



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 9085-9100

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

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

Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku di Sekolah Dasar

Wiwik Okta Susilawati¹, M. Anggrayni², Ling Ling Fitri Ningsi^{3✉}

Universitas Dharmas Indonesia

Email: lingfitriningi@gmail.com^{3✉}

Abstrak

Latar belakang penelitian ini yaitu peserta didik kurang antusias dalam belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D dengan menggunakan model 4D (*four D*). Berdasarkan hasil validitas ahli media memperoleh nilai 94,73% "sangat valid", validitas ahli materi 91,66% "sangat valid", validitas bahasa 93,75% "sangat valid", validitas ahli soal efektivitas 81,94% "sangat valid", dan validitas ahli modul ajar 90% "sangat valid". Hasil praktikalitas keterlaksanaan modul ajar oleh guru memperoleh nilai 90% "sangat valid", hasil praktikalitas oleh guru terhadap media pembelajaran interaktif memperoleh nilai 88,88% "sangat valid", dan praktikalitas oleh peserta didik memperoleh nilai 92,51%. Nilai efektivitas media pembelajaran interaktif yang diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik memperoleh nilai 86,71% "sangat valid".

Kata Kunci: *Articulate Storyline 3, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar*

Abstract

The background of this research is that students are less enthusiastic in learning. The purpose of this research is to produce interactive learning media that are valid, practical, and effective in Pancasila Education subjects for grade V of Elementary School. This type of research is R&D research and development using the 4D (four D) model. Based on the results of the validity of the media expert obtained a value of 94.73% "very valid", the validity of the material expert 91.66% "very valid", the validity of the language expert 93.75% "very valid", the validity of the effectiveness expert 81.94% "very valid", and the validity of the teaching module expert 90% "very valid". The results of the practicality of the implementation of the teaching module by the teacher obtained a value of 90% "very valid", the results of the practicality by the teacher on the interactive learning media obtained a value of 88.88% "very valid", and the practicality by the students obtained a value of 92.51%. The effectiveness value of the interactive learning media obtained from the results of the student learning test obtained a value of 86.71% "very valid".

Keywords: *Articulate Storyline 3, Interactive Learning Media, Pancasila Education, Elementary School*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi ini memberikan dampak yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam peningkatan kualitas pendidikan (Sholihah Rosmana et al., 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah tidak dapat dipisahkan dari peran teknologi yang menunjang penyampaian pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa dampak terhadap pembelajaran peserta didik saat ini. Pendidikan di masa kini dengan kurikulum merdeka memerlukan media belajar yang menarik dan berbasis teknologi, di mana teknologi yang canggih berfungsi sebagai alat dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran edukasi (Susilawati, Nanda, et al., 2024). Peserta didik lebih senang dan antusias dalam belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran digital dibandingkan ketika guru menuliskan materi pembelajaran langsung di papan tulis.

Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga peserta didik dapat belajar efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan hal yang perlu mendapat perhatian dan dikembangkan secara terus menerus oleh para guru, guna terciptanya media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif. Sedangkan, interaktif berarti kompetisi aktif. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang berisi gabungan teks, grafik, gambar, maupun suara. Media interaktif ini di dalam memuat video, animasi, suara, dan kuis. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, guru dapat menayangkan

media pembelajaran yang tidak hanya dapat dilihat dan didengar, tetapi dapat memberikan respon aktif dari peserta didik (Susilawati, Rahma, et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 12 Koto Baru dari tanggal 12 Agustus-20 Desember 2024 terdapat beberapa permasalahan yaitu selama proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sendiri, masih berpusat pada guru hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran interaktif peserta didik dapat menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode tradisional seperti menulis materi di papan tulis.

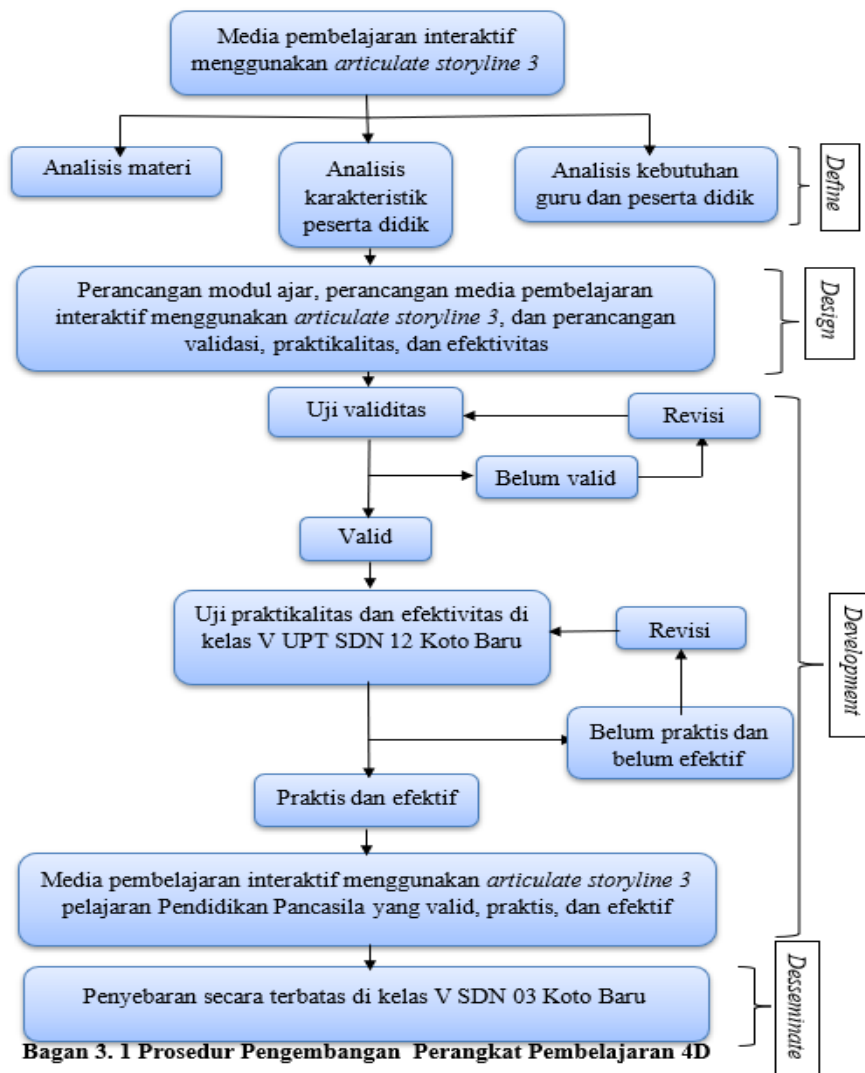
Selanjutnya, didukung juga dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelas V pada tanggal 19 Desember 2024, bahwa guru telah menerapkan kurikulum merdeka sejak tahun 2022. Dalam pelaksanaan pembelajaran terkadang memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Kendala yang ditemui saat belajar pendidikan pancasila yaitu peserta didik kurang konsentrasi dalam pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas V SDN 12 Koto Baru, menurut mereka bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan belum menerapkan media pembelajaran interaktif yang berisi video, animasi, suara, dan kuis. Begitu pula ketika mengajarkan pendidikan Pancasila, guru hanya menjelaskan materi melalui *powerpoint* dari *youtube*, sehingga banyak peserta didik yang kurang paham, salah satu materi yang kurang mereka pahami adalah tentang Pancasila dalam kehidupanku.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Pancasila Dalam Kehidupanku Di Kelas V SDN 12 Koto Baru".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan yang lebih sering disebut *Research and Development* (R&D), yaitu metode yang digunakan dalam penelitian untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi efektivitas metode itu (Anggrayni et al., 2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan salah satu model penelitian pengembangan, yaitu model pengembangan 4-D (*four D*). Model pengembangan 4-D ini terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan

(*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dessemenate*) (Susilawati, Darniyanti, et al., 2024).



(Sumber: Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, 1976)

Pada tahap pertama yaitu pendefinisian (*define*) untuk mendefinisikan masalah dan rencana dari produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan analisis kebutuhan guru dan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Tahap kedua yaitu perancangan (*design*) pada tahap ini yang dirancang atau didesain adalah perancangan modul ajar, perancangan media pembelajaran interaktif, dan perancangan instrumen validasi, instrumen praktikalitas, dan instrumen efektivitas. Tahap pengembangan (*development*) yaitu tahap validasi produk oleh dosen ahli dan guru. Selanjutnya tahap penyebaran (*disseminate*) yaitu pada tahap ini akan di sebarakan ke peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 12 Koto Baru. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V SDN 12 Koto Baru yang dapat dioperasikan melalui laptop atau *handphone* untuk dijadikan sarana dalam menyampaikan pembelajaran. Deskripsi data dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V SDN 12 Koto Baru

Rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada materi Pancasila Dalam Kehidupanku diawali dengan adanya tahapan pendefinisian. Ada tiga tahapan yang peneliti lakukan, yaitu analisis materi, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Kemudian, ditahap perancangan yang peneliti lakukan ada tiga tahapan yaitu merancang modul ajar, merancang media pembelajaran interaktif, dan merancang instrumen validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

- a. Tahap pendefinisian (*define*)

- 1) Hasil analisis kebutuhan

Dari hasil wawancara analisis kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik, peneliti dapat menyimpulkan bahwa perlunya mengembangkan media pembelajaran interaktif pada salah satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas V SD yang menarik bagi peserta didik dengan tujuan agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.

- 2) Hasil analisis karakteristik peserta didik

Dari hasil analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan di kelas V, karakteristik peserta didik dianalisis berdasarkan tahap perkembangan segi kognitif atau intelektual yang karakteristiknya bermacam-macam, ada yang cepat dalam menerima pelajaran dan ada yang lambat dalam menerima pelajaran, segi sosial peserta didik bermacam-macam kepada temannya, tetapi banyak yang positifnya saling membantu, segi bahasa yang digunakan sehari-hari di lingkungan sekolah menggunakan bahasa Indonesia, serta gaya belajar peserta didik lebih cenderung suka audio-visual.

- 3) Hasil analisis materi

Hasil analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi materi yang telah dipelajari oleh peserta didik. Analisis materi dilakukan untuk mengetahui elemen, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari hasil analisis materi, peneliti mengambil materi Pancasila dalam kehidupanku kelas V dengan elemen Pancasila.

b. Tahap perancangan (*design*)

1) Merancang Modul Ajar

Perancangan modul ajar yang digunakan di dalam kurikulum merdeka, adapun komponen yang terdapat pada modul ajar yang dikembangkan yaitu: informasi utama yang mana didalam informasi umum terdapat identitas modul, kompetensi awal, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, sarana dan prasarana, target peserta didik, jumlah peserta didik, dan model pembelajaran. Komponen inti terdiri dari tujuan kegiatan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, refleksi, asesmen/penilaian, kegiatan pengayaan dan remedial. Serta terakhir yaitu lampiran yang terdiri dari bahan bacaan peserta didik, glosarium, dan daftar pustaka.

2) Merancang Media Pembelajaran Interaktif

Menyiapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan serta membuat konsep media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Tabel 1. Hasil Perancangan Media Pembelajaran Interaktif

<p>Tampilan awal</p>	<p>Halaman menu bertujuan untuk menjelaskan urutan menu apa saja yang ada dalam aplikasi. Setiap menu yang dipilih halaman akan pindah menu yang ingin ditampilkan.</p>
<p>Halaman TP</p>	<p>Halaman petunjuk penggunaan</p>
<p>Berisi TP pendidikan Pancasila materi Pancasila dalam kehidupanku.</p>	



Halaman materi Pancasila dalam kehidupanku dengan setiap pertemuan



Halaman profil pengembang/*author*



Halaman kuis berisi tentang tampilan kuis, dimana sebelum masuk kuis ada menu petunjuk kuis

3) Merancang Instrumen Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas

Instrumen validitas terdiri dari instrumen validasi media, validasi materi, validasi bahasa, validasi soal, dan validasi modul ajar. Instrumen praktikalitas terdiri dari lembar keterlaksanaan modul ajar, lembar praktikalitas angket respon guru, dan lembar praktikalitas angket respon peserta didik. Selanjutnya, instrumen efektivitas yang dirancang adalah tes berupa soal pilihan ganda.

2. Validitas media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 pada materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V SDN 12 Koto Baru

a. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan meliputi validasi materi, validasi bahasa, validasi tampilan, validasi soal, dan validasi modul ajar. Berikut hasil validitas media pembelajaran interaktif:

Tabel 2. Hasil Validitas Media Pembelajaran Interaktif

No	Validator	Skor	Kategori
1	Media	94,73%	Sangat valid
2	Materi	91,66%	Sangat valid
3	Bahasa	93,75%	Sangat valid
4	Soal uji efektivitas	81,94%	Sangat valid
5	Modul ajar	90%	Sangat valid

3. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif

a. Hasil Praktikalitas Keterlaksanaan Modul Ajar

Hasil praktikalitas keterlaksanaan modul ajar pertemuan 1 yang dinilai oleh guru kelas V mendapatkan total skor 35. Maka, mendapatkan hasil skor 87,5% skor ini termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Kemudian, hasil praktikalitas keterlaksanaan modul ajar pertemuan 2 yang dinilai oleh guru kelas V mendapatkan total skor 37. Maka, mendapatkan hasil skor 92,5% skor ini termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Selanjutnya, hasil praktikalitas keterlaksanaan modul ajar pertemuan 3 yang dinilai oleh guru kelas V mendapatkan total skor 36. Maka, mendapatkan hasil skor 90% skor ini termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Keterlaksanaan Modul Ajar Setiap Pertemuan

No	Praktisi	Skor	Kategori
1	Pertemuan ke-1	87,5%	Sangat praktis
2	Pertemuan ke-2	92,5%	Sangat praktis
3	Pertemuan ke-3	90%	Sangat praktis
Rata-rata = $87,5\% + 92,5\% + 90\%/3$		90%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil dari ketiga pertemuan, keterlaksanaan modul ajar mendapatkan rata-rata 90% dengan kategori "Sangat Praktis".

b. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif

Dalam uji coba lapangan peneliti menguji cobakan kepada guru kelas V dan peserta didik kelas V. Setelah melakukan uji coba lapangan kemudian, guru dan peserta didik diberikan angket respon untuk menilai kepraktisan produk tersebut.

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif oleh Guru dan Peserta Didik

No	Praktisi	Skor	Kategori
1	Guru kelas V	88,88%	Sangat praktis
2	Peserta didik kelas V	92,51%	Sangat praktis
Rata-rata = $88,88\% + 92,51\%/2$		90,69%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil angket respon guru dan respon peserta didik kelas V, produk media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan mendapatkan rata-rata 90,69% dengan kategori "Sangat Praktis".

4. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif

Pada kegiatan efektivitas, peserta didik menjawab soal efektivitas sebanyak 30 soal pilihan ganda. Selain melihat hasil nilai latihan setiap pertemuan, berikut adalah hasil nilai efektivitas peserta didik kelas V:

Tabel 5. Hasil Nilai Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3*

No	Nama	KKTP	Nilai	Kriteria
1	AF	75	86,6	Sudah mencapai tujuan
2	AFR	75	83,3	Sudah mencapai tujuan
3	BP	75	73,3	Belum mencapai tujuan
4	BN	75	90	Sudah mencapai tujuan
5	EM	75	83,3	Sudah mencapai tujuan
6	EFM	75	86,6	Sudah mencapai tujuan
7	FNF	75	73,3	Belum mencapai tujuan
8	FA	75	93,3	Sudah mencapai tujuan
9	GA	75	80	Sudah mencapai tujuan
10	HMA	75	83,3	Sudah mencapai tujuan
11	JAS	75	90	Sudah mencapai tujuan
12	KA	75	86,6	Sudah mencapai tujuan
13	MA	75	80	Sudah mencapai tujuan
14	NAZ	75	86,6	Sudah mencapai tujuan
15	NAA	75	80	Sudah mencapai tujuan
16	RR	75	76,6	Sudah mencapai tujuan
17	RASRP	75	83,3	Sudah mencapai tujuan
18	RHR	75	93,3	Sudah mencapai tujuan
19	RA	75	70	Belum mencapai tujuan
20	LS	75	80	Sudah mencapai tujuan
21	DAS	75	86,6	Sudah mencapai tujuan
Rata-rata peserta didik yang sudah mencapai tujuan				$(18/21 \times 100)\%$ = 86,71%
Rata-rata peserta didik yang belum mencapai tujuan				$(3/21 \times 100)\%$ = 14,28%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKTP 75, dari 21 orang peserta didik terdapat 18 orang peserta didik yang sudah

mencapai tujuan. Maka rata-rata efektivitasnya adalah 85,71% sehingga media pembelajaran interaktif ini masuk dalam kategori "Sangat Efektif".

a. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap penyebaran ini dilakukan di kelas V SDN 03 Koto Baru, alasan memilih sekolah tersebut dikarenakan SDN 03 Koto Baru memiliki akreditasi yang sama dengan SDN 12 Koto Baru dan jaraknya yang dekat sehingga dapat dijangkau jaraknya oleh peneliti. Berikut nilai hasil belajar yang dilakukan penyebaran pada kelas V SDN 03 Koto Baru :

Tabel 6. Hasil Penyebaran Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3

No	Nama	KKTP	Nilai	Kriteria
1	AG	75	80	Sudah mencapai tujuan
2	AD	75	83,3	Sudah mencapai tujuan
3	AM	75	76,6	Sudah mencapai tujuan
4	AZ	75	83,3	Sudah mencapai tujuan
5	AH	75	83,3	Sudah mencapai tujuan
6	AFA	75	73,3	Belum mencapai tujuan
7	CL	75	86,6	Sudah mencapai tujuan
8	DPB	75	80	Sudah mencapai tujuan
9	FA	75	83,3	Sudah mencapai tujuan
10	FA	75	90	Sudah mencapai tujuan
11	GYE	75	86,6	Sudah mencapai tujuan
12	HOP	75	86,6	Sudah mencapai tujuan
13	JP	75	80	Sudah mencapai tujuan
14	KC	75	73,3	Belum mencapai tujuan
15	MYK	75	76,6	Sudah mencapai tujuan
16	MZ	75	80	Sudah mencapai tujuan
17	MF	75	80	Sudah mencapai tujuan
18	NN	75	76,6	Sudah mencapai tujuan
19	OS	75	86,6	Sudah mencapai tujuan
20	RIS	75	90	Sudah mencapai tujuan
21	RM	75	73,3	Belum mencapai tujuan
22	RP	75	73,3	Belum mencapai tujuan
23	SP	75	93,3	Sudah mencapai tujuan
24	VCZ	75	90	Sudah mencapai tujuan

25	WW	75	73,3	Belum mencapai tujuan
26	YD	75	70	Belum mencapai tujuan
27	ZAP	75	76,6	Sudah mencapai tujuan
Rata-rata peserta didik yang sudah mencapai tujuan				$(21/27 \times 100)\%$ = 77,77%
Rata-rata peserta didik yang belum mencapai tujuan				$(6/27 \times 100)\%$ = 22,22%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil penyebaran media pembelajaran interaktif pada peserta didik telah mencapai KKTP 75, dari 27 orang peserta didik, terdapat 21 orang peserta didik yang sudah mencapai tujuan. Maka, rata-rata efektivitas pada penyebaran adalah 77,77% sehingga media pembelajaran interaktif ini masuk dalam kategori "Efektif".

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V SDN 12 Koto Baru, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Model pengembangan 4D ini dikembangkan oleh S.Thiagarajan, Dorothy S, Sammel, dan Melvyn I pada tahun 1974 (Riani Johan et al., 2023).

Pada pembahasan ini akan membahas tentang hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Pancasila Dalam Kehidupanku Di SDN 12 Koto Baru
 - a. Pendefinisian (*define*)

Menurut Arkadiantika et al (2020) tahapan pendefinisian memiliki fungsi untuk mengidentifikasi dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan data yang berkaitan dengan berbagai aspek yang akan dikembangkan dalam produk yang diciptakan. Pada tahap pendefinisian ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik, dan analisis materi.

Analisis kebutuhan dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah utama yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif bagi peserta didik (Susilawati, Marlianda, et al., 2024). Jika semua kebutuhan tersebut terpenuhi dengan baik, maka guru akan mampu memberikan pelajaran dengan tepat dan dapat menciptakan

proses belajar yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran (Devianti et al., 2020).

Setelah menganalisis kebutuhan, peneliti perlu menganalisis karakteristik peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk memahami karakteristik peserta didik di kelas V sekolah dasar (Anggrayni, Agustin, et al., 2023). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, peserta didik lebih menyukai gaya belajar audio-visual. Pada analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara teratur materi yang ada dalam media pembelajaran interaktif yang dipelajari oleh peserta didik, serta konsep yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Anggrayni, Friska, et al., 2023).

b. Perancangan (*design*)

Tahap perancangan (*design*) dimana peneliti menciptakan produk berupa media pembelajaran interaktif untuk Pendidikan Pancasila (Susilawati et al., 2023). Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan merancang instrumen. Tahap perancangan juga penting untuk menentukan produk yang akan dihasilkan (Arkadiantika et al., 2020).

Pada tahap perancangan media pembelajaran interaktif peneliti terlebih dahulu menentukan materi dari berbagai sumber buku LKS, kemudian menentukan alat dan bahan yang diperlukan sebelum mengembangkan media tersebut. Setelah tahap perancangan media pembelajaran interaktif peneliti merancang instrumen validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

2. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Pancasila Dalam Kehidupanku Di Kelas V SDN 12 Koto Baru

a. Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan (*develop*) ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Pengembangan dilakukan untuk menguji media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan (Apreasta et al., 2024). Pada tahap ini, produk media pembelajaran perlu melalui beberapa tahap revisi dari para validator atau ahli, dan juga harus diuji pada peserta didik sebagai pengguna (Arkadiantika et al., 2020).

3. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Pancasila Dalam Kehidupanku Di Kelas V SDN 12 Koto Baru

Uji coba praktikalitas bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk memahami seberapa praktis media pembelajaran yang telah dikembangkan, peneliti melakukan uji coba pada produk tersebut (Vokasional et al., 2019).

4. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Pancasila Dalam Kehidupanku Di Kelas V SDN 12 Koto Baru

Efektivitas merupakan suatu keadaan yang mengukur seberapa baik suatu proses berhasil mencapai tujuannya. Suatu produk dapat dianggap efektif jika sudah teruji dan dapat digunakan dengan baik (Anggrayni, Saputra, et al., 2023). Media pembelajaran interaktif dapat dikatakan efektif apabila memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar peserta didik.

a. Penyebaran (*disseminate*)

Tahap penyebaran adalah tahap dimana bahan ajar digunakan pada ruang lingkup yang lebih luas. Penyebaran dapat dilakukan di kelas yang lain, sekolah yang lain, ataupun guru yang lain. Tujuannya adalah untuk menguji seberapa efektif bahan ajar tersebut digunakan dalam berbagai objek, situasi, dan kondisi yang berbeda (Anggrayni & Apreasta, 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V SDN 12 Koto Baru, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* dilakukan dengan menggunakan model 4-D yang mana terdapat beberapa tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).
2. Tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif pada aspek komponen kelayakan media mendapatkan nilai 94,73%, aspek komponen kelayakan materi mendapatkan nilai 91,66%, aspek komponen kelayakan bahasa mendapatkan nilai 93,75%, aspek komponen kelayakan soal mendapatkan nilai 81,94%, dan aspek komponen kelayakan modul ajar mendapatkan nilai 90% terhadap media pembelajaran

- interaktif yang peneliti buat.
3. Tingkat kepraktisan yang dilihat dari praktikalitas keterlaksanaan modul ajar yang dinilai oleh guru mendapatkan rata-rata nilai 90% dengan kategori "Sangat Praktis". Angket respon guru memperoleh nilai 88,88% dikategorikan "Sangat Praktis", sedangkan dari hasil angket respon peserta didik dengan rata-rata persentase 92,51% dikategorikan "Sangat Praktis" terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* yang peneliti buat.
 4. Tingkat keefektifan produk media pembelajaran interaktif dilihat dari nilai hasil tes soal efektivitas yang dilakukan setelah menggunakan produk yang peneliti kembangkan. Berdasarkan hasil uji efektivitas mendapatkan rata-rata 86,71% dikategorikan "Sangat Efektif". Sedangkan, di sekolah lain juga diperoleh nilai hasil belajar dengan rata-rata 77,77% dikategorikan "Efektif" dilihat dari hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni, M., Agustin, E. R., & Darniyanti, Y. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA BERBASIS APLIKASI CAPCUT DI KELAS III SDN 49/VI SUNGAI HITAM 1 KABUPATEN MERANGIN. *JURNAL BASTRA*, 8(4), 2503–3875. <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i4.209>
- Anggrayni, M., & Apreasta, L. (2022). THE DEVELOPMENT OF INTEGREGATED THEMATIC BOOK USING PROBLEM BASED LEARNING FOR 5 GRADE STUDENT IN PRIMARY SCHOOL PENGEMBANGAN BUKU AJAR TEMATIK TERPADU BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS V SD. In *Jurnal CERDAS Proklamator* (Vol. 10, Issue 1).
- Anggrayni, M., Filahanasari, E., & Astuti, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SDN 16 Koto Baru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 88–97.
- Anggrayni, M., Friska, S. Y., & Retnawati, E. (2023). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14504–14516.
- Anggrayni, M., Saputra, R., & Yusrida. (2023). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD BERBASIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK.
- Apreasta, L., Susilawati, W. O., & Pertiwi, A. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Menulis Deskripsi Berbantu Aplkasi Canva Di SDN 09 Sitiung.

INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 4(4), 9982–9998.

- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY PADA MATERI PENGENALAN TERMINATION DAN SPLICING FIBER OPTIC. *Jurnal Dimendi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 29–36. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Devianti, R., Suci, &, & Sari, L. (2020). URGENSI ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN.
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Issue 06). Juni.
- Sholihah Rosmana, P., Iskandar, S., Ranisa Rahma, A., Maria, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler. *Jurnal Sinektik*, 6, 10–17. <https://doi.org/10.33061/js.v5i1.0000>
- Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, M. I. S. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Susilawati, W. O., Apreasta, L., & Septiani, H. (2023). Pengembangan Tes Formatif dan Sumatif Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka di Kelas IV Di Tingkat Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8402–8415.
- Susilawati, W. O., Darniyanti, Y., & Dewi, G. K. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KARTU RAHASIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 545–558.
- Susilawati, W. O., Marlianda, R., & Rizkia, D. P. (2024). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (e-LK) Berbantu Liveworksheets Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 14686–14699.
- Susilawati, W. O., Nanda, D. W., Friska, S. Y., & Serlinda, A. (2024). Pengembangan Media Edukasi Mata Pelajaran IPAS Berbantu Ispring Suite 11 Pada Materi untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Koto Baru. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 2753–2764.
- Susilawati, W. O., Rahma, S. P., Friska, S. Y., & Pratiwi, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Pecahan di

Kelas IV SDN 1 Pulau Punjung. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 18059–18070.

Vokasional, J. I., Teknologi, D., Tri, D., & Yanto, P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* Volume, 19, 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>.