

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI STRUKTUR TUMBUHAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mufidatul Afifah<sup>1</sup>, Sutrisno Sahari<sup>2</sup>, Nursalim<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri

[mufidatulafifah96@gmail.com](mailto:mufidatulafifah96@gmail.com)<sup>1</sup>, [sutrisno@unpkediri.ac.id](mailto:sutrisno@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[nursalim@unpkediri.ac.id](mailto:nursalim@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This research is motivated by the lack of utilization of technology-based learning media by teachers. Based on the results of observations and interviews in elementary schools, it is known that learning is still dominated by lecture methods and textbooks. Therefore, the development of interactive learning media based on Articulate Storyline was carried out on the material of plant structure for grade IV. This study aims to develop interactive learning media based on Articulate Storyline. The method used is Research and Development (RnD) with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of the study were grade IV students. Data collection techniques used quantitative and qualitative approaches, with instruments in the form of observation, interviews, expert validation, questionnaires, and pre-test and post-test tests. The results showed that the media is classified as very valid with an average score of 96.25%, very practical (teachers 94%, students limited trial 94%, extensive trial 96%), and effective in improving learning outcomes in limited trials (score 44 to 79) and extensive trials (pre-test score 46 to 80 in the post-test). In conclusion, interactive media based on Articulate Storyline is very valid, practical, and effective in improving the learning outcomes of fourth grade students on plant structure material.

---

**Keywords:** Learning Media, *Articulate Storyline*, plant structure

---

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi oleh guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah dasar, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan buku ajar. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi struktur tumbuhan kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, dengan instrumen berupa observasi, wawancara, validasi ahli, angket, serta tes *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid dengan rata-rata skor 96,25%, sangat praktis (guru 94%, siswa uji coba terbatas 94%, uji coba luas 96%), dan efektif meningkatkan hasil belajar uji terbatas (skor 44 menjadi 79) dan uji luas (skor *pre-test* 46 menjadi 80 pada *post-test*). Kesimpulannya, media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi struktur tumbuhan.

---

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, struktur tumbuhan

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan guru yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan kreativitas siswa (Gurung, 2020; Henriksen et al., 2020; Idris & Sida, 2019). Selain itu, pembelajaran yang baik memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuan agar mereka lebih mudah memahami materi. Oleh karena itu, guru idealnya memiliki keterampilan dalam mengelola kelas secara efektif agar pembelajaran menjadi bermakna. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Cigerci, 2020).

Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara kreatif dalam menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa, menciptakan suasana belajar yang nyaman, dan meningkatkan minat belajar. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat bermain (Fatia & Yetti, 2020).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar. Selain sebagai sumber belajar, media juga berperan dalam membantu guru memperkaya pengetahuan siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, membangkitkan motivasi, serta memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran (Nurhayati et al., 2023). Media pembelajaran menjadi sangat penting khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), terutama pada materi struktur tumbuhan.

Pembelajaran IPA sangat erat kaitannya dengan keterampilan berpikir kritis. Melalui pembelajaran IPA, siswa dilatih untuk menganalisis dan mengamati fenomena alam, serta hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan di bumi. Dengan demikian, pembelajaran IPA dapat membekali siswa untuk berpikir kritis dan objektif, serta mengembangkan kemampuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Salsabila & Aslam, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di salah satu Sekolah Dasar, ditemukan bahwa guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA. Siswa menganggap bahwa materi IPA hanya perlu dihafalkan, sehingga mereka cenderung merasa bosan dan kurang tertarik terhadap pelajaran tersebut. Proses pembelajaran masih bersifat satu arah, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, tanpa terlibat secara aktif.

Di era abad ke-21 ini, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Namun, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa masih berfokus pada buku teks dan penjelasan guru, tanpa adanya variasi dalam media pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya semangat belajar siswa, serta minimnya pemahaman terhadap materi IPA,

khususnya struktur tumbuhan. Pembelajaran IPA semestinya menekankan pada keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman langsung. Namun, kenyataannya media pembelajaran yang digunakan belum mampu mewujudkan hal tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan materi pembelajaran, serta memungkinkan terjadinya umpan balik. Media interaktif dapat membantu siswa memahami materi lebih baik, menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membantu penyampaian materi secara interaktif dan menarik (Alperi & Hidayani, 2021). Media ini memiliki keunggulan dalam penyajian materi melalui kombinasi keterampilan seni dan teknik yang mampu meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar siswa (Hidayati et al., 2024). Oleh karena itu, *Articulate Storyline* dapat menjadi pilihan tepat dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif.

Sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan mengenai media pembelajaran dalam memahami materi struktur tumbuhan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

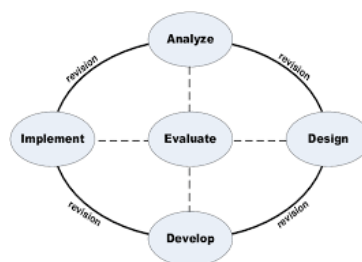
Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dengan dukungan teknologi. *Articulate Storyline* versi terbaru memungkinkan media dibentuk dalam format HTML5, sehingga mudah diakses oleh pengguna. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul:

"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Struktur Tumbuhan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Sugiyono, 2019:297). Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Terdapat 5 tahapan dalam model ADDIE ini, yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), serta Evaluasi (*Evaluation*) (Arofah & Cahyadi, 2019).





Tahap pertama dalam model ADDIE, yaitu *analyze* (analisis). Pada tahap analisis ini peneliti mencari permasalahan dan menentukan solusi dari permasalahan tersebut. Sehingga pada tahap ini dapat diketahui kebutuhan yang ada dan dapat menjadi dasar dalam pembuatan pengembangan media pembelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap *design* (perancangan). Pada tahap ini peneliti merancang awal produk yang berupa multimedia dan peneliti juga melakukan analisis Capaian Pembelajaran (CP) serta menentukan TP yang sesuai.

Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan). Pada tahap ini peneliti sudah menyiapkan produk atau media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sesuai dengan struktur model yang sudah dirancang. Pada tahap ini peneliti melakukan 2 tahapan, yaitu: (1) Membuat dan mengembangkan media pembelajaran, (2) Melakukan uji validasi yang dilakukan oleh validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru).

Tahap yang keempat yaitu *implementation* (implementasi). Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 Mei 2025. Pada tahap ini peneliti sudah menyiapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan dan sudah dilakukan uji coba validasi dan praktisi (guru). Media tersebut kemudian diuji cobakan ke siswa.

Yang terakhir yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Tahap ini, peneliti melakukan perbaikan pada media atau produk yang sudah diuji cobakan. Tujuan dari tahap ini ialah guna mengukur kualitas produk yang sudah dikembangkan, apakah sudah memenuhi standar yang telah ditetapkan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa observasi dan wawancara, serta saran atau masukan yang diberikan oleh ahli terkait angket data naratif, sedangkan nilai atau skor keefektifan yang diperoleh berupa data kuantitatif. Subjek uji coba terbatas dan luas yang dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, yaitu 6 siswa untuk uji terbatas dan 22 siswa untuk uji coba luas. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan test *pre-test* dan *post-test*. Tujuan dilaksanakan *pre-test* dan *post-test* adalah untuk mengukur kemampuan siswa terkait pemahaman dan penguasaan materi sebelum dan setelah penggunaan media.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini ialah berupa panduan observasi, lembar validasi ahli, angket respon guru dan angket respon siswa, serta test hasil belajar siswa. Adapun sebaran data, jenis instrumen yang digunakan, serta responden

yang akan digunakan pada penelitian ini secara jelas bisa dilihat di tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1. Data, Jenis Instrumen dan Responden dalam Penelitian**

| No | Jenis Data      | Instrumen Penelitian         | Responden                                     |
|----|-----------------|------------------------------|---|
| 1  | Need assessment | Pedoman observasi, wawancara | Guru  |
| 2  | Kevalidan       | Lembar validasi ahli         | Ahli materi IPA SD<br>Ahli media pembelajaran |
| 3  | Kepraktisan     | Angket kepraktisan           | Guru dan siswa                                |
| 4  | Keefektifan     | Tes hasil belajar            | Siswa   |

Berdasarkan tabel 1 tentang data, instrumen, serta responden dalam penelitian dan pengembangan ini dapat menguraikan jenis data, instrumen pengumpulan data dan responden pada penelitian serta pengembangan yang dilakukan. Adapun data pertama yaitu analisis kebutuhan, untuk mengumpulkan data tersebut diperoleh melalui pedoman observasi. Data berikutnya berkaitan tentang kevalidan produk atau media instrumen yang digunakan, yaitu lembar validasi ahli yang melibatkan responden dari ahli materi IPA Sekolah Dasar dan ahli media pembelajaran. Selanjutnya, data kepraktisan produk atau media dapat diperoleh dari angket kepraktisan guru dan siswa. Sedangkan untuk data keefektifan produk dapat diperoleh melalui tes hasil belajar yang dilaksanakan oleh siswa.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini akan diuji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dengan menggunakan rumus. Data kevalidan produk akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

$V_{ah}$  : Validasi ahli media/materi

$T_{ah}$  : Total skor empiris yang dicapai penilaian dari ahli

$T_{sh}$  : Total skor yang diharapkan

Selanjutnya akan dipaparkan kriteria kevalidan produk yang bertujuan untuk menentukan tingkat kevalidan produk yang telah dikembangkan.

**Tabel 2. Kriteria Kevalidan Produk**

| No | Interval   | Kriteria Kevalidan | Keterangan                             |
|----|------------|--------------------|--|
| 1  | 25% - 40%  | Tidak valid        | Tidak dapat digunakan dan revisi       |
| 2  | 41% - 55%  | Kurang valid       | Tidak dapat digunakan dan revisi       |
| 3  | 56% - 70%  | Cukup valid        | Dapat digunakan dan perlu revisi       |
| 4  | 71% - 85%  | Valid              | Dapat digunakan dan perlu revisi kecil |
| 5  | 86% - 100% | Sangat Valid       | Dapat digunakan                        |

Sumber: Akbar (2022)

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa penilaian produk atau media dapat dikatakan valid apabila telah memenuhi kriteria valid dengan minimal memperoleh skor 70%. Apabila produk yang dikembangkan tidak mencapai kriteria kevalidan, maka peneliti harus melakukan revisi atau perbaikan sampai mencapai skor minimal 70%, sehingga dapat memenuhi kriteria cukup valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya data kepraktisan produk akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

Berikut akan dipaparkan kriteria kepraktisan produk untuk menentukan tingkat kepraktisan produk yang telah dikembangkan.

**Tabel 3. Tabel Kriteria Kepraktisan Produk**

| No | Interval   | Kriteria Kepraktisan | Keterangan                             |
|----|------------|----------------------|--|
| 1  | 25% - 40%  | Tidak praktis        | Tidak dapat digunakan dan revisi       |
| 2  | 41% - 55%  | Kurang praktis       | Tidak dapat digunakan dan revisi       |
| 3  | 56% - 70%  | Cukup praktis        | Dapat digunakan dan perlu revisi       |
| 4  | 71% - 85%  | Praktis              | Dapat digunakan dan perlu revisi kecil |
| 5  | 86% - 100% | Sangat praktis       | Dapat digunakan                        |

Sumber: Akbar (2022)

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa penilaian produk atau media dapat dikatakan praktis apabila telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan minimal memperoleh skor 70%. Apabila produk yang dikembangkan tidak mencapai kriteria kepraktisan, maka peneliti harus melakukan revisi atau perbaikan sampai mencapai skor minimal 70%, sehingga dapat memenuhi kriteria cukup praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya data keefektifan produk akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Keefektifan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

Berikut akan dipaparkan kriteria keefektifan produk.

**Tabel 4. Tabel Kriteria Keefektifan Produk**

| No | Interval   | Kriteria Kepraktisan | Keterangan                             |
|----|------------|----------------------|--|
| 1  | 25% - 40%  | Tidak efektif        | Tidak dapat digunakan dan revisi       |
| 2  | 41% - 55%  | Kurang efektif       | Tidak dapat digunakan dan revisi       |
| 3  | 56% - 70%  | Cukup efektif        | Dapat digunakan dan perlu revisi       |
| 4  | 71% - 85%  | Efektif              | Dapat digunakan dan perlu revisi kecil |
| 5  | 86% - 100% | Sangat efektif       | Dapat digunakan                        |

Sumber: Akbar (2022)

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa penilaian produk atau media dapat dikatakan efektif apabila telah memenuhi kriteria efektif yang minimal memperoleh skor rata-rata 70%, jika produk yang dikembangkan memperoleh skor dibawah minimal maka peneliti perlu melakukan perbaikan produk hingga mencapai skor minimal 70%, sehingga dapat memenuhi kriteria efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil akan dipaparkan data yang diperoleh melalui instrumen yang telah disiapkan. Data yang akan diuraikan mencakup data need assessment atau analisis kebutuhan, kevalidan produk, kepraktisan produk, dan keefektifan produk.

Data yang pertama yaitu need assessment atau analisis kebutuhan. Data ini diperoleh melalui observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan permasalahan yang berupa kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi struktur tumbuhan. Media ini dirancang untuk menjadi solusi atas permasalahan yang teridentifikasi dalam analisis kebutuhan.

Selain pemaparan data analisis kebutuhan, dalam penelitian ini juga diuraikan data mengenai kevalidan produk. Kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi struktur tumbuhan diperoleh melalui proses validasi oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh dua kategori ahli, yaitu ahli materi dan ahli media dengan hasil validasi yang disajikan pada Tabel 5. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media yang dikembangkan, sehingga dapat dipastikan bahwa media memenuhi standar sebagai alat bantu pembelajaran yang berkualitas.

Selain pemaparan data kevalidan produk, dalam penelitian ini juga diuraikan data kepraktisan media pembelajaran serta respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Uji kepraktisan dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas, dengan melibatkan guru sebagai pengguna utama media dalam pembelajaran. Hasil data kepraktisan berdasarkan penilaian guru disajikan pada Tabel 6 dan data tanggapan siswa terhadap media disajikan pada Tabel 7.

Selain pemaparan data analisis kebutuhan, kevalidan produk, dan kepraktisan produk, penelitian ini juga menyajikan data mengenai keefektifan media pembelajaran. Uji keefektifan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu melalui uji coba terbatas dan uji coba luas, dengan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Data hasil uji keefektifan produk disajikan pada Tabel 8.

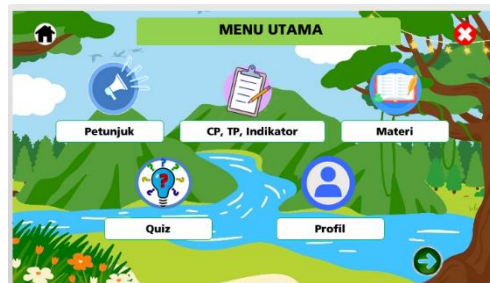
Berikut ini merupakan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang telah dilakukan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Cover Media



Gambar 1 menampilkan tampilan awal (cover) dari media pembelajaran yang dikembangkan. Pada halaman ini ditampilkan tema materi yang akan diajarkan kepada siswa. Selain itu, terdapat *icon* tombol "*start*" yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke tampilan berikutnya, yaitu menu utama dalam media pembelajaran.



Gambar 2. Menu Utama

Gambar 2 menampilkan menu utama dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada halaman ini terdapat beberapa menu antara lain petunjuk penggunaan, CP, TP, dan Indikator, Materi, Quiz, dan Profil.



Gambar 3. Menu Materi

Gambar 3 menunjukkan tampilan menu materi yang dapat diakses secara interaktif. Misalnya, ketika kursor diarahkan pada *icon* atau menu yang bertuliskan "Akar" maka pengguna akan diarahkan langsung ke tampilan materi mengenai bagian akar. Sistem navigasi seperti ini memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan siswa karena penyajian yang lebih menarik dan interaktif.



Gambar 4. Menu Penjelasan Materi

Gambar 4 menunjukkan tampilan materi yang dapat digeser secara horizontal untuk menampilkan halaman-halaman berikutnya. Fitur ini memudahkan siswa dalam mengakses konten pembelajaran secara bertahap dan sistematis.

Hasil dari evaluasi dan validasi yang dilakukan digunakan sebagai acuan merevisi produk, serta menentukan tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya, data kedua yang disajikan



adalah data kepraktisan produk, yang diperoleh dari praktisi (guru) sebagai pengguna utama media pembelajaran di kelas.

Data ketiga adalah data keefektifan produk, yang diperoleh melalui hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Tes ini dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran untuk mengukur sejauh mana media memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hasil validasi dari para ahli disajikan dalam bentuk tabel pada bagian berikut untuk memberikan gambaran visual mengenai tingkat kevalidan produk yang dikembangkan.

**Tabel 5. Rekapitulasi Validasi Media**

| No                           | Validasi    | Persentasi | Keterangan   |
|------------------------------|-------------|------------|--------------|
| 1.                           | Ahli Materi | 95%        | Sangat Valid |
| 2.                           | Ahli Media  | 97,5%      | Sangat Valid |
| <b>Jumlah Skor Rata-rata</b> |             | 96,25%     | Sangat Valid |

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil penilaian ahli materi memperoleh skor sebanyak 95% dan untuk validasi ahli media memperoleh skor sebanyak 97,5%. Dari hasil validasi tersebut memperoleh skor rata-rata sebesar 96,25% yang termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan.

Setelah proses validasi media, tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Data kepraktisan diperoleh dari respon guru selaku praktisi serta respon siswa pengguna akhir.

**Tabel 6. Rekapitulasi Kepraktisan Media**

| No | Validasi                  | Persentasi | Keterangan     |
|----|---------------------------|------------|----------------|
| 1. | Guru                      | 94%        | Sangat Praktis |
| 2. | Siswa (uji coba terbatas) | 94,1%      | Sangat Praktis |
| 3. | Siswa (uji coba luas)     | 96%        | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel 6, diperoleh hasil data kepraktisan media pembelajaran yang dilakukan oleh praktisi (guru) memperoleh skor sebesar 94%. Data respon uji coba terbatas yang dilakukan oleh 6 siswa memperoleh skor sebesar 94,1%, sedangkan uji respon uji coba luas memperoleh skor sebesar 96%. Dari ketiga hasil tersebut tergolong dalam kriteria sangat praktis dan dapat digunakan.

Selain uji kepraktisan, dilakukan pula uji keefektifan produk yang dilaksanakan melalui pemberian soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji keefektifan tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

**Tabel 7. Hasil Keefektifan Media**

| Kategori                    | Skor Rata-rata  |                  | Peningkatan |
|-----------------------------|-----------------|------------------|-------------|
|                             | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |             |
| Uji coba terbatas (6 siswa) | 44%             | 79%              | 36%         |
| Uji coba luas (22 siswa)    | 46%             | 80%              | 34%         |

Berdasarkan tabel 7 yang menyajikan data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Diketahui bahwa pada uji coba terbatas yang melibatkan 6 siswa, terjadi peningkatan hasil

belajar dari rata-rata *pre-test* sebesar 44% menjadi rata-rata *post-test* sebesar 79%, dengan peningkatan sebesar 36%.

Sedangkan pada uji coba luas yang melibatkan 22 siswa, terjadi peningkatan dari rata-rata *pre-test* sebesar 46% menjadi rata-rata *post-test* sebesar 80% dengan peningkatan sebesar 34%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi struktur tumbuhan.

## PEMBAHASAN

Media Pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* merupakan media pembelajaran interaktif yang di dalamnya memuat materi pembelajaran yang disampaikan melalui tokoh kartun animasi. Animasi ini disesuaikan dengan karakteristik dan usia siswa Sekolah Dasar, serta didukung oleh penggunaan bahasa yang jelas, padat, dan mudah dipahami. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan permainan kuis yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa sambil bermain. Keunggulan dari media ini terletak pada basis teknologinya, yang memungkinkan untuk diakses melalui perangkat *smartphone* maupun laptop. Pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* layak diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung, baik secara klasikal maupun mandiri. Dengan demikian, kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan menarik (Kamilah & Susanti, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk pembelajaran IPA kelas IV di Sekolah dasar telah berhasil dikembangkan. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dua validator, terdiri dari ahli materi dan ahli media, menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik. Validasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 96,25% yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Selain itu, hasil respon guru memperoleh skor sebesar 94%, sedangkan untuk hasil respon siswa terbatas memperoleh skor sebesar 94,1% dan untuk respon siswa luas memperoleh skor 96% yang dikategorikan dalam kriteria "sangat praktis".

Selain itu, hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai *pre-test* uji terbatas memperoleh skor sebesar 44% dan untuk *post-test* memperoleh skor sebesar 79%. Sedangkan untuk uji coba luas *pre-test* memperoleh skor rata-rata sebesar 46% dan untuk *post-test* memperoleh skor rata-rata sebesar 80%. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Legina (2022), yang juga menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline* memperoleh penilaian yang sangat baik dalam konteks pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, media ini layak digunakan oleh guru dan siswa, khususnya dalam pembelajaran IPA di kelas IV.

Pernyataan ini juga diperkuat oleh Anggraini (2021), yang menyatakan bahwa implementasi media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat mendukung proses pembelajaran. Media ini mampu menyajikan materi secara menarik dengan menggabungkan elemen teks, gambar, audio, dan

video sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dikembangkan untuk mendukung pembelajaran IPA pada materi struktur tumbuhan di kelas IV sekolah dasar. Pengembangan ini didasari oleh temuan bahwa pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah dan belum mengimplementasikan teknologi secara optimal.

Media ini dirancang agar visual, interaktif, dan mudah dipahami. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan, sedangkan uji kepraktisan menunjukkan kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa. Selain itu, media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam menunjang pemahaman materi struktur tumbuhan serta meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

## SARAN

1. Bagi Guru: Disarankan untuk menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya untuk materi yang membutuhkan visualisasi dan interaktivitas tinggi.
2. Bagi Sekolah: Perlu disediakan pelatihan teknis bagi guru agar mampu mengembangkan dan mengintegrasikan media pembelajaran digital secara mandiri.
3. Untuk Penelitian Selanjutnya: Disarankan mengembangkan media serupa untuk mata pelajaran lain dan menguji efektivitasnya pada jenjang yang lebih luas agar mendapatkan generalisasi yang lebih kuat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, R. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran IPA*. Jurnal Pendidikan Sains, 9(2), 105–113.
- Hidayati, P. N., Arisyanto, P., & Damayanti, A. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 Pada
- Kamilah, N., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi. Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(3), 3201-3213.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2612>
- Lagina, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(3), 3201–3213.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2612>



- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan media *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 502-515.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48-56.
- Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). Penerapan media pembelajaran terhadap motivasi siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99-106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237-253.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6088-6096.
- 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.
- Widiyanti, M., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android" Opera Juragan" pada Materi Operasi Hitung di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5480-5491).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.