tanggal 22 Oktober 2024, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran di kelas cenderung monoton, didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Selain itu, ketergantungan pada buku cetak sebagai sumber belajar utama

turut menjadi permasalahan yang berkontribusi dalam penurunan hasil belajar. Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi abstrak, sehingga membutuhkan media tambahan yang lebih efektif untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit. Lebih lanjut, variasi bahan ajar yang tersedia masih terbatas, mengingat setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Meskipun sarana dan prasarana sekolah sudah memadai, pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu belajar belum optimal, sehingga potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik belum sepenuhnya tergali.

Berbagai kendala tersebut menunjukkan perlunya bahan ajar interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu solusi yang efektif adalah penggunaan *platform* seperti *Articulate Storyline 3*, karena dapat diakses baik secara *offline* maupun melalui tautan, sehingga peserta didik bisa belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, kemiripan tampilan antara *Articulate Storyline 3* dan *Power Point* menjadi nilai tambah bagi pengguna yang ingin membuat materi

pembelajaran interaktif secara cepat dan praktis.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitriani dkk. (2024) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* IPA Kelas V Sekolah Dasar” bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk materi IPAS kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan adalah R&D dengan model *ADDIE*. Hasil validasi media menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu 92,8%. Selain itu, Media tersebut juga sangat praktis digunakan, dibuktikan dengan tanggapan positif dari guru (96,5%) dan peserta didik (96,8%). Efektivitas media menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik hingga 93,75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif ini valid dan praktis untuk pembelajaran di tingkat SD.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Wirawan dkk. (2022) yang berjudul “Bahan Ajar Interaktif berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD”. Hasil uji t menunjukkan bahwa bahan ajar

interaktif efektif secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar tematik mata pelajaran IPS siswa kelas V SD.

B. Metode Penelitian

Peneliti menerapkan metode *Research and Development* (R&D) Sugiyono (2020), metode penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk baru sekaligus menilai efektivitas produk tersebut.

Tempat penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan peneliti yaitu di SDIT As-Salaam Kabupaten Bogor yang berlokasi di Jl. Bogasari No.1 Komplek Masjid As-Salaam, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor. Pemilihan tempat penelitian didasarkan karena secara umum SDIT As-Salaam memiliki permasalahan yang sama, yaitu kurangnya variasi dalam penggunaan sumber belajar dan pemanfaatan teknologi untuk membuat bahan ajar yang bervariasi dan interaktif. Waktu yang digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Menurut Renggo & Kom (2022), populasi dalam suatu penelitian mencakup keseluruhan data yang jumlahnya besar dan meliputi area

yang luas, seperti orang, benda, atau ukuran, yang menjadi fokus utama penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah guru dan peserta didik kelas IV di SDIT As-Salaam. Definisi sampel menurut Renggo & Kom (2022) merupakan representasi atau sebagian kecil dari keseluruhan populasi. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu terdiri dari dua subjek. Subjek pertama yang terdiri dari tiga dosen sebagai ahli media, ahli Bahasa, ahli materi, dan satu guru kelas IV SDIT As-Salaam sebagai ahli materi 2. Subjek kedua yaitu peserta didik kelas IV yang berjumlah 22 orang dan satu guru kelas IV sebagai responden untuk memberikan respon terkait produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Analysis

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV SDIT As-Salaam, pengembangan bahan ajar masih belum maksimal dan sumber belajar utama yang digunakan hanya berupa buku cetak. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa jenuh, kurang berpartisipasi aktif, serta menurunkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti berminat untuk mengembangkan

bahan ajar interaktif di SDIT As-Salaam.

Design

Pada tahap ini, peneliti merancang tampilan dengan mengumpulkan berbagai referensi berupa bahan bacaan, gambar, video, serta pertanyaan, kemudian menyusun desain menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi.

Development

Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian validasi kedua oleh ahli media terhadap pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* materi kekayaan budaya Indonesia. Maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut.

Presentase

$$= \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$
$$P = \frac{75}{75} \times 100\% = 100\%$$

Dari hasil di atas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan nilai yang sempurna dengan presentase 100%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kualifikasi "Sangat Layak" dengan produk perolehan nilai antara 81-100%, yang artinya bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate*

Storyline 3 pada materi kekayaan budaya Indonesia dianggap sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik tanpa perlu revisi.

Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil penilaian validasi kedua oleh ahli bahasa terhadap pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* materi kekayaan budaya Indonesia. Maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut.

Presentase

$$= \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$
$$P = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Dari hasil di atas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan nilai yang sempurna dengan presentase 92%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kualifikasi "Sangat Layak" dengan produk perolehan nilai antara 81-100%, yang artinya bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi kekayaan budaya Indonesia dianggap sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik tanpa perlu revisi.

Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian validasi kedua oleh ahli materi 1

terhadap pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* materi kekayaan budaya Indonesia. Maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut.

Presentase

$$= \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 90\%$$

Dari hasil di atas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan nilai yang sempurna dengan presentase 90%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan produk perolehan nilai antara 81-100%, yang artinya bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi kekayaan budaya Indonesia dianggap sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik tanpa perlu revisi.

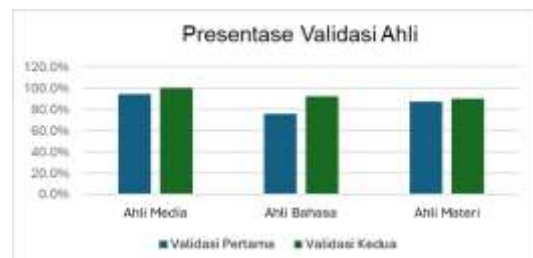
Berdasarkan hasil uji validasi pertama dan kedua dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, didapatkan hasil rekapitulasi terhadap bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama dan Kedua

No	Validator	Presentase	
		Pertama	Kedua
1	Ahli Media	94,6%	100%
2	Ahli Bahasa	76%	92%
3	Ahli Materi	87%	90%
Rata-rata Presentase Penilaian		86% (Sangat Layak)	94% (Sangat Layak)

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata -rata presentase penilaian ahli terhadap bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi kekayaan budaya Indonesia telah dinilai “Sangat Layak” dengan produk perolehan nilai 81-100%. Sehingga produk dapat diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV.

Selain tabel, hasil validasi ahli juga disajikan dalam bentuk diagram batang, perbandingan hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 4. 1 Diagram Batang Presentase Validasi Ahli

Implementation

Pada tahap ini produk dilakukan ujicoba terbatas kepada 22 peserta didik pada tanggal 16 Mei. Kemudian diperoleh kesimpulan bahwa hasil penilaian dari 22 siswa terhadap bahan ajar interaktif yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3* menunjukkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket respon peserta didik dan guru, bahan ajar interaktif yang dikembangkan dengan *Articulate Storyline 3* pada topik kekayaan budaya Indonesia dinilai sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dikarenakan bahan ajar tersebut mampu membantu guru dalam menyampaikan materi yang sulit untuk divisualisasikan serta memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik.

Evaluation

Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan N-Gain Pretest dan Posttest

Kriteria	Pretest	Posttest
Jumlah peserta didik	22	22
Nilai terendah	35	75
Nilai tertinggi	80	100
Nilai rata-rata	55	90
Rata-rata N-Gain	0,77	
Keterangan	Tinggi	

$$N - Gain = \frac{S \text{ Posttest} - S \text{ Pretest}}{S \text{ max} - S \text{ Pretest}}$$

$$N - Gain = \frac{90 - 55}{100 - 55} = 0,77$$

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat rekapitulasi nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata N-Gain mencapai 0,77, yang termasuk dalam kategori “Tinggi”, dengan persentase efektivitas yang masuk dalam kategori “Sangat efektif”. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi kekayaan budaya Indonesia terbukti sangat efektif dalam proses pembelajaran di sekolah, karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil Pembahasan

Di era digital ini, pemanfaatan teknologi informasi dalam pengembangan alat pembelajaran

menjadi sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran, bahan ajar berperan sebagai jembatan antara guru, peserta didik dan materi pelajaran. Bahan ajar mencakup segala sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun umum. Seiring dengan kemajuan teknologi, paradigma pembelajaran mengalami pergeseran. Jika sebelumnya bahan ajar terbatas pada media cetak dan visual statis, kini teknologi memungkinkan pengembangan bahan ajar yang lebih dinamis dan interaktif, seperti bahan ajar interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Menurut Widiyanti dkk. (2023), Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, khususnya melalui media multimedia dan internet, mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan inovatif, sehingga meningkatkan minat serta semangat belajar peserta didik.

Menurut Latifah & Utami (2019), bahan ajar interaktif memadukan berbagai jenis media pembelajaran seperti audio, video, teks atau grafik serta adanya hubungan timbal balik

antara bahan ajar dengan penggunaannya. Sementara itu, Alperi dan Handayani (2022) menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan alat yang efektif digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia, sehingga menjadi pilihan tepat bagi pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi peserta didik.

Peneliti mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dengan menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Analisis merupakan tahapan yang sangat penting dalam pengembangan suatu produk. Dalam konteks ini, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas IV SDIT As-salaam masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar cetak yang kurang bervariasi dan interaktif. Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan menurunkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, guru seringkali mengalami kendala dalam memvisualisasikan materi abstrak dan belum memiliki pemahaman yang

memadai tentang pembuatan bahan ajar interaktif. Selain itu, pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah yang tersedia belum optimal. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang lebih bervariasi, menarik, dan interaktif sangat dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih optimal.

Tahap perancangan melibatkan pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Proses ini diawali dengan penetapan capaian dan tujuan pembelajaran, diikuti oleh pengumpulan referensi visual seperti gambar, video, animasi, dan *template* yang relevan dengan materi kekayaan budaya Indonesia. Selanjutnya, peneliti akan merancang bahan ajar yang meliputi halaman *login*, petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, permainan, dan soal latihan untuk peserta didik.

Pada tahap pengembangan, bahan ajar interaktif menjalani proses validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakannya dari segi tampilan, kebahasaan, dan isi materi. Bapak Agung Prajuhana Putra, M.Kom., selaku ahli media, memberikan penilaian awal 94,6% dengan kriteria "Sangat Layak" dan merekomendasikan revisi pada latar

belakang, penambahan *background*, serta narasi audio. Setelah dilakukan revisi, penilaiannya meningkat menjadi 100% dengan kriteria "Sangat Layak". Selanjutnya, Validasi oleh ahli bahasa, Bapak Roy Efendi, M.Pd., pada validasi pertama memberikan 76% dengan kriteria "Layak" dengan masukan terkait kaidah bahasa Indonesia, tanda baca, dan diksi, yang kemudian meningkat menjadi 92% dengan kriteria "Sangat Layak" setelah perbaikan. Dari sisi materi, Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd. dan Ibu Fitriyatul Maulidiyah memberikan rata-rata 87% dengan kriteria "Layak" dan "Sangat Layak" pada validasi awal, dengan saran penambahan tiga rumah adat dari Pulau Jawa, dan melengkapi isi materi, setelah dilakukan perbaikan presentase mencapai 90% dengan kriteria "Sangat Layak" pada validasi kedua. Secara keseluruhan, rata-rata persentase penilaian ahli pada validasi pertama adalah 86%, yang sudah termasuk dalam kategori "Sangat Layak", dan meningkat menjadi 94% pada validasi kedua. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif ini Sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba terbatas kepada 22 peserta didik kelas IV SDIT As-salaam. Uji coba ini dilaksanakan di laboratorium komputer, di mana setiap komputer telah dilengkapi dengan produk bahan ajar interaktif yang dapat diakses secara *offline* melalui format HTML. Peneliti kemudian menjelaskan cara penggunaan bahan ajar interaktif *Articulate Storyline 3* dan mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan semua kegiatan yang tersedia di dalamnya.

Setelah kegiatan selesai, peserta didik diminta mengisi lembar angket respons yang berisi sepuluh butir pertanyaan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap kelayakan bahan ajar interaktif tersebut. Berdasarkan hasil rekapitulasi data dari 22 peserta didik, bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* memperoleh persentase 94% dengan kriteria Sangat layak.

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur keefektifan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*, yang diukur berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum menggunakan bahan ajar interaktif, nilai rata-rata

pretest peserta didik kelas IV SDIT As-salaam adalah 55 (dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 30). Setelah menggunakan bahan ajar interaktif, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 90 (dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 75). Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan yang substansial. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata *N-Gain* 0,77, yang dikategorikan tinggi dan sangat efektif.

Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terbaru yang menunjukkan tingkat kelayakan bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Dalam penelitian ini tingkat kelayakan mencapai 94%, hasil ini lebih tinggi dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh S. N. Rohmah & Nisa. (2022) yang menyebutkan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan dinilai "layak" dengan presentase respon peserta didik 86,2%. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan tingkat kelayakan dan penerimaan bahan ajar interaktif pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Terkait efektivitas bahan ajar interaktif. Bilaw dkk (2022) menemukan bahwa bahan ajar

berbasis multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada peserta didik dengan perolehan skor N-Gain mencapai 0,75 dengan kategori "Tinggi". Hasil penelitian ini menunjukkan nilai N-Gain yang lebih tinggi yaitu 0,77, sehingga terdapat peningkatan dibandingkan dengan temuan Bilaw dkk. Kesamaan kategori serta adanya peningkatan skor N-Gain ini menunjukkan konsistensi dan efektivitas *Articulate Storyline 3* sebagai *authoring tool* yang kuat untuk materi IPAS pada jenjang yang relevan. Selanjutnya, penelitian oleh Wulandari dkk. (2021) yang menganalisis penggunaan bahan ajar interaktif menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar, literasi sains, hasil belajar dan kemandirian serta kemampuan berpikir kritis. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang tidak hanya menunjukkan peningkatan hasil belajar, tetapi juga respon positif dari peserta didik dan guru terhadap bahan ajar interaktif.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan, yang tercermin dari skor *post-test* dan nilai N-Gain yang tinggi, dapat dijelaskan melalui penerapan

prinsip-prinsip pembelajaran multimedia yang efektif. Clark & Mayer (2023) yang menyatakan bahwa integrasi teks, visual, dan audio secara optimal mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh Asysyura dkk. (2023) yang menemukan bahwa materi ajar interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memicu keterlibatan kognitif peserta didik.

Lebih lanjut Suarmika dkk. (2023) mengungkapkan bahwa pemanfaatan bahan ajar interaktif, baik sebagai media bantu guru maupun sebagai sarana belajar mandiri siswa, berpotensi meningkatkan hasil belajar. Rahmi dkk. (2024) menambahkan bagaimana *authoring tools* seperti *Articulate Storyline 3* menyediakan kemudahan dan fleksibilitas untuk membuat bahan ajar yang layak secara teknis dan efektif. Aini (2024) secara spesifik mengulas fitur-fitur *Articulate Storyline* yang memungkinkan pembuatan modul pembelajaran yang kompleks, adaptif, dan menarik. Fitur-fitur ini mendukung kelayakan teknis dan efektivitas produk yang dihasilkan. Ini menunjukkan bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan pilihan yang

tepat untuk mengembangkan bahan ajar IPAS yang inovatif dan efektif.

Hasil temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan terbukti sangat layak dan efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh observasi langsung di kelas, di mana peserta didik terlihat lebih aktif, tertarik, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran jika dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar cetak konvensional. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa peserta didik yang kurang terfokus pada pembelajaran dan cenderung mengakses permainan digital. Di sisi lain, guru juga menyampaikan bahwa bahan ajar interaktif ini sangat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak, sehingga memudahkan proses penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Peneliti telah melaksanakan seluruh alur pengembangan produk secara optimal, termasuk penerapan setiap fase dalam model *ADDIE*. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan antara lain, hasil

penilaian fitur kuis dan menu permainan tidak dapat direkam oleh pembuat media, serta penambahan *background* yang tidak bisa disatukan dari awal hingga akhir dan akses secara offline yang hanya bisa didukung oleh perangkat komputer saja.

Di sisi lain, produk ini juga memiliki beberapa kelebihan yang signifikan. Bahan ajar interaktif ini mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik, serta dapat diakses secara *online*. Fleksibilitas ini memungkinkan peserta didik untuk menggunakannya kapan pun dan di mana pun, bahkan tanpa koneksi internet. Selain itu, bahan ajar ini dirancang dengan beragam gambar, video, audio, dan permainan interaktif, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada membaca teks. Fitur multimedia ini memungkinkan peserta didik untuk menyimak penjelasan melalui audio atau video, yang secara efektif mengakomodasi berbagai gaya belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan tahapan pengembangan serta hasil uji coba dan penelitian terhadap bahan ajar interaktif pada materi kekayaan budaya Indonesia, dapat disimpulkan

bahwa:

1. Proses pengembangan produk bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

a. Tahap *analysis* (analisis) di SDIT As-Salaam dengan melakukan analisis kebutuhan di kelas IV SDIT As-Salaam diperoleh bahwa penggunaan bahan ajar yang belum efektif, sehingga peneliti ingin mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*

b. Tahap *Design* (perancangan), peneliti membuat rancangan desain produk bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi kekayaan budaya Indonesia.

c. Tahap *Development* (pengembangan), peneliti melakukan uji validasi dengan empat orang ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang akan diuji cobakan, meliputi validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi), produk diuji cobakan secara terbatas kepada 22 peserta didik kelas IV untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk bahan ajar interaktif.

e. Tahap *Evaluation* (evaluasi), pada tahap ini peneliti menghitung rata-rata hasil respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan produk. Selanjutnya peneliti juga melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat keefektifan bahan ajar interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada hasil belajar peserta didik.

2. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, bahan ajar interaktif yang memanfaatkan *Articulate Storyline 3* dinilai sangat layak oleh para ahli di berbagai bidang. Persentase kelayakan dari ahli media adalah 100%, ahli bahasa 92%, dan ahli materi mencapai 90% dan 98%. Respons positif juga ditunjukkan oleh siswa melalui angket dengan persentase 94%, semuanya dalam kategori sangat layak. Lebih lanjut,

efektivitas bahan ajar ini dalam meningkatkan hasil belajar terkonfirmasi oleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,77 yang dikategorikan “Tinggi” dengan tingkat efektivitas “Sangat efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adip, W. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran pkn. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Afnisah, N., Ananda, L. J., Siregar, A., Simanjuntak, E. B., & Gandamana, A. (2023). 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(3), 211–219.
- Aini, R. P. (2024). Menelusuri Media Pembelajaran: Solusi Kreatif Untuk Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Madinasika Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 5(2), 48–57.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan ajar sebagai bagian dalam kajian problematika pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1).
- Ajmadewi, N. P. K., Rasna, I. W., & Artika, I. W. (2024). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline dalam Pembelajaran Cerpen Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 1117–1126.
- Al Fajri, R., & Chusni, M. M. (2024). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 360 Dengan Model Blended Poe2we Pada Materi Fluida Statis. *Biocephry: Journal of Science Education*, 4(1), 216–225.
- Alperi, M., & Handayani, D. (2022). Layanan konsultasi pembuatan multimedia interaktif dengan Articulate storyline untuk meningkatkan kompetensi guru SMP Kota Bengkulu. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Cipta Artha Media.
- Apriyanti, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar*.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Asyasyura, F., Adnan, A., & Faisal, F. (2023). The Effect of Interactive Multimedia on Students' Cognitive Learning Outcomes on System Materials. *Biodidaktika: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 18(1), 9.
- Bilaw, N. W., Rostikawati, T., & MF, D. S. Z. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Digital Berbasis Articulate Storyline Pada subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1859–1867.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & sons.
- Damanik, D. N., & Yarshal, D. (2022). Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-Benda di Sekitar Kita Di Sekolah Dasar Kelas III. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 14–21.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.
- Dewi, N. R. (2022). Penerapan Desain Pembelajaran Addie E-Learning Materi Bahasa Inggris Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 2774–2784. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3978>
- Fariz, R., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 304–310. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Faturrokhman, R. (2024). Media pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di Sekolah SMK Pembangunan. *Jip*, 2(4), 713–721.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed method dan Research and Development. *Malang: Madani Media*.
- Fitriani, A., Farida, S., & Putera, R. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 211–223.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media pembelajaran interaktif articulate storyline terhadap motivasi belajar pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 54–64.
- Hardani, A. (2020). Metode penelitan kuantitatif dan kualitatif. *Pustaka Ilmu*.
- Hartono, A. R., Bustan, A., & Farcis, F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Google

- Slide Pada Materi Energi Kelas VII Semester Ganjil Kelas VII di SMP Negeri 8 Palangkaraya. *Bahana Pendidikan: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2), 66–72.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & MZ, A. F. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83–91.
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365.
<https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Hutahaean, L. A. (2019). *Pemanfaatan E-module interaktif sebagai media pembelajaran di era digital*.
- Ili, L., & Ashari, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 142–149.
- Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 795–801.
- Jamilah, N., Mulawarman, W. G., & Hudiyono, Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif ‘POST’ dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 14–23.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate storyline sebagai media pembelajaran interaktif untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. 4–5.
- Kurniawan, D., Wahyuningsih, T., & Sari, D. N. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe think pair share dengan menggunakan power point terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 59–72.
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis media sosial schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45.
- Lestari, H. (2023). Efektifitas bahan ajar flipbook IPA berbantuan *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas VI di kecamatan pecangaan. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(2), 308–318.
- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2023). *Cendikia pendidikan. Cendekia Pendidikan*, 2 (5), 10–20.

- Marini, M. (2019). Prototype Sistem Informasi Administrasi Pengadaan Barang Dengan Teknologi RFID. *Jurnal Simada (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, 2(1), 1–14.
- Mayub, A. (2019). *Pembuatan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*.
- NABILA, S. H. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Kelas V MI/SD*.
- Ningtias, D. R. W. (2020). *Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nugraha, M. S. L., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). *Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 33–44.
- Purba, H. T. B., Kartono, K., & Ghasya, D. A. V. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran 3D Berbasis Microsoft Powerpoint Materi the Earth and Beyond Kelas V*. *FONDATIA*, 7(2), 340–355.
- Radhiani, S. M. (2023). Urgensi Pengembangan Bahan Ajar Jaringan Multimedia. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 129–142.
- Rahmi, A., Rahmi, U., & Amilia, W. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5869–5877.
- Renggo, Y. R., & Kom, S. (2022). *Populasi Dan Sampel Kuantitatif. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*, 43.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*. *Ecoducation: Economic and Education Journal*, 2(2), 169–182.
- Rohmah, S. N., & Nisa', N. F. (2022). Pengembangan bahan ajar menggunakan software Articulate Storyline 3 pada materi konsep manajemen. *Educatio*, 17(1), 84–96. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5800>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130.
- Simbolon, G. S., & Purba, G. I. D. (2023). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan

- kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Journal of Student Research*, 1(2), 422–439.
- Suarmika, P. E., Hidayat, N., & Safitri, S. (2023). Systematic literature review: pemanfaatan media aplikasi android sebagai bahan ajar interaktif. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 13(1), 278–291.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Supardi, S. (2020). *Landasan pengembangan bahan ajar menuju kemandirian pendidik mendesain bahan ajar berbasis kontekstual*. Edited by Syamsul Arifin. Mataram: Sanabil Creative.
- Susilawati, S. (2025). *Peran Bahan Ajar , Media Dan Sumber Belajar : Kunci Sukses Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1–21.
- Tirtayasa, U. S. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif untuk Mata Kuliah Elektronika Daya. *Jurnal Pendidikan*, 30, 353–368.
- Trimansyah, T. (2021). Kecendrungan media pembelajaran interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 13–27.
- Vidyasari, D. A. (2022). *Penyusunan Media Pembelajaran Articulate Storyline dalam Materi Jaringan Tumbuhan untuk Kelas XI*.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92.
- Watri, W., Gimin, G., & Suarman, S. (2023). Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian. *MDP Student Conference*, 2(1), 91–99.
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1355–1370. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>
- Wirawan, I. M. P., Wulandari, I. G. A. A., & Sastra Agustika, G. N. (2022). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 152–161. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45370>
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>