YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.5923

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD DI GUGUS II KEC. NANGGALO PADANG

Development of Learning Media Based on Articulate Storyline 3 for Pancasila Education in Fifth Grade at Cluster II Elementary Schools in Nanggalo District, Padang

Hidayatul Azizah & Mansurdin
Universitas Negeri Padang
azizah21092002@gmail.com; mansurdin@fip.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 12, 2025	May 5, 2025	May 20, 2025	May 25, 2025

Abstract

Technological advancements in education require teachers to develop engaging and interactive digital learning media to enhance students' learning motivation. However, in practice, many teachers still rely on textbooks, worksheets, and basic visual aids, resulting in monotonous and less innovative learning experiences. This study aims to develop a learning medium based on Articulate Storyline 3 for the Pancasila Education subject for fifth-grade students in Cluster II, Nanggalo District, Padang City, that is valid, practical, and effective. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 28 fifth-grade students from SDN 08 Surau Gadang and 22 fifth-grade students from SDN 09 Surau Gadang. Research instruments included validation sheets, practicality questionnaires, and effectiveness tests, analyzed through validity, practicality, and

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

effectiveness assessments. The results show that the developed learning media achieved a validity score of 86% (categorized as very valid), a practicality score of 93.75% from teachers and 92.18% from students at SDN 08, and 96.87% from teachers and 96.44% from students at SDN 09 (categorized as very practical). The media also proved effective, as indicated by improved student learning outcomes at both schools. Thus, learning media based on Articulate Storyline 3 is deemed feasible and can serve as an innovative alternative for Pancasila Education instruction in elementary schools.

Keywords: Media Development; ADDIE; Articulate Storyline 3; Pancasila Education; Elementary School

Abstrak: Kemajuan teknologi di bidang pendidikan menuntut guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif guna meningkatkan semangat belajar peserta didik. Namun, pada praktiknya masih banyak guru yang bergantung pada buku paket, LKS, dan media visual sederhana sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V di Gugus II Kecamatan Nanggalo, Kota Padang yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas V SDN 08 Surau Gadang dan 22 siswa kelas V SDN 09 Surau Gadang. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket praktikalitas, dan tes efektivitas, yang dianalisis melalui uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sebesar 86% (kategori sangat valid), praktikalitas sebesar 93,75% dari guru dan 92,18% dari siswa di SDN 08, serta 96,87% dari guru dan 96,44% dari siswa di SDN 09 (kategori sangat praktis). Media ini juga terbukti efektif melalui peningkatan hasil belajar peserta didik di kedua sekolah. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak dan dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan Media; ADDIE; Articulate Storyline 3; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan landasan dasar menjalankan proses belajar mengajar pada dunia Pendidikan (Ariga, 2022; Azis, 2018; Gunawan & Palupi, 2012). Kurikulum akan terus mengalami perubahan menyesuaikan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Kurikulum yang baik adalah kurikulum yang diimplementasikan sesuai zamannya (Anas et al., 2023; Huda, 2017). Di Indonesia perubahan kurikulum telah terjadi sebanyak lebih dari sepuluh kali sejak awal kemerdekaan yang dimulai dari kurikulum Rentjana Pembelajaran 1947 (Ananda & Hudaidah, 2021).

Kurikulum merdeka tidak hanya membentuk peserta didik yang cerdas, namun juga berkarakter sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila (Bakari et al., 2024; Hamzah et al., 2022; Mimin, 2023). Kurikulum merdeka membuka kesempatan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Pembelajaran ini dapat diwujudkan melalui model *Problem Based Learning* (PBL) (Astutik, 2023; Putri & Nuvitalia, 2024).

Problem Based Learning atau pembelajaran berbasis masalah merupakan kondisi dimana sebuah pembelajaran dihadapkan pada pemasalahan sehingga mendorong peserta didik untuk menemukan informasi sebagai solusi menyelesaikan permasalahan tersebut (Ardianti et al., 2021; Irwan & Mansurdin, 2020). Dalam pelaksanaannya, peran guru sangatlah penting dalam mengarahkan peserta didik mendapatkan informasi dengan menggunakan pemikiran kritis (Hanipah, 2023; Sujanto et al., 2023). Menurut Pangestu et al. (2024) model PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang ada sehingga sangat disarankan penggunaannya. Model ini juga dimaksudkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan interaktif. Hal ini dapat didukung dengan penggunaan perangkat pembelajaran yang menarik (Shalikhah, 2016). Guru bebas merancang perangkat pembelajaran menyesuaikan dengan perkembangan zaman, khususnya pada perancangan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena memudahkan guru ketika menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran hadir dengan berbagai ragam dan variasi, menyesuaikan dengan sistem digital yang terus berkembang. Berbagai macam aplikasi dan *software* diciptakan untuk mendukung tewujudnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satunya adalah *Articulate Storyline 3* (Hidayah et al., 2023).

Articulate storyline 3 merupakan sebuah perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran interaktif (Magdalena et al., 2022). *Software* ini menghasilkan produk yang mampu memadukan gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi serta dapat dijalankan dengan berbagai perangkat seperti laptop, *tablet*, dan *smartphone*. *Articulate Storyline 3* terbilang mudah digunakan sebab saat proses pembuatannya tidak membutuhkan bahasa pemrograman. *Articulate storyline 3* sangat mudah untuk digunakan dan sangat membantu guru dari tingkat pemula hingga ahli karena *software* ini memiliki fitur yang menarik seperti *timeline, movie, trigger*, gambar, karakter yang menarik dibandingkan *software* lainnya (Fatia & Ariani, 2020a). Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini memiliki kemampuan untuk

menyampaikan topik pembelajaran dengan adanya scene dan slide yang dipadukan dengan audio dan *voice over* yang akan membantu peserta didik memahami uraian materi dengan lebih menarik (Maesharoh & Tijan, 2022). Pada *software* ini juga terdapat fitur tombol zoom gambar untuk melengkapi interaktivitasnya. Hasil publikasinya dapat berupa media yang berbasis web (html5).

Dengan berbagai fitur yang disediakan, guru dapat menuangkan kreatifitasnya dalam membuat media pembelajaran yang lebih interaktif. Darnawati dalam Salwani & Ariani (2021) mengungkapkan bahwa *Articulate Storyline 3* memiliki kelebihan, yaitu: (1) Pembelajaran menjadi lebih mudah, (2) Inovasi dan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran interaktif dan komunikatif semakin meningkat, (3) Solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, (4) Alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan oleh guru.

Penulisan terdahulu tentang *Articulate Storyline 3* ini telah dilakukan oleh Salwani & Ariani (2021) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman*". Penulisan yang sama juga telah dilakukan oleh (Fatia & Ariani, 2020a) dengan judul "*Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar*". Dari kedua penulisan tersebut, menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* termasuk dalam kriteria valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Studi pendahuluan dilakukan di kelas V Sekolah Dasar yang terdapat dalam Wilayah/Gugus II Kecamatan Nanggalo Kota Padang. Studi pendahuluan yang dilakukan berupa observasi dan wawancara guru di SDN 09 Surau Gadang pada tanggal 7 Oktober 2024, SDN 10 Surau Gadang pada tanggal 11 Oktober 2024, SDN 15 Surau Gadang pada tanggal 11 Oktober 2024, SDN 20 Kurao Pagang pada tanggal 18 Oktober 2024, dan SDN 08 Surau Gadang pada tanggal 21 Oktober 2024.

Dari observasi yang penulis lakukan, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Mereka hanya terpaku kepada buku dan LKS yang ada sehingga pembelajaran menjadi monoton. Pada umumnya guru dari SD tersebut mengajar menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya. Situasi lain juga menunjukkan bahwa peserta didik asik bermain dan bercanda dengan temannya disaat guru memberikan penjelasan materi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah

Dasar di Gugus II Kecamatan Nanggalo, Kota Padang, sebagai upaya mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di Gugus II Kecamatan Nanggalo Kota Padang dengan subjek uji coba yaitu peserta didik kelas V SDN 08 Surau Gadang (28 orang) sebagai sekolah uji coba dan SDN 09 Surau Gadang (22 orang) sebagai sekolah tempat penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, angket, serta tes. Instrumen yang digunakan terdiri dari: (1) lembar validasi media, materi, dan bahasa yang diberikan kepada para ahli untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran; (2) angket praktikalitas untuk guru dan peserta didik guna mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan; dan (3) tes hasil belajar (pre-test dan post-test) untuk mengetahui efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif yang meliputi: analisis data validitas dengan menghitung rata-rata skor dari para ahli; analisis praktikalitas dari angket respons guru dan siswa menggunakan persentase; dan analisis efektivitas media berdasarkan perbandingan hasil pre-test dan post-test menggunakan peningkatan skor rata-rata. Penelitian dilakukan dalam rentang waktu yang mencakup seluruh tahapan ADDIE, dimulai dari studi pendahuluan hingga evaluasi, dengan observasi dan wawancara awal yang dilaksanakan di lima sekolah dasar pada Gugus II untuk memperoleh informasi kebutuhan media pembelajaran yang relevan.

HASIL

Media pembelajaran yang telah divalidasi kemudian direvisi. Media pembelajaran direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid.

1. Analisis Uji Validasi Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3*

a. Analisis Data Validasi Ahli Media

Uji validasi media dilakukan oleh Ibu Dr. Syofianti Engreini, M.Pd sebanyak 2 kali yaitu tanggal 20 Maret 2025 dan 24 Maret 2025.

Validasi pertama dilakukan pada tanggal 20 Maret 2025 dan memperoleh hasil akhir dengan persentase 80% dengan kategori "Valid". Validasi kedua pada tanggal 24 Maret 2025 dengan hasil 86% dengan kategori "Sangat Valid". Produk teruji valid dan layak digunakan dengan sedikit revisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli.

b. Analisis Data Validasi Ahli Materi

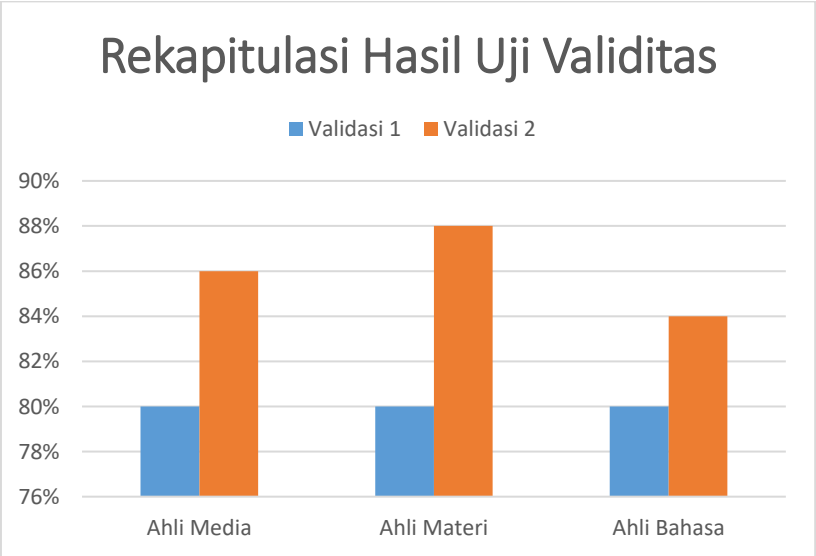
Uji validasi materi dilakukan oleh Bapak Atri Waldi, M.Pd sebanyak 2 kali yaitu pada tanggal 14 Maret 2025 dan 21 Maret 2025.

Validasi pertama dilakukan pada tanggal 14 Maret 2023 dan memperoleh hasil akhir dengan persentase 80% dengan kategori "Valid". Validasi kedua pada tanggal 21 Maret 2025 dengan hasil 88% dengan kategori "Sangat Valid". Produk teruji valid dan layak diujicobakan ke lapangan.

c. Analisis Data Validasi Ahli Bahasa

Uji validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Ari Suriani M.Pd sebanyak 2 kali yaitu pada tanggal 25 dan 28 Maret 2025.

Validasi pertama dilakukan pada tanggal 25 Maret 2025 dan memperoleh hasil akhir dengan persentase 80% dengan kategori "Valid". Validasi kedua pada tanggal 28 Maret 2025 dengan hasil akhir 84% dengan kategori "Sangat Valid". Produk teruji valid dan layak digunakan dengan sedikit revisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli.



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Hasil Validitas

Berdasarkan hasil validasi media dari ketiga ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak diujicobakan ke lapangan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai validasi yang diperoleh yaitu validasi pertama 80% dengan kategori "Valid" dan validasi kedua 86% dengan kategori "Sangat Valid".

2. **Analisis Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3***

a. Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru

Data uji praktikalitas guru didapatkan dari angket respon guru setelah mengamati proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Uji ini dilakukan terhadap guru kelas V SDN 08 Surau Gadang dan SDN 09 Surau Gadang.

Berdasarkan hasil perhitungan maka didapatkan nilai uji praktikalitasnya sejumlah 93,75% dari respon guru kelas V SDN 08 Surau Gadang dan 96,88% dari respon guru kelas V SDN 09 Surau Gadang.

b. Hasil Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik

Setelah pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline 3* selesai dilaksanakan, peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengisi angket respon peserta didik. Angket tersebut berisi pernyataan-pernyataan terkait media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dilaksanakan pada tanggal 23 April 2025 di SDN 08 Surau Gadang dan tanggal 2 Mei 2025 di SDN 09 Surau Gadang.

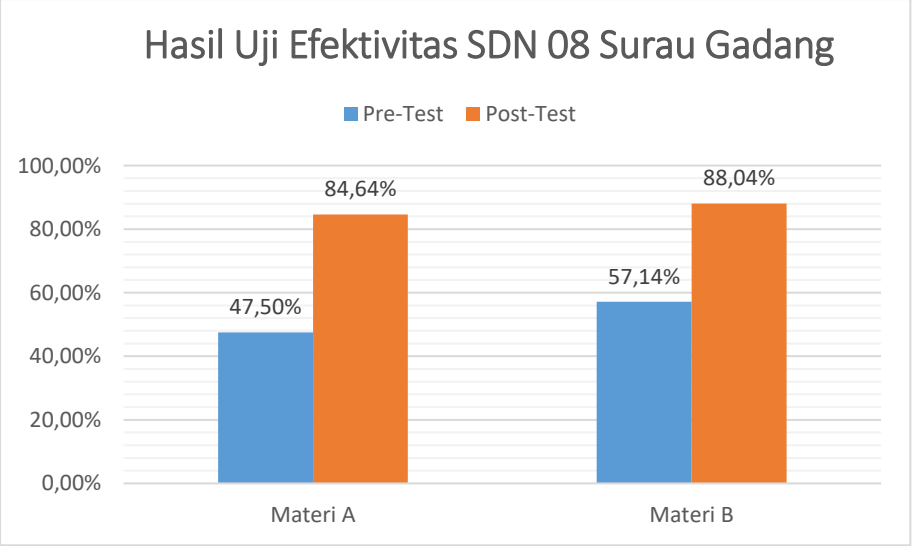
Berdasarkan hasil perhitungan maka didapatkan nilai uji praktikalitasnya sejumlah 92,18% dari respon peserta didik kelas V SDN 08 Surau Gadang dan 96,44% dari respon peserta didik kelas V SDN 09 Surau Gadang.

3. **Analisis Uji Uji Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3**

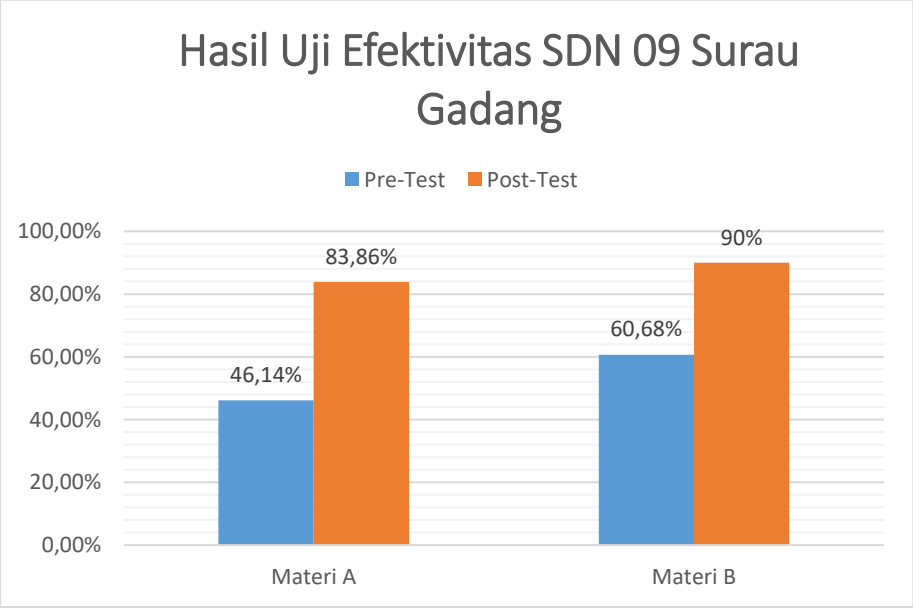
Hasil uji efektivitas didapatkan dari nilai Pre-Test dan Post-Test yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media. Pre-Test dan Post-Test di SDN 08 Surau Gadang dilaksanakan pada hari penelitian tanggal 16 April dan 23 April 2025. Pre-Test dan Post-Test di SDN 09 Surau Gadang dilaksanakan pada hari penelitian tanggal 25 April dan 2 Mei 2025.

Hasil Pre-Test dan Post-Test dari 28 orang peserta didik di SDN 08 Surau Gadang menunjukkan adanya peningkatan yakni dari 47,5% dari hasil Pre-Test naik menjadi 84,64% dari hasil Post-Test pada materi A. Sedangkan pada materi B didapatkan hasil Pre-Test sebesar 57,14% dan hasil Post-Test sebesar 88,04%.

Hasil Pre-Test dan Post-Test dari 22 orang peserta didik di SDN 09 Surau Gadang menunjukkan adanya peningkatan yakni dari 46,14% dari hasil Pre-Test naik menjadi 83,86% dari hasil Post-Test pada materi A. Sedangkan pada materi B didapatkan hasil Pre-Test sebesar 60,68% dan hasil Post-Test sebesar 90%.



Gambar 2. Hasil Uji Efektivitas SDN 08 Surau Gadang



Gambar 3. Grafik Hasil Uji Efektivitas SDN 09 Surau Gadang

Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan adanya peningkatan dan teruji efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Revisi Produk

1. Hasil Revisi Validitas Ahli Media

Tabel 1. Revisi Validitas Media

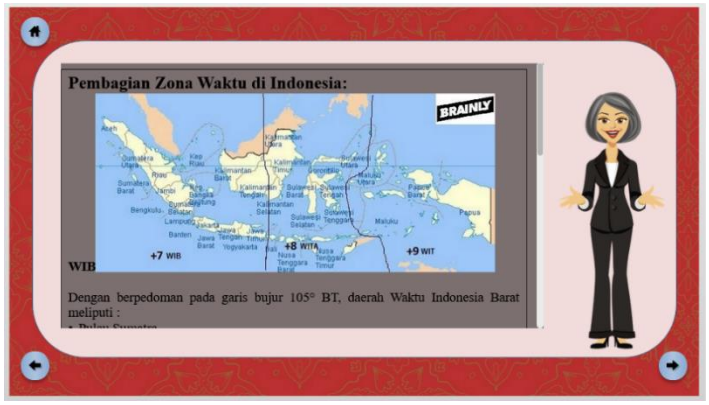
No.	Saran	Revisi
1)	Ukuran dan warna font perlu disesuaikan	Ukuran font sudah diperbaiki dengan yang lebih besar dan warna font sudah dipertajam dan harmoni.
2)	Pilih gambar yang lebih jelas dan menarik	Gambarnya sudah diganti dengan yang lebih jelas dan juga bisa di zoom.
3)	Pemilihan background perlu diperhatikan	Sudah diganti dengan yang lebih menarik.



Gambar 4. Sebelum revisi ukuran dan warna font



Gambar 5. Sesudah revisi ukuran dan warna font



Gambar 6. Sebelum revisi gambar



Gambar 7. Sesudah revisi gambar



Gambar 8. Sebelum revisi background pembuka



Gambar 9. Sesudah revisi background pembuka

2. Hasil Revisi Validitas Ahli Materi

Tabel 2. Revisi Validitas Materi

No.	Saran	Revisi
1.	Perhatikan video orang lain yang digunakan apakah memang sudah sepenuhnya relevan dengan materi yang dibahas.	Sudah direvisi.
2.	Sesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan.	Sudah direvisi.
3.	Tambahkan materi yang konstekstual yang dekat dengan lingkungan peserta didik.	Sudah direvisi, contohnya terkait adanya dua musim di Indonesia yakni kemarau dan hujan yang juga disebabkan oleh angin mosum timur dan muson barat.



Gambar 10. Sebelum revisi video tidak relevan



Gambar 11. Sesudah revisi lirik dan musik



Gambar 12. Sebelum revisi belum tampak materi kontekstual



Gambar 13. Sesudah revisi memasukkan materi kontekstual

3. Hasil Revisi Validitas Bahasa

Tabel 3. Revisi Validitas Bahasa

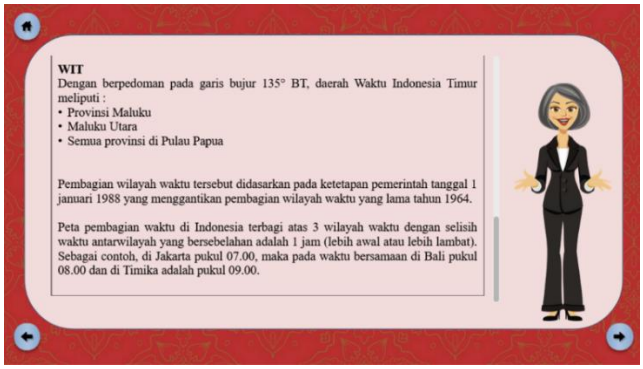
No.	Saran	Revisi
1.	Gunakan gambar yang jelas	Sudah diganti dengan gambar yang lebih jelas serta bisa di zoom.
2.	Penulisan bulan menggunakan huruf kapital dibagian awal	Sudah direvisi.
3.	Soal evaluasi sebaiknya disesuaikan dengan materi dengan tingkatan level kognitifnya tidak hanya terpaku di C1 dan C2 saja.	Sudah direvisi dengan memasukkan soal dengan tingkat C2, C3, dan C4.



Gambar 14. Sebelum revisi gambar buram



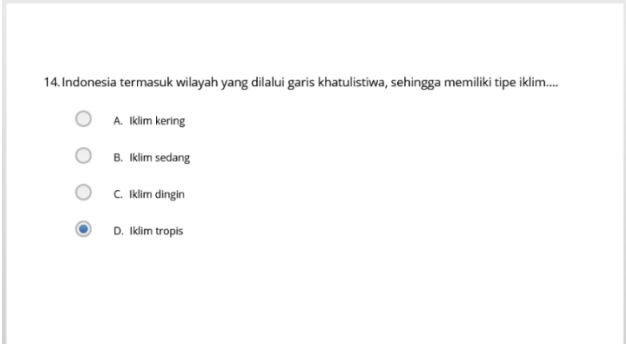
Gambar 15. Sesudah revisi gambar lebih jelas



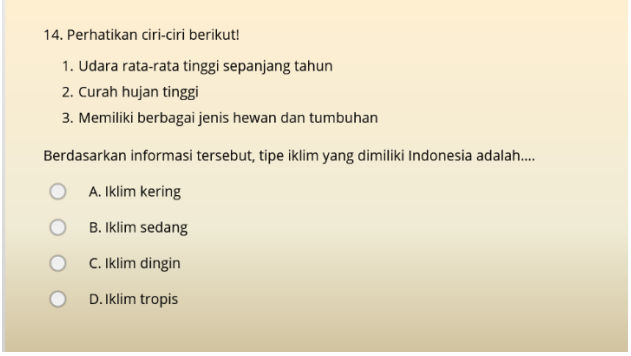
Gambar 16. Sebelum revisi tulisannya masih "januari"



Gambar 17. Sesudah revisi sudah huruf kapital



Gambar 18. Sebelum revisi



Gambar 19. Sesudah revisi

PEMBAHASAN

Di era modern saat ini, kemajuan teknologi yang cukup pesat juga berdampak terhadap bidang pendidikan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Nurfadhillah et al. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan semua alat bantu fisik yang memudahkan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai sasaran pembelajaran. Media pembelajaran memiliki urgensi yang cukup penting dalam menjembatani guru menyampaikan

materi kepada peserta didik. Tidak cukup dengan media konvensional, kemajuan teknologi menawarkan inovasi baru dalam menyediakan media pembelajaran berbasis digital karena perkembangan ilmu pengetahuan perlu diimbangi dengan perkembangan zaman.

Guru dapat mengembangkan kreatifitasnya saat merancang media pembelajaran. Dalam merancang media pembelajaran, tentu saja tidak terlepas dari kebutuhan peserta didik. Setiap bentuk media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing tergantung pada manfaat, kemudahan, dan keefektifannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan perlu disesuaikan dengan materi, kemampuan guru, serta fasilitas yang tersedia agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan optimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas terlihat bahwa pengembangan media pembelajaran sesuai dengan model pengembangan yang diterapkan. Pengembangan dilakukan secara terstruktur dan sistematis berdasarkan model ADDIE yakni dimulai dari *analysis, design, development, implementation,* serta *evaluation*. Berikut tahapan penelitian yang dilakukan yakni (1) *Analysis* (analisis), pada tahap ini dilakukan proses awal menggali informasi terkait kebutuhan pembelajaran melalui kegiatan observasi dan wawancara guru, (2) *Design* (perancangan), tahapan ini terdiri dari perencanaan dan perancangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, (3) *Development* (pengembangan), dalam proses ini peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan uji validitas oleh para ahli untuk menguji kevalidan media, (4) *Implementation* (penerapan), tahap ini merupakan tahap pelaksanaan uji coba media di sekolah yang menjadi subjek penelitian, dan (5) *Evaluation* (evaluasi), tahap ini menjadi tahapan terakhir penelitian dengan menilai seberapa praktis dan efektif media yang telah digunakan melalui uji praktikalitas (respon guru dan peserta didik) dan uji efektivitas.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar dinyatakan layak digunakan. Hal ini dapat terlihat dari hasil uji validitas yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil uji validitas pertama yaitu 80% dari validator media, 80% dari validator materi, dan 80% dari validator bahasa dengan rata-rata dari ketiga validator adalah 80% dengan kategori "valid". Uji validitas kedua yaitu 86% dari ahli media, 88% dari ahli materi, dan 84% dari ahli bahasa dengan rata-rata dari ketiga validator adalah 86% dengan kategori "sangat valid". Pengkategorian tersebut sesuai dengan kategori kevalidan menurut Riduwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021) bahwa skor persentase dari 81%-100% termasuk dalam

kategori sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* sangat praktis digunakan guru dan peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Bab 4 tentang "Aku dan Lingkungan Sekitarku". Hal ini dibuktikan dari hasil angket respon guru dan respon peserta didik yang telah dilampirkan. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran *Articulate Storyline 3* di kelas V SDN 08 Surau Gadang memperoleh skor 93,75% dari respon guru dengan kategori "sangat praktis" dan 92,18% dari respon peserta didik dengan kategori "sangat praktis". Sedangkan hasil uji praktikalitas media pembelajaran *Articulate Storyline 3* di kelas V SDN 09 Surau Gadang memperoleh skor 96,88% dengan kategori "sangat praktis" dari respon guru dan 96,44% dari respon peserta didik dengan kategori "sangat praktis".

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik dinilai dari pre-test dan post-test yang telah dilakukan.

Hasil Pre-Test dan Post-Test peserta didik SDN 08 Surau Gadang pada topik A mendapatkan hasil Pre-Test 47,5% dan mendapat hasil Post-Test 84,64%. Sedangkan pada topik B Pre-Test mendapat hasil 57,14% dan Post-Test 88,04%. Hasil Pre-Test dan Post-Test peserta didik SDN 09 Surau Gadang pada topik A mendapatkan hasil Pre-Test 46,14% dan mendapat hasil Post-Test 83,86%. Sedangkan pada topik B Pre-Test mendapat hasil 60,68% dan Post-Test 90%.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan valid, praktis dan efektif dalam membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik dengan lebih menarik dan mudah dipahami.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar di Gugus II Kecamatan Nanggalo Kota Padang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validitas media didukung oleh hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa

yang menghasilkan skor rata-rata sebesar 86% dalam kategori sangat valid. Dari sisi praktikalitas, tanggapan guru dan siswa dari dua sekolah menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, dengan nilai di atas 90%. Sementara itu, efektivitas media terbukti melalui peningkatan signifikan hasil belajar peserta didik, ditunjukkan oleh perbedaan nilai pre-test dan post-test setelah penggunaan media.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan teknologi pembelajaran berbasis digital interaktif di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam konteks penguatan pembelajaran PPKn. Dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*, media ini mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Penelitian ini memperkuat pentingnya integrasi media digital sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan belajar, dan relevansi materi Pendidikan Pancasila dengan kehidupan sehari-hari siswa, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Temuan penelitian ini secara langsung menjawab rumusan masalah mengenai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*. Pengembangan media yang mengikuti tahapan model ADDIE memastikan proses yang sistematis dan berbasis kebutuhan pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila secara menyeluruh dan kontekstual. Media ini juga menunjukkan potensi dalam memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif di kelas.

Sebagai rekomendasi, pengembangan media pembelajaran digital ini sebaiknya diuji lebih lanjut dalam skala yang lebih luas untuk mengukur konsistensi hasil pada konteks pendidikan yang berbeda. Integrasi dengan platform pembelajaran daring seperti Learning Management System (LMS) juga direkomendasikan guna memperluas akses, terutama dalam mendukung pembelajaran jarak jauh dan model pembelajaran hibrida. Penelitian lanjutan dapat diarahkan pada eksplorasi dampak media ini terhadap kemampuan berpikir kritis dan pembentukan sikap kebangsaan siswa, sebagai bagian dari strategi penguatan karakter dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan pengembangan berkelanjutan, media ini memiliki potensi besar sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung transformasi pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, A. P., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan kurikulum pendidikan di Indonesia dari masa ke masa. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, *3*(2), 102–108. https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/article/view/1192

Anas, A., Ibad, A. Z., Anam, N. K., & Hariwahyuni, F. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Madrasah Ibtidaiyah (MI)(Studi Analisis Kebijakan KMA RI No. 347 Tahun 2022). *Journal of Creative Student Research*, *1*(1), 99–116.

Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based learning: Apa dan bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, *3*(1), 27–35. https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction/article/view/4416

Ariga, S. (2022). Implementasi kurikulum merdeka pasca pandemi covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 662–670. https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/225

Astutik, F. (2023). *Integrasi Model Problem Based Learning pada pembelajaran Berdiferensiasi di sekolah dasar untuk mewujudkan school well-being di era merdeka belajar*. Penerbit Nem. https://books.google.com/books/about/Integrasi_Model_Problem_Based_Learning_p.html?id=hwHHEAAAQBAJ

Azis, R. (2018). Implementasi pengembangan kurikulum. *Inspiratif Pendidikan*, *7*(1), 44–50. https://doi.org/10.24252/ip.v7i1.4932

Bakari, A., Amala, R., Datunsolang, R., Mala, A. R., & Hamsah, R. (2024). ANALISIS MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN RAHMATAN LIL ALAMIN DALAM MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *12*(1), 145–158. https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/4838

Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2012). Taksonomi bloom â€“revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, *2*(02). https://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50

Hamzah, M. R., Mujiwati, Y., Khamdi, I. M., Usman, M. I., & Abidin, M. Z. (2022). Proyek profil pelajar pancasila sebagai penguatan pendidikan karakter pada peserta didik. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *2*(04), 553–559. https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/309

Hanipah, S. (2023). Analisis kurikulum merdeka belajar dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21 pada siswa menengah atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *1*(2), 264–275. https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1860

Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & MZ, A. F. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Pendagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 83–91. https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/137

Huda, N. (2017). Manajemen pengembangan kurikulum. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *1*(2), 52–75. https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/al-tanzim/article/view/113/0

Irwan, V., & Mansurdin. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*

Tambusai, *4*(3), 2097–2107. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/686

Magdalena, I., Fadillah, Y., Maharani, R., Ariq, M., & N, G. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV SDN Karang Tengah 07. *Anwarul*, *2*(1), 38–53. https://doi.org/10.58578/anwarul.v2i1.206

Mimin, E. (2023). Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dengan kurikulum paud: strategi mewujudkan siswa paud profil pelajar Pancasila. *Jurnal Golden Age*, *7*(1). https://doi.org/10.29408/goldenage.v7i01.18336

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, *3*(2), 243–255. https://jurnal.pensa.sch.id/index.php/pensa/article/view/243

Pangestu, R. G., Imron, A., & Ngabekti, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran PBL Kelas IX F SMP Negeri 38 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 1393–1399. https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/download/3275/2744/7600

Putri, J., & Nuvitalia, D. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka dalam mendukung Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *5*(2), 202–209. https://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/460

Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, *11*(1), 101–115. https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105

Sujanto, L. F., Kurniawan, Z., & Holik, A. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kecakapan Abad 21 melalui Literasi Digital. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(9), 6534–6540. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2791