

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE DENGAN
MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATERI EKOSISTEM
DALAM HARMONI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Hanindita Ad Harini¹, Mira Azizah², Choirul Huda³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI
Semarang

[1haninditaadharini@gmail.com](mailto:haninditaadharini@gmail.com). [2miraazizah@upgris.ac.id](mailto:miraazizah@upgris.ac.id),

[3choirulhuda@upgris.ac.id](mailto:choirulhuda@upgris.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop a suitable and practical interactive media using Articulate Storyline to support natural and social science (IPAS) learning on the subject of harmony in ecosystems. This research was motivated by the low level of understanding and interest of fifth-grade elementary school students in ecosystem material in IPAS learning. Observations at SDN Menur showed that learning was still teacher-centered, learning resources were limited to books, and there was a lack of interactive digital media, making it difficult for students to understand abstract material. This type of research is Research and Development (RnD) using the ADDIE development model with 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at SDN Menur, using a sample of 22 fifth-grade students. The media was developed using Articulate Storyline software. The research data was obtained from observations, interviews, and questionnaires (needs, media material expert validation, teacher responses, student responses). The validation results showed that the Articulate Storyline learning media was very suitable for use, with an average score above 85% from material experts and media experts, and was declared practical based on the responses of 95% of teachers and 97.7% of students. From these scores, it was concluded that the Articulate Storyline media was very suitable and practical for use in the learning process in fifth grade elementary school.

Keywords: Articulate Storyline, learning media, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline* yang layak dan praktis dalam menunjang pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) pada materi harmoni dalam ekosistem. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman dan minat siswa kelas V SD terhadap materi ekosistem dalam pembelajaran IPAS. Observasi di SDN Menur menunjukkan pembelajaran masih berpusat pada guru, sumber belajar terbatas pada buku, serta minimnya media digital interaktif, sehingga siswa kesulitan memahami materi yang abstrak. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan : *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SDN Menur, dengan menggunakan sampel 22 peserta didik kelas V. Pengembangan media

menggunakan *software Articulate Storyline*. Data penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket (kebutuhan, validasi ahli media materi, tanggapan guru, peserta didik). Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* sangat layak digunakan dengan skor rata-rata di atas 85% dari ahli materi dan ahli media, serta dinyatakan praktis berdasarkan tanggapan guru 95% dan peserta didik 97,7%. Dari skor tersebut dinyatakan media *Articulate Storyline* sangat layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Articulate Storyline*, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi menjadi faktor penting dalam pembaharuan pendidikan. Dengan manfaat teknologi, pendidikan perlu mendapat sentuhan inovatif (Oktaviandi, 2025). Kemajuan suatu negara bergantung pada kualitas sumber daya manusianya yang dibentuk melalui pendidikan. Pendidikan adalah proses untuk mengembangkan potensi diri agar memiliki kecerdasan, kepribadian, dan keterampilan sesuai tujuan nasional (UU No. 20 Tahun 2003; Afriyadi, 2020). Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat turut memengaruhi dunia pendidikan.

Media pembelajaran menjadi aspek penting dalam peningkatan kualitas belajar (Novisya & Erita, 2022). Penggunaan media berbasis teknologi membantu guru memperkaya wawasan siswa, meningkatkan motivasi, dan

mempermudah pemahaman materi (Ati, 2022). Pembelajaran berbasis teknologi juga membuat suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan (Waldi, 2022).

Media pembelajaran interaktif menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video sehingga mampu menyampaikan informasi secara menarik dan dua arah (Salsabila, 2021). Teknologi informasi juga mempermudah proses pembelajaran (Siagian, 2024), salah satunya pada mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka yang memadukan IPA dan IPS untuk mengembangkan keterampilan inkuiri serta pemahaman terhadap diri dan lingkungan (Muzkiyah, 2024). Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini adalah untuk merangsang minat dan rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan kemampuan meneliti, memahami diri sendiri dan lingkungan, serta mengembangkan

pemahaman terhadap pengetahuan dan konsep-konsep ilmiah dan pemahaman (Nirwana, 2024)

Pembelajaran IPAS secara bermakna mampu mengaktifkan peserta didik dalam penguasaan konsep dan mampu menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari, maka pengaruh guru berperan penting dalam proses pembelajaran. Guru hendaknya mampu menciptakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Menur, diketahui bahwa minat belajar siswa masih rendah karena media pembelajaran kurang variatif dan metode mengajar guru masih bersifat konvensional. Siswa cenderung cepat bosan, kurang fokus, dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan keterbatasan media berbasis teknologi dan bahan ajar yang kurang menarik.

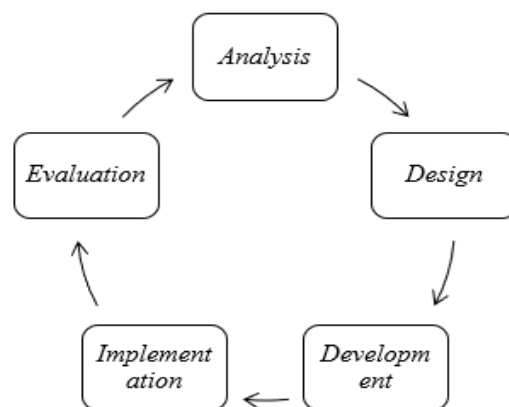
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru memerlukan media pembelajaran digital yang inovatif, interaktif, dan mudah digunakan, sedangkan peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang memadukan teks, gambar, video, dan

permainan karena dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman, khususnya pada materi rantai ekosistem. Kondisi pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa pasif, sehingga diperlukan media interaktif yang mendorong partisipasi aktif. *Articulate Storyline* menjadi solusi karena merupakan perangkat lunak e-learning yang menggabungkan elemen visual, audio, dan audiovisual, mudah dioperasikan (Darnawati, 2019), menarik, serta dapat diakses kapan saja (Suhailah, 2021). Selain itu, diperlukan juga model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Menurut Huda, dkk (2024) Model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggabungkan model *Problem Based Learning* (PBL), media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa serta mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan bermakna (Su'udah, 2022).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development (R&D)* merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V Sekolah Dasar.

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media interaktif *articulate* storyline dengan model *problem based learning* pada materi harmoni dalam ekosistem kelas v sekolah dasar. Desain pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut Branch (2009) menyatakan bahwa model ADDIE mempunyai lima tahapan seperti *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahapan model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1 merupakan tahapan pengembangan ADDIE

Gambar 1 merupakan 5 tahapan pada model pengembangan ADDIE yang akan digunakan dalam penelitian produk pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei-November 2025 di kelas V SD Negeri Menur yang beralamat di Jl.Banowo, Menur, Kecamatan Mranggen, Kabupaten Demak, Jawa Tengah, dengan melibatkan 22 peserta didik kelas V sebagai subjek. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *Articulate* serta menguji kelayakan dan ke praktisan produk tersebut dalam penerapannya. Uji coba dilakukan setelah produk dinyatakan valid dan layak oleh ahli media serta ahli materi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan angket.

Analisis data dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran validator, hasil observasi, dan wawancara yang disajikan secara naratif, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil angket validasi dan tanggapan guru maupun peserta didik. Penilaian angket akan dianalisis dengan menggunakan skala *Likert* dengan rentan skor 1-4. Panduan penilaian untuk masing-masing angket disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skala Likert

Skor/Nilai	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Sumber : (Sugiono, 2023:147)

Pada tabel 1 dijelaskan pedoman pemberian skor yang diperoleh dari penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru. Sedangkan pada angket tanggapan peserta didik menggunakan skala *Guttman* dengan “Ya” dan “Tidak”. Berikut pedoman skor penilaian tanggapa peserta didik dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Pedoman Penilaian skor tanggapan peserta didik

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber : (Riduwan,2010)

Pada tabel 2 merupakan pedoman penilaian skor berdasarkan hasil angket tanggapan peserta didik. Data kuantitatif yang dihasilkan kemudian diolah menjadi persentase keidealan masing-masing indikator dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan dengan rumus :

$$\text{Skor Persentase} = \frac{f(\text{skor total})}{N(\text{skor maksimal})} \times 100\%$$

Hasil persentase tersebut selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk pernyataan kualitatif. Selain itu, dilakukan perhitungan *percentage agreement* (persentase kesepakatan). Untuk menentukan *percentage agreement* digunakan rumus sebagai berikut:

$$PA = \left(1 - \frac{A-B}{A+B}\right) \times 100\%$$

Keterangan :

A : Jumlah skor validator tertinggi

B : Jumlah skor Validaror terendah

Media dikatakan reliabel jika nilai persentase yang didapat $\leq 75\%$ (Borich (1994) dalam Pratiwi dkk., (2021).

Penilaian terhadap tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline* ditentukan berdasarkan kriteria yang terdapat pada tabel 3 dan tabel 4.

Tabel 3. Kriteria Kevalidan Media

Kriteria Kelayakan	Tingkat Kelayakan	Rentang Persentase
65 – 80	Sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi.	75% - 100%
50 – 64	Layak atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil	50% - 74%
35 – 49	Cukup Layak, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi sedang.	25% - 49%
20 – 34	Kurang Layak, tidak boleh dipergunakan.	0% - 24%

Pada tabel 3 merupakan penjelasan kriteria kevalidan media yang digunakan untuk membuat kalimat kualitatif dari hasil persentase perhitungan hasil validasi ahli media dan ahli materi.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media

Kriteria Kualifikasi	Rentang Persentase
Kurang Praktis	0% - 25%
Cukup Praktis	26% - 52%
Praktis	53% - 79%
Sangat Praktis	80% - 100%

Pada tabel 4 adalah penjelasan mengenai kriteria kepraktisan media yang digunakan sebagai acuan peneliti untuk membuat kalimat

kualitatif dari hasil presentase angket respon guru dan angket respon peserta didik yang sudah dihitung.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* dengan Model *Problem Based Learning* pada materi ekosistem dalam harmoni kelas V Sekolah Dasar” dilakukan di SDN Menur Kab Demak, dengan melibatkan 22 peserta didik.

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi harmoni dalam ekosistem kelas V sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah penelitian disesuaikan dengan tahapan tersebut sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi langsung di kelas V SDN Menur Demak, wawancara dengan guru kelas, serta penyebaran angket kepada

guru dan peserta didik guna menggali kebutuhan serta permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hasil studi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran, kurangnya pemanfaatan teknologi, serta proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga membuat siswa cepat bosan dan kurang tertarik.

2. Tahap Desain

Tahap selanjutnya mencakup rancangan dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap perencanaan ini didalamnya mencakup mengenai pemilihan media yang nantinya akan dijadikan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti memilih untuk mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline*. Tujuan dari pemilihan media interaktif dalam penelitian ini

adalah digunakan sebagai media yang dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran khususnya materi Harmoni dalam ekosistem pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar, selain itu juga dapat menjadi referensi bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang inovatif.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses mengubah rancangan produk menjadi bentuk nyata yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Bahan pembelajaran yang digunakan meliputi buku guru dan buku siswa dengan materi Ekosistem dalam Harmoni kelas V SD, serta didukung perangkat seperti laptop, *Articulate Storyline*, *Adobe Illustrator*, dan *Google Drive*. Desain media dibuat menggunakan *flowchart* untuk mempermudah proses pengembangan dengan menambahkan gambar dan video pembelajaran yang relevan. Setelah produk selesai dibuat,

kemudian media interaktif divalidasi dua validator yakni validator ahli materi dan ahli media, oleh dosen Universitas PGRI Semarang. Validator media 1 dalam penelitian ini adalah bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn.,M.Pd, dan validator ahli media 2 dalam penelitian ini adalah bapak Henry Januar Saputra, S.Pd.,M.Pd. Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah ibu Dr. Fine Reffiane.,M.Pd selaku validator ahli materi 1 dan bapak Henry Januar Saputra, S.Pd.,M.Pd ahli materi 2. Berikut rekapitulasi hasil validasi produk pengembangan media *Articulate Storyline* :

Tabel 5. Rekapitulasi hasil validasi ahli media dan ahli materi

Ahli	Skor Vali dasi	Skor Maksi mal	Persent ase	Rata- rata
Media I	76	80	95%	96%
Media II	77	80	96,25%	
Materi I	77	80	96,25%	96%
Materi II	76	80	95%	

Tabel 5 merupakan hasil rekapitulasi hasil validasi ahli media serta materi yang memperoleh hasil rata rata 96% ,hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang

dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Selain itu dilakukan juga perhitungan *percentage agreement* yang memperoleh hasil reabilitas sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil *Percentage Agreement*

Validasi	Skor		A- B	A+B	$\frac{(1(A-B))/(A+B))}{2}$	PA
	A	B				
Media	77	76	1	153	0.99	99%
Materi	77	76	1	153	0.99	99%

Pada tabel 6 merupakan hasil yang diperoleh dari hasil analisis penilaian validator ahli, media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori reliabel dengan nilai rata-rata 99%. Dengan keterangan A merupakan jumlah skor validator tertinggi sedangkan B adalah jumlah skor validator terendah Menurut pendapat Borich 1994 bahwa media dikatakan reliabel jika nilai persentase kesepakatanya $\leq 75\%$. Maka dari itu, media pembelajaran *Articulate Storyline* ini dapat dikatakan reliabel.

4. Tahap Implentasi

Selanjutnya tahap implementasi yang dilakukan setelah produk selesai dikembangkan dan divalidasi, dengan mengujicobakannya pada siswa kelas V SD Negeri Menur Demak dalam skala kecil. Tujuannya adalah untuk menilai tingkat kepraktisan media

melalui angket tanggapan dari guru dan peserta didik.

Tabel 7. Rekapitulasi hasil respon guru

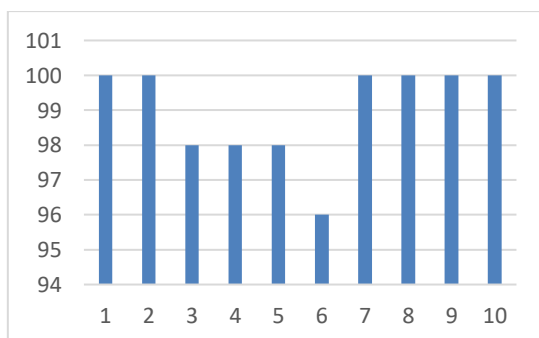
No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maks
1.	Kemudahan dalam pemahaman	8	8
2.	Keaktifan dalam proses pembelajaran	7	8
3.	Penyajian	8	8
4.	Minat terhadap media	8	8
5.	Keunggulan media	7	8
Jumlah		38	40

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% \\ &= \frac{38}{40} \times 100 \% = 95 \% \end{aligned}$$

Kategori = Sangat Praktis

Tabel 7 merupakan hasil rekapitulasi respon guru yang menunjukkan hasil 95%. Hal itu menunjukkan bahwa media interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis.

Gambar 2. Rekapitulasi hasil respon siswa



Pada gambar 2 merupakan hasil rekapitulasi hasil respon tanggapan peserta didik. Hasil respon peserta didik 97,7% menunjukkan bahwa media interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dikembangkan sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPAS) kelas V sekolah dasar. Media ini berhasil memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik berdasarkan hasil analisis awal. Selain itu, media ini memiliki desain media yang menarik, penggunaan media yang praktis, fleksibel, dan mudah digunakan sehingga dapat disesuaikan dengan perangkat yang dimiliki peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Yumini (2015) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*

menghasilkan kelayakan media yang digunakan untuk menunjang kegiatan proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun saat pembelajaran mandiri. Hal tersebut berarti bahwa media *Articulate Storyline* Layak digunakan. Selain itu, diperkuat dengan penelitian (Widiyanti (2024) yang masih tergolong baru dan memiliki subjek penelitian yang sama, yakni siswa sekolah dasar dan penggunaan media *Articulate Storyline*. Dalam penelitiannya diungkapkan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* pada sekolah dasar tersebut layak digunakan.

Media ini juga relevan dengan pendekatan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang didesain agar peserta didik memiliki kemandirian dalam belajar, kreativitas, dan memecahkan permasalahan (Azizah, 2023).

Kepraktisan penggunaan oleh guru dan kemudahan akses peserta didik menjadikan media ini layak untuk digunakan secara lebih luas.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara formatif, yaitu evaluasi dilakukan di setiap tahapan pengembangan melalui revisi berdasarkan masukan dari ahli dan pengguna. Hasil validasi dan tanggapan penggunaan dianalisis secara kuantitatif deskripsi untuk menentukan kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

Dari penerapan langkah-langkah model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, diperoleh media pembelajaran *Articulate Storyline* yang telah melalui proses validasi oleh para ahli serta penilaian melalui angket respon peserta didik dan pendidik. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dari para validator, diperoleh hasil akhir media pembelajaran *Articulate Storyline* dengan kualitas yang sangat baik,

maka hasil dari media *articulate storyline* sebagai berikut :

- 1) Pada halaman pertama merupakan halaman cover. Tampilan paling awal dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3. Tampilan Cover

Pada gambar 3 merupakan tampilan cover/awal yang berisikan judul media dan login disertai dengan desain visual didalamnya.

- 2) Tampilan selanjutnya yaitu halaman menu, yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Menu

Pada gambar 4 merupakan tampilan halaman menu yang berisikan menu informasi petunjuk, materi, Kuis, Game dan Video.

- 3) Tampilan selanjutnya yaitu tampilan menu materi dari media *articulate storyline*.



Gambar 5. Tampilan menu materi

Pada gambar 5 merupakan tampilan halaman menu yang berisikan menu materi pada media *articulate storyline*, antara lain rantai makanan, jarring-jaring, dan rangkuman materi.

- 4) Tampilan selanjutnya yaitu tampilan menu quiz dari media *articulate storyline*.



Gambar 6. Tampilan menu kuis

Pada gambar 6 merupakan tampilan halaman menu kuis yang di dalamnya berisi 5 soal kuis yang dapat dikerjakan secara langsung oleh peserta didik dan dapat melihat langsung nilainya.

- 5) Tampilan selanjutnya yaitu tampilan menu *game* dari media *articulate storyline*.



Gambar 7. Tampilan menu *game*

Pada gambar 7 merupakan tampilan halaman menu yang berisikan menu *game*, terdiri dari *game* rantai makanan dan *game* teka-teki silang.

- 6) Tampilan selanjutnya yaitu tampilan menu video pembelajaran dari media *articulate storyline*.



Gambar 7. Tampilan menu video pembelajaran

Pada gambar 7 merupakan tampilan halaman menu yang berisikan menu video pembelajaran pada materi harmoni dalam ekosistem.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* mengenai harmoni dalam ekosistem pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid serta layak digunakan. Selain itu, media *Articulate Storyline* ini berbentuk link atau tautan dan memiliki kelebihan praktis, fleksibel, mudah digunakan sehingga dapat disesuaikan dengan perangkat yang dimiliki peserta didik.

Media pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk dalam kategori sangat layak. Kelayakan tersebut diperoleh dari hasil penilaian validator ahli media yang memperoleh rata-rata 96% dan validator ahli materi dengan rata-rata 96%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Selain itu, media *Articulate Storyline* juga dinyatakan reliabel dengan nilai rata-rata reliabilitas sebesar 99%. Dengan demikian, media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Articulate Storyline* dinyatakan sangat praktis, Hal ini didapatkan dari hasil uji coba terhadap guru memperoleh skor kepraktisan sebesar 95% dan peserta didik sebesar 97,7% yang menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Saran yang akan diberikan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *articulate Storyline* oleh guru dalam pembelajaran serta dikembangkan lebih lanjut untuk materi dan cakupan sekolah yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Peserta didik (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Kuningan). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 18(02), 102-109
- Afriyadi, F. (1945). Kewajiban Warga Negara Dalam Bidang Pendidikan Menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, *Jurnal Ilmu Hukum Universitas Muhammadiyah Metro*, 4(1), 113-166.
- Amiroh, (2020), *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yoyakarta; Pustaka Ananda Svra.
- Ati M, A. S., Mudayan, A., Mubarak, M. S., & Dewantari, S. M. (2022). Grandparenting Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Pada Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Pada Masa Pandemi COVID-19. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 114–124. <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1546>
- Azizah, M., Budiman, M.A., & Widyaningrum, A. (2023). Analisis Kesulitan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNHP) LPPM Universitas PGRI Semarang*, (4), 199-208
- Huda, C., Reffiane, F., & Saputra, H., J. (2024), *Paradigma Pembelajaran berbasis proyek berdiferensiasi*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Hayudinna, H. G., & Muzkiyah, A. (2024). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis pada Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2438–2447. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7825>
- Widiyanti, L.N., Huda, C., & Reffiane, F. (2024). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Berbasis STEM pada materi IPA sifat dan perubahan wujud benda pada siswa kelas IV SD Negeri

- Pundenrejo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 387-400.
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*. 4(1), 155-164.
- Novisya, R., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 173-189.
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan. *Journal UPI Education*, 18(2), 231-241
<https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta Riduwan 2010
- Sugiyono, (2023), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALVABET, cv.
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujjah, E. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–25.
<https://doi.org/10.33751/pedagona.l.v5i1.3208>
- Su'udah, A. R., & Murni, A. W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Materi Ekosistem Terhadap Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas V SDN Pilang 1 Sidoarjo. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(3), 237–245.
<https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i3.16>
- Viola, F. O., & Walidi, A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus Gunung Tungga Dharmasraya. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 1701-1713.
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada mata diklat teknik elektronika dasar di smk negeri 1 jetis mojokerto. 04. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3). 845-849.
<https://doi.org/10.26740/jpte.v4n3.p%p>