



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 5394-5411

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi T.A 2023/2024

Jihan Zahara<sup>1✉</sup>, Apiek Gandamana<sup>2</sup>, Risma Sitohang<sup>3</sup>, Winara<sup>4</sup>, Sri Mustika Aulia<sup>5</sup>

Universitas Negeri Medan

Email: [jihanzahara19@gmail.com](mailto:jihanzahara19@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui kelayakan, praktikalitas dan keefektifan media interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II materi "Menjaga Persatuan dan Kesatuan di Rumah dan Sekolah". Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II-1 SD Panca Budi Medan berjumlah 20 orang dan objek penelitian ini adalah media Articulate Storyline. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli materi 81,3% kriteria "Sangat Layak" dan hasil validasi ahli media 88% kriteria "Sangat Layak". Praktikalitas media diperoleh melalui hasil penilaian guru kelas, yaitu termasuk kriteria "Sangat Praktis" dengan perolehan hasil 83%. Efektivitas diperoleh melalui pretest dan posttest, hasil nilai efektifitas pretest mencapai 55% kriteria "Tidak Efektif" dan posttest mencapai 95% kriteria "Sangat Efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD Panca Budi Medan layak, praktif, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Research and Development, Media Pembelajaran Interaktif*

## Abstract

The aim of the research is to determine the feasibility, practicality and effectiveness of interactive media based on Articulate Storyline in the Pancasila Education subject in class II, the material "Maintaining Unity and Integrity at Home and School". This type of research is research and development with the ADDIE model. The subjects of this research were 20 students in class II-1 of SD Panca Budi Medan and the object of this research was the Articulate Storyline media. The results of the research show that the feasibility of the media is based on the validation results of material experts with 81.3% of the "Very Feasible" criteria and the validation results of media experts with 88% of the "Very Feasible" criteria. The practicality of the media was obtained through the results of the class teacher's assessment, which included the "Very Practical" criteria with a result of 83%. Effectiveness was obtained through pretest and posttest, the results of the pretest effectiveness score reached 55% of the "Not Effective" criteria and the posttest reached 95% of the "Very Effective" criteria. So it can be concluded that interactive media products based on Articulate Storyline in the Pancasila Education subject in class II of SD Panca Budi Medan are feasible, practical and effective for use in learning.

*Keywords: Research and Development, Interactive Learning Media*

## PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia didefinisikan oleh UU No. 20 tahun 2003 sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memainkan peran penting dalam kemajuan dan pertumbuhan suatu bangsa. Pendidikan adalah inisiatif strategis yang komprehensif dan abadi yang harus secara efektif mengatasi kebutuhan dan hambatan yang dihadapi oleh bangsa. Indonesia menghadapi kendala yang signifikan dalam membangun pendidikan berkualitas tinggi dan beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di Era Masyarakat 5.0 saat ini.

Era Masyarakat 5.0 adalah periode yang ditandai dengan koeksistensi yang harmonis antara manusia dan teknologi. Periode ini telah membawa transformasi besar dalam bidang kehidupan, di mana setiap aspek terjalin erat dengan teknologi. Terutama dalam dunia pendidikan yang harus selalu menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga baik guru maupun peserta didik dituntut melakukan perubahan dari strategi belajar, pola pikir, dan cara bertindak dalam mengembangkan semangat kreatifitas dan inovasinya di berbagai bidang kehidupan. Hal

ini sejalan dengan penerapannya Kurikulum Merdeka yang dicetuskan Kemendikbud Ristek RI sebagai respons menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kurikulum Merdeka Belajar adalah kebijakan pendidikan yang diimplementasikan dengan tujuan untuk meningkatkan standar pendidikan di Indonesia. Program pendidikan mandiri ini memungkinkan siswa untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka dengan cara yang mendorong pemikiran otonom dan perkembangan yang optimal (Rahma dkk., 2023, h. 478). Guru memainkan peran penting dalam membantu dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran di bawah Kurikulum Merdeka. Aktor utama dalam pengembangan kurikulum merdeka ini ialah guru, sehingga semua pihak terutama kepala sekolah bertanggung jawab penuh untuk meningkatkan kualitas guru dalam mengajar (Mantra dkk., 2022, h. 6314). Mereka diharapkan mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, mendukung, dan menginspirasi siswa.

Upaya dalam menghadapi hal ini pendidik perlu melakukan penyesuaian dan pembaharuan secara terus menerus agar sesuai dengan kemajuan teknologi yang berkembang. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh pada interaksi antara guru dan siswa, karena jika pembelajaran dilakukan secara konvensional pada siswa yang memiliki literasi teknologi yang baik maka siswa akan mudah bosan dan pembelajaran tidak berjalan dengan efisien. Sehingga perlu adanya inovasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang digunakan agar menarik perhatian siswa.

Media adalah sarana pendidikan yang dirancang untuk mendukung KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dengan menyuplai materi dalam bentuk produk untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Afnisah dkk., 2023, h. 212). Tujuan media sebagai alat pendukung pembelajaran dapat mempermudah pembelajaran di kelas, membantu siswa tetap fokus pada pelajaran, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan menjaga hubungan antara materi pelajaran dan tujuan pembelajaran siswa. Dengan menggunakan media yang menarik maka dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar

Pengembangan media harus selaras dengan kemajuan teknologi informasi dengan menciptakan media terbaik yang secara efektif dapat mempengaruhi siswa dengan cara yang baik. Sumber daya pendidikan yang efektif memiliki kapasitas untuk memancing pemikiran, memikat minat, dan meningkatkan kompetensi siswa, memungkinkan mereka untuk memperoleh sikap, pengetahuan, atau keterampilan yang sesuai dengan materi yang dimaksudkan. Media interaktif adalah alat atau konten berkualitas tinggi yang

memfasilitasi proses pembelajaran dengan mendorong interaksi antara guru, siswa, dan media itu sendiri.

Guru dapat menggunakan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan berbagai bahan ajar, termasuk yang sederhana seperti gambar, film, dan foto, serta teknologi yang lebih canggih seperti layar LCD. Guru di zaman modern ini membutuhkan media pembelajaran yang menarik, efisien, dan mudah dipahami oleh siswa. Untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih imajinatif dan inventif, para pendidik harus memiliki kemampuan untuk merancang dan mengembangkan materi pendidikan interaktif yang memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan seorang wali kelas dan 20 orang siswa kelas II di Sekolah Dasar Panca Budi Medan pada bulan September 2023 dengan sebaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam implementasi proses pembelajaran ditemukan permasalahan dimana dalam penyajian materi guru kurang terampil dalam mengoptimalkan teknologi. Hal ini terlihat dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dengan hanya menampilkan media visual menggunakan *software power point* yang hanya berisikan slide-slide materi saja tanpa memanfaatkan lebih dalam *tools* yang tersedia pada *power point* sehingga proses pembelajaran terasa monoton, membosankan dan kurang mengaktifkan siswa. Permasalahan ini disebabkan karena kurangnya skill guru dalam mengoptimalkan teknologi.

Sehingga salah satu alternatif untuk mengurangi permasalahan yang ditemukan dilapangan adalah penggunaan *software Articulate Storyline*. Sejalan dengan apa yang dikemukakan Afnisah dkk (2023, h. 217) Jurnal Sistem Informasi Perkembangan Mahasiswa menerbitkan makalah penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Ekosistem untuk Kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai". Temuan penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dikembangkan untuk kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai sangat menarik bagi siswa karena validitas, kepraktisan, dan keefektifannya yang tinggi, sehingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

*Articulate Storyline* adalah aplikasi perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membuat presentasi. *Articulate Storyline* memiliki fungsionalitas yang setara dengan *Microsoft Power Point*, meskipun menawarkan banyak keunggulan yang memungkinkan pembuatan presentasi yang lebih lengkap dan imajinatif. *Articulate Storyline* memiliki

kemampuan untuk membuat konten pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan menggabungkan adegan dan slide dengan menu teks, grafik, animasi, video, audio, dan kuis. (Safira dkk., 2021, h. 239).

Media ini juga dapat membuat konten kuis yang menarik, yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Selain interaktif, penyajian dalam media pembelajaran ini juga menarik. Selain itu, jika *Articulate Storyline* dipublikasikan di web, siswa akan memiliki kemampuan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dari rumah dengan aktif, mandiri, dan fleksibel. Akibatnya, media ini menjadi lebih menarik dan dapat menyampaikan pelajaran dengan lebih jelas. Dengan demikian, peserta didik tetap aktif dan tidak jenuh selama proses pembelajaran. Melalui media ini akan dapat mengatasi permasalahan yang ada di SD Panca Budi Medan.

Berdasarkan permasalahan diatas, sebagai solusi memperbaiki pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila maka dalam hal ini perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline* khususnya di kelas II. Maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi Medan T.A. 2023/2024".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). Media pembelajaran yang dihasilkan merupakan hasil penelitian yang telah melalui uji kelayakan. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II Sekolah Dasar. Model ini terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugiyono, 2020, h. 38).

Penelitian ini dilakukan di SD Panca Budi Medan yang berlokasi di Jl. Jendral Gatot Subroto KM 4,5, Kec. Medan Sunggal, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di SD Panca Budi Medan T.A 2023/2024.

Dalam model penelitian ADDIE yang dikemukakan oleh Dick dan Carrey, terdapat lima langkah yang lengkap dan sistematis, yaitu sebagai berikut:


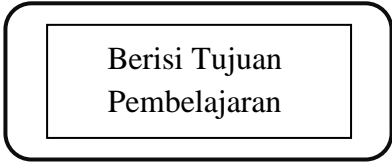


### 1. Analisis (*Analysis*)

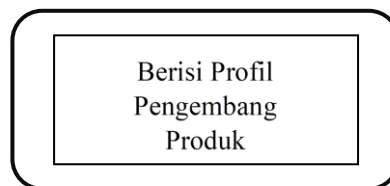
Pada tahap ini peneliti menganalisis 4 aspek, yaitu analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, analisis perangkat pembelajaran, analisis konsep materi dan analisis tujuan pembelajaran.

## 2. Desain (*Design*)

Berikut ini adalah gambaran media yang akan dikembangkan:

Tabel 3.1 *Storyboard* Desain Media Pembelajaran Interaktif

No.	Keterangan	Tampilan
1	Cover Depan	
2	Menu	
3	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i>	
4	Tujuan Pembelajaran	
5	Ice Breaking	
6	Materi Pembelajaran "Menjaga Persatuan dan Kesatuan di Rumah dan Sekolah"	
7	Evaluasi	



### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini merupakan tahap pembuatan dan pengujian produk. Produk akan dibuat dari awal sampai produk selesai. Untuk memudahkan pengembangan media, peneliti mencari referensi sebanyak mungkin saat membuat produk. Selanjutnya, produk divalidasi oleh guru dan ahli materi setelah selesai.

### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, siswa akan menjalani tes untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang akan diuji validitas dan reliabilitas tes.

### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari proses pengembangan, dimana dilakukan perbaikan atau modifikasi sesuai dengan saran, komentar, dan masukan yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.

Subjek penelitian adalah informan yang memberikan informasi relevan terkait latar belakang penelitian. Subjek penelitian ini adalah seorang wali kelas II dan 20 siswa (14 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan) dari kelas II-1 SD Panca Budi Medan. Adapun objek penelitian mengacu pada topik yang akan diteliti dalam kegiatan penelitian. Penelitian ini berfokus pada *Articulate Storyline* sebagai komponen media pembelajaran interaktif.

Prosedur pengumpulan data sangat penting dalam penelitian karena memungkinkan diperolehnya materi, informasi, dan fakta yang dapat diandalkan dan relevan. Pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner, dan pengujian.

Teknik analisis data merupakan sebuah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh di lapangan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan untuk mengumpulkan data secara menyeluruh melalui wawancara dan masukan dari para ahli materi, ahli media, pendidik, dan siswa. Adapun analisis data kuantitatif dengan mengumpulkan data dari kuesioner yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan, dan guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1. Analisis (*Analysis*)

##### a. Analisis Kebutuhan Guru

Hasil analisis kebutuhan guru diperoleh dari wawancara langsung dengan Ibu Fika Handayani, S.Pd., selaku guru wali kelas II-I SD Panca Budi Medan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun sekolah memiliki fasilitas yang relatif memadai, seperti keberadaan infocus dan speaker di setiap kelas, namun jarang digunakan atau dimanfaatkan dengan baik oleh guru.

##### b. Analisis Kebutuhan Siswa

Temuan dari hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas dan siswa kelas II-I menunjukkan bahwa siswa cenderung mudah bosan, terlibat dalam percakapan yang berlebihan dengan teman sebayanya, kurangnya motivasi dan minat belajar, dan masih ada beberapa siswa yang tidak responsif terhadap proses pembelajaran.

##### c. Analisis Perangkat Pembelajaran

Pada analisis ini, peneliti memperoleh informasi bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan guru yaitu modul ajar, buku siswa, buku penilaian, dan buku guru.

##### d. Analisis Konsep Materi

Hasil analisis menunjukkan bahwa sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka, dan materi yang diambil adalah Menjaga Persatuan dan Kesatuan pada BAB 4 Pembelajaran

##### e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis tujuan pembelajaran, disimpulkan bahwa saat merancang media, peneliti harus menyesuaikan dengan modul agar media sejalan dengan tujuan ajar.

#### 2. Desain (*Design*)

##### a. Penyusunan Bahan Media

Langkah-langkah yang dilakukan adalah membuat modul ajar kemudian urutan menu yang memasukkan informasi, tujuan pembelajaran, *ice breaking*, materi ajar, evaluasi, profil, games, dan daftar pustaka.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk memastikan bahwa media dapat mendukung tujuan pembelajaran dengan efektif dan disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa.

c. Pemilihan Format

Pada bagian ini, desain media harus menarik dan memudahkan siswa untuk belajar.

d. Rancangan Produk

Pada tahap ini, peneliti membuat materi, soal evaluasi, dan games yang saling berhubungan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

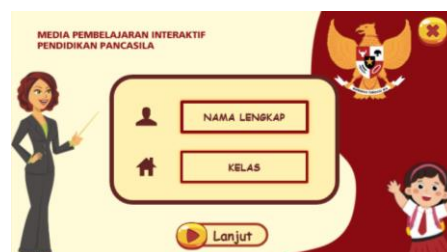
a. Langkah-langkah dalam pembuatan media interaktif

2. Membuat Tampilan Awal

Tampilan awal didesain dengan animasi dua anak sekolah yang ceria untuk memberi kesan semangat kepada siswa.



Gambar 4.1 Tampilan Awal Media

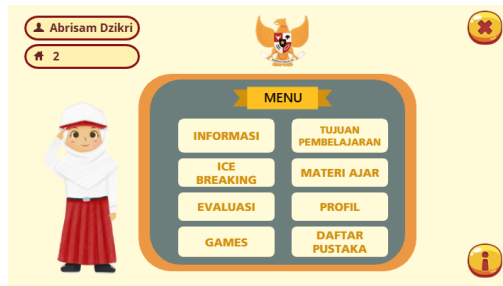


Gambar 4.2 Tampilan Pengisian Data Diri Pengguna

3. Membuat Tampilan Menu

Pada bagian menu mencakup semua bagian media, dan menu disajikan sebagai

acuan atau tempat kembali pada saat menggunakan media pembelajaran.



Gambar 4.3 Tampilan Menu

#### 4. Membuat Tampilan Informasi



Gambar 4.4 Tampilan Informasi Tombol pada Media

#### 5. Membuat Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.5 Tampilan Tujuan Pembelajaran

#### 6. Membuat Tampilan Materi Pelajaran

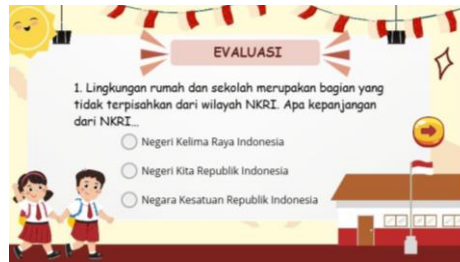


Gambar 4.6 Tampilan Awal Sebelum Memasuki Materi dan Slide awal pada materi

#### 7. Membuat Tampilan Evaluasi Pembelajaran

Pada bagian ini terlihat tampilan soal latihan sebagai penguatan materi yang diajarkan. Setelah siswa selesai menyelesaikan soal, nilai akan muncul secara

otomatis.



Gambar 4.7 Tampilan Evaluasi Pembelajaran

#### 8. Membuat Tampilan *Games*

*Games* edukasi ini memiliki dua opsi yaitu *drag and drop* dan *pick one*. Sehingga memberikan fleksibilitas kepada para siswa untuk memilih game yang ingin dimainkan sesuai dengan keinginan mereka.



Gambar 4.8 Tampilan Menu Game



Gambar 4.9 *Game Drag and Drop* dan *Pick One*

#### 9. Membuat Tampilan Profil Pengembang Produk

Pada bagian ini berisikan informasi diri dari pembuat media pembelajaran.



Gambar 4.10 Tampilan Profil Pengembang Media

#### 10. Membuat Tampilan Daftar Pustaka

Pada bagian ini berisikan daftar pustaka yang di peroleh dari buku siswa agar media yang dibuat terstruktur sesuai dengan ATP dan TP pada kurikulum merdeka.



Gambar 4.11 Tampilan Daftar Pustaka

b. Validasi Media Pembelajaran Interaktif

1. Validasi oleh Ahli Materi Pembelajaran Interaktif

Validasi ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Oksari Anastasya Sihaloho, M.Pd selaku dosen FIS Universitas Negeri Medan pada tanggal 13 Maret 2024. Hasil validasi ahli materi bahwa pada media interaktif berbasis *Articulate Storyline* diperoleh nilai presentase yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" serta media dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Adapun komentar dan saran perbaikan oleh ahli materi yaitu: masukkan sumber materi pembelajaran dan sumber *ice breaking* serta hbungkan lebih detail materi yang satu dengan yang lainnya. Sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari ahli materi maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

2. Validasi oleh Ahli Media Pembelajaran Interaktif

Validasi ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Melly Br. Bangun, S.Kom., M.Kom. dosen FIP Universitas Negeri Medan pada tanggal 4 Maret 2024 dan 28 Maret 2024. Hasil validasi bahwa penilaian dilakukan 2 kali yaitu dengan hasil validasi tahap I memperoleh jumlah skor 48 dari skor maksimal 75, sehingga presentase keseluruhan nilai adalah 64% yang termasuk dalam kategori "Layak". Namun, masih harus dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan yang diberikan oleh validator media. Sehingga dilakukan tahapan ke II dan memperoleh jumlah skor 66 dari skor maksimal 75, sehingga presentase nilai adalah 88% dengan kategori "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan penilaian dari validator ahli media bahwa media pembelajaran sudah layak digunakan tanpa revisi dan peneliti dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.

### 3. Validasi oleh Ahli Praktisi Pendidikan

Penilaian praltikalitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dilakukan oleh guru kelas II SD Panca Budi Medan yaitu Ibu Fika pada tanggal 1 April 2024. Hasil validasi oleh ahli praktisi pendidikan yaitu diperoleh nilai total 50 dengan presentase 83% sehingga termasuk kedalam kategori "Sangat Praktis", atau media dapat digunakan tanpa revisi.

#### c. Produk Akhir

Hasil akhir media yang telah dikembangkan dapat diakses secara online melalui website yang tertera pada link berikut:  
<https://jinazahara.github.io/Jihan.zahara.github.io/>

### 4. Implementasi (*Implementation*)

#### a. Kalibrasi Instrumen Hasil Belajar

Kalibrasi instrumen dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

##### 1. Validasi Butir Soal

Hasil validasi siswa terhadap 25 soal pilihan berganda yaitu terdapat 20 pertanyaan yang dianggap valid dan 5 pertanyaan tidak valid.

##### 2. Uji Reabilitas Tes

Hasil reliabilitas tes untuk soal nomor 1-25 secara keseluruhan yaitu  $r_{11} = 0,855$  (Status Reabilitas Sangat Kuat).

##### 3. Tingkat Kesukaran Tes

Penilaian tingkat kesulitan tes dilakukan untuk memastikan tingkat kerumitan pertanyaan yang akan digunakan. Contoh, butir soal nomor 1:

$$P = \frac{B}{JS}$$

$$P = \frac{24}{27} = 0,889 \text{ (Termasuk dalam kategori mudah)}$$

Berdasarkan perhitungan, terdapat 20 soal dalam kategori mudah yaitu soal nomor 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 dan 25. Selain itu terdapat 5 soal yang termasuk kedalam kategori sedang yaitu soal nomor 4, 5, 13, 16, dan 24.

##### 4. Uji Daya Tes

Daya beda tes dilakukan untuk melihat kualitas soal dan membedakan siswa yang mampu dengan siswa yang kurang mampu. Untuk menentukan masing-masing item digunakan rumus sebagai berikut:

Contoh butir soal nomor 1:

$$D = \frac{BA}{JA} + \frac{BB}{JB}$$

$$D = \frac{14}{14} + \frac{10}{13}$$

$$D = 1 + 0,769$$

$D = 0,231$  (Termasuk kedalam kategori: Cukup)

Berdasarkan uji daya beda terdapat 3 soal yang termasuk dalam kategori jelek yaitu soal nomor 2, 7, dan 24. Terdapat 19 soal yang termasuk ke dalam kategori cukup yaitu soal nomor 1, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, dan 25. Dan terdapat 3 soal dalam kategori baik yaitu soal nomor 4, 12, dan 16.

Setelah media dinyatakan layak, media yang dikembangkan dapat diimplementasikan. Berdasarkan temuan dari *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Sebelum menggunakan media ini, sejumlah besar siswa gagal memenuhi KKM (tingkat kompetensi minimum) dengan nilai rata-rata 73,75 pada *pretest*, menempatkan mereka dalam klasifikasi "Tidak Lulus". Namun demikian, penggunaan media pembelajaran menghasilkan peningkatan substansial dalam hasil belajar siswa, yang dibuktikan dengan perolehan rata-rata *posttest* sebesar 90,25, yang termasuk dalam kategori "Lulus".

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Data rekapitulasi hasil validasi media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Validasi Produk

No	Validator	Presentase Kelayakan		Kategori
		Tahap I	Tahap II	
1	Ahli Materi	-	81,3%	Sangat Layak
2	Ahli Media	64%	88%	Sangat Layak
3	Praktisi Pendidikan	-	83%	Sangat Layak
	Rata-rata	-	84,10%	Sangat Layak

Berdasarkan data pada di atas, hasil persentase rata-rata adalah 84,10%, yang mengklasifikasikannya sebagai "Sangat Layak". Berdasarkan pendapat ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Nilai rata-rata *posttest* siswa kelas II-I juga

termasuk dalam kategori "Tuntas". Berdasarkan penilaian validator tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline* sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## Pembahasan

Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan materi menjaga persatuan dan kesatuan di rumah dan sekolah. Penelitian ini dilakukan dengan metode ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Tahap pertama adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan guru, kebutuhan siswa, analisis perangkat pembelajaran, analisis konsep materi, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan proses pengumpulan data.

Tahap kedua yaitu tahap desain. Desain dalam tahap penelitian ini merupakan tahap dalam perencanaan media yang akan dikembangkan dengan langkah-langkah yang meliputi penyusunan modul, perancangan konsep dan konten untuk tampilan media pembelajaran, penyusunan materi, penyusunan angket validasi, dan pembuatan instrument soal untuk *test*.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti membuat dan mengembangkan produk yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan semua alat dan bahan pendukung yang telah disediakan di software *Articulate Storyline* serta peneliti menggunakan beberapa layanan eksternal yang dapat diakses melalui web browser, seperti *remove.bg* untuk menghapus gambar agar hilang latar belakangnya, dan *prosa.ai* untuk mengedit *text* menjadi suara. Setelah media selesai, maka selanjutnya melakukan validasi media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan.

Tahap implementasi merupakan tahap keempat. Sebelum demonstrasi, peneliti memberikan pertanyaan *pretest* kepada siswa. Selanjutnya, peneliti menyelenggarakan presentasi media pada hari berikutnya. Setelah demonstrasi, *posttest* diberikan oleh peneliti untuk menilai sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa yang dihasilkan dari penggunaan media.

Tahap evaluasi merupakan tahap kelima. Pada tahap ini dilakukan evaluasi pengembangan dan evaluasi kelayakan produk media interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Review pengembangan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli pendidikan,

dan hasil penilaian *pretest* dan *posttest*. Hasil evaluasi menyimpulkan bahwa *Articulate Storyline*, sebuah media pembelajaran interaktif, merupakan alat yang layak dan efektif untuk mengajarkan Pendidikan Pancasila kepada siswa kelas dua sekolah dasar. Secara khusus, media ini efektif untuk mengajarkan materi tentang menjaga persatuan dan kesatuan di rumah dan sekolah.

1. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*
  - a. Hasil validasi oleh ibu Oksari Anastasya Sihaloho, M.Pd seorang ahli materi, menunjukkan skor sebesar 61, dengan presentase kelayakan sebesar 81,3% kategori "Sangat Layak".
  - b. Hasil validasi dari ahli media, ibu Melly Br. Bangun, S.Kom., M.Kom., memperoleh skor 48 untuk validasi pertama, dengan presentase kelayakan 64%, dan kategori "layak". Untuk validasi kedua, memperoleh skor 66 dengan presentase kelayakan 88%, sehingga dikategorikan "Sangat Layak".
2. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*  
Berikut hasil validasi praktikalitas media:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan

Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
Aspek Media <i>Articulate Storyline</i>	14
Aspek Penyajian Materi	15
Aspek Pembelajaran	8
Aspek Bahasa	13
Total Penilaian	50
$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$	$P = \frac{50}{60} \times 100\%$ $P = 83\%$

Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* "Sangat Praktis" untuk digunakan.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*  
Proses validasi instrumen test dilakukan peneliti dalam dua tahapan. Pertama, instrumen diuji oleh validator instrumen soal, bapak Fazli Rachman, S.Pd., M.Pd. Setelah instrumen dinyatakan valid, instrumen di uji pada siswa di kelas III-I.  
Hal ini sejalan dengan temuan dari beberapa penelitian relevan. Rahmawati Indah Novitasari, dkk yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Articulate*

*Storyline* dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian Ririn Salwani dan Yetti Ariani yang menegaskan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, penelitian Sucita Triana dan Risda Amini yang membuktikan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka setelah penggunaan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan *Articulate Storyline* sangat efektif digunakan serta mampu meningkatkan keterampilan berfikir dan hasil belajar siswa

Berdasarkan teori yang diusulkan oleh Indriani dkk. (2021, h. 28), dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* memiliki beberapa keunggulan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil pengembangan dan penerapan media berbasis *Articulate Storyline* yang dilakukan peneliti. Namun, ada beberapa kelemahan dalam software *Articulate Storyline*. Salah satunya adalah ketika hasil proyek media yang telah dipublikasikan dalam format HTML ingin dapat diakses melalui web, maka diperlukan *software* tambahan sebagai penghubung dan alternatif akses. Hal ini berarti *software* tersebut tidak dapat berdiri sendiri dan memerlukan dukungan eksternal. Selain itu, tampilan *Articulate Storyline* belum tersedia dalam bentuk full HD, sehingga teks dan gambar terlihat kecil dan kurang jelas. Meskipun *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelemahan, keunggulan *Articulate Storyline* lebih banyak memberikan kontribusi positif dalam mendukung proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

## SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Menjaga Persatuan dan Kesatuan di Rumah dan Sekolah" di kelas II SD Panca Budi Medan telah berhasil dilakukan. Tingkat kelayakan media dari ahli materi memberikan skor sebesar 81,3% kategori "Sangat Layak". Tingkat ahli media juga menilai "Sangat Layak" dengan hasil 88%. Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan nilai akhir 84,65%. Uji kepraktisan diperoleh dari angket yang diberikan kepada praktisi pendidikan. Materi yang dibuat tergolong kategori "Sangat Praktis" dengan skor validasi sebesar 83%. Efektivitas media interaktif berbasis *Articulate*

*Storyline* dinilai melalui *pretest* dan *posttest* siswa. Sebelum menggunakan produk media, dilakukan *pretest* dengan nilai 55%, menunjukkan tingkat pencapaian "Tidak Efektif". Setelah penggunaan produk, dilakukan *posttest* dan diperoleh hasil sebesar 95% kategori "Sangat Efektif". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan produk media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sangat efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- 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(2), 211–219.
- Depdiknas. (2023). *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2023. Tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdiknas.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131-140.
- Indriani, S. M., Artika, W., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Mantra, I. B. N., Pramerta, I. G. P. A., Arsana, A. A. P., Puspawati, K. R., & Wedasuwari, I. A. M. (2022). Persepsi Guru Terhadap Pentingnya Pelatihan Pengembangan Dan Pelaksanaan Kurikulum Merdeka. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(5), 6313–6318.
- Rahma, M., Wahyuni, N., & Purba, K. A. (2023). Implementasi Pedagogi Pada Kurikulum Merdeka Belajar Disekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 477–480.
- 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.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan; Research and Development* (S. Y. Suryandari, Ed.). Alfabeta.