

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SDN Wonorejo 01

Syahda Nur Fadilah*, Ibadullah Malawi*, Eka Nofri Ari Yanto*

Universitas PGRI Madiun, Indonesia

syahanur95@gmail.com*

ibadullah@unipma.ac.id*

ekanofri@unipma.ac.id*

Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN Wonorejo 01 masih didominasi metode ceramah dan sumber belajar konvensional sehingga siswa kesulitan memahami materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku, khususnya konsep peta. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* bernama GEOBI (Geografi Bentuk Indonesiaku). Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah 16 siswa dan satu guru kelas V SDN Wonorejo 01. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Media GEOBI memuat lima submateri peta, tiga video pembelajaran, tiga level permainan interaktif, dan 20 soal evaluasi. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat tinggi: ahli media 89,4%, ahli materi 82,5%, ahli bahasa 100%, dan praktisi 95,2%, dengan rata-rata gabungan 91,7%. Uji coba produk memperoleh respons siswa sebesar 88,4% (perorangan), 90,3% (kelompok kecil), dan 93% (lapangan), serta respons guru 85,8%, seluruhnya berkategori sangat layak. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini terbukti layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang interaktif, mudah diakses, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*, IPAS, Model ADDIE, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut integrasi teknologi secara masif di ruang kelas, termasuk pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang merupakan hasil penggabungan IPA dan IPS pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar (Maula et al., 2025; Sikap, 2024). Media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan penting untuk memfasilitasi Generasi *Alpha* yang terbiasa dengan teknologi digital dan multimedia (Hendri et al., n.d.), sekaligus mengatasi rendahnya keterlibatan aktif siswa akibat dominasi metode ceramah dan sumber belajar konvensional (Maryati & Ganesha, 2026; Abad, 2026).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Wonorejo 01. Hasil observasi dan wawancara awal menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami kesulitan memahami materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku, khususnya konsep peta, karena pembelajaran masih bersifat satu arah dengan sumber belajar berupa buku LKS dan globe, sementara fasilitas *Smart TV* yang tersedia di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan kesulitan memvisualisasikan konsep geografis yang bersifat abstrak.

Articulate Storyline menjadi salah satu solusi berbasis web yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, animasi, video, dan kuis interaktif dalam satu *platform* yang dapat diakses melalui *laptop* maupun *smartphone*. Beberapa penelitian terdahulu membuktikan efektivitas media ini, misalnya pada pembelajaran sains dengan tingkat validitas hingga 96,25% (Afifah & Sahari, n.d.) dan pada pembelajaran matematis dan sains melalui fitur interaktifnya (Kuningan, 2024). Meskipun demikian, penelitian pengembangan media berbasis web *Articulate Storyline* yang secara khusus diintegrasikan dengan konten IPAS Kurikulum Merdeka di sekolah dasar seperti SDN Wonorejo 01 masih terbatas, sehingga menjadi celah penelitian yang perlu diisi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Wonorejo 01, dan (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Wonorejo 01.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPAS kelas V. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena tahapannya sistematis dan memungkinkan evaluasi pada setiap tahap pengembangan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Wonorejo 01, Kecamatan Mejayan, Kabupaten Madiun, Jawa Timur. Subjek penelitian terdiri atas 16 siswa dan satu guru kelas V, tiga dosen ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) dari Program Studi PGSD Universitas PGRI Madiun, serta satu guru sebagai validator praktisi.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Observasi dan wawancara dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media, lingkungan belajar, dan permasalahan pembelajaran. Angket digunakan pada tahap analisis kebutuhan, validasi ahli dan praktisi, serta uji respons siswa dan guru, dengan skala penilaian *Likert* 1-5.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus $P_k = (S/N) \times 100\%$, dengan S adalah jumlah skor yang diperoleh dan N adalah jumlah skor maksimal (Aini & Isnaniah, 2023). Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan: 81-100% sangat valid/sangat layak, 61-80% valid/layak, 41-60% cukup valid/cukup layak, 21-40% tidak valid/kurang layak, dan 0-20% sangat tidak valid/sangat kurang layak (Subhaktiyasa, 2024; Dwiningsih et al., 2018). Uji coba produk dilaksanakan secara bertahap melalui uji coba perorangan (3 siswa), uji coba kelompok kecil (4 siswa), dan uji coba lapangan (9 siswa).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* bernama GEOBI (Geografi Bentuk Indonesiaku) yang dikembangkan melalui lima tahap ADDIE. Tahap analisis menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) mengalami kesulitan memahami materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku dan seluruh siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, sementara guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran interaktif karena keterbatasan kemampuan teknis.

Pada tahap desain dan pengembangan, media GEOBI disusun dengan lima submateri peta (pengertian, unsur-unsur, jenis-jenis, kegunaan peta, dan peta Indonesia), tiga video pembelajaran, tiga level permainan (*game*) interaktif, 20 soal evaluasi, serta fitur manual book dan halaman informasi pengembang. Media dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dengan dukungan *Canva* untuk *elemen visual*.

Kelayakan media diuji melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi, serta uji coba kepada pengguna. Rekapitulasi hasil penilaian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Validasi Ahli, Praktisi, dan Respons Pengguna

Validator/Responden	Persentase Kelayakan	Kriteria
Ahli Media	89,4%	Sangat Layak
Ahli Materi	82,5%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
Praktisi	95,2%	Sangat Layak
Respons Siswa	91,4%	Sangat Layak
Respons Guru	85,8%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, seluruh persentase kelayakan berada pada rentang 81-100% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media dilaksanakan dua kali karena pada validasi pertama (84,7%) masih terdapat saran perbaikan berupa penambahan *ikon home* dan petunjuk permainan, sehingga pada validasi kedua meningkat menjadi 89,4%. Ahli materi menyarankan penambahan fitur skor pada kuis digital, sedangkan ahli bahasa menyarankan perbaikan format penomoran dan penulisan kapital sesuai kaidah Bahasa Indonesia.

Hasil uji coba produk menunjukkan tren peningkatan respons siswa secara konsisten, yaitu 88,4% pada uji coba perorangan (mean nilai evaluasi 76,66), 90,3% pada uji coba kelompok kecil (mean 75), dan 93% pada uji coba lapangan (mean 72,22). Respons guru terhadap media juga tinggi, yaitu 85,8%. Seluruh siswa memperoleh nilai tes evaluasi di atas Kriteria Ketuntasan Minimum, yang mengindikasikan bahwa media GEOBI berhasil memfasilitasi pemahaman konsep peta pada siswa dengan berbagai tingkat kemampuan akademik.

Pembahasan

Media pembelajaran interaktif GEOBI dikembangkan mengikuti prinsip konstruktivisme, yaitu pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajar (Julia et al., 2024; Hasan et al., 2021). Fitur navigasi mandiri, permainan interaktif, video pembelajaran, dan umpan balik langsung berupa skor memungkinkan siswa mengeksplorasi materi peta sesuai kecepatan belajar masing-masing, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Tingginya persentase kelayakan yang diperoleh sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Kependidikan et al. (2021) melaporkan validasi ahli sebesar 95% untuk media *Articulate Storyline* pada

pembelajaran IPA kelas V SD, sementara Afifah dan Sahari (n.d.) mencatat validitas 96,25% pada materi struktur tumbuhan. Kuningan (2024) juga menemukan penilaian sangat valid dari ahli materi (92%) dan ahli media (95%) pada pembelajaran IPAS kelas V. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan tersebut dan menegaskan bahwa Articulate Storyline merupakan platform yang andal untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Peningkatan persentase respons siswa dari uji coba perorangan hingga uji coba lapangan mengindikasikan bahwa semakin banyak siswa yang terlibat, semakin kuat dukungan terhadap kelayakan media GEOBI. Meski demikian, rata-rata nilai tes evaluasi pada uji coba lapangan (72,22) sedikit lebih rendah dibandingkan uji coba perorangan dan kelompok kecil, yang diduga dipengaruhi oleh keberagaman kemampuan akademik siswa pada kelompok uji coba yang lebih besar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu belum dilakukannya uji efektivitas melalui *pre-test* dan *post-test* yang melibatkan seluruh populasi siswa, sehingga pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar secara statistik belum dapat dibuktikan secara komprehensif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melengkapi desain eksperimen guna mengukur efektivitas media GEOBI secara lebih menyeluruh, serta memperluas subjek uji coba pada sekolah dengan karakteristik berbeda.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* bernama GEOBI berhasil dikembangkan melalui model ADDIE untuk mendukung pembelajaran IPAS materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku di kelas V SDN Wonorejo 01. Media ini memuat lima submateri peta, tiga video pembelajaran, tiga level permainan interaktif, dan 20 soal evaluasi yang dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru.

Hasil validasi ahli media (89,4%), ahli materi (82,5%), ahli bahasa (100%), dan praktisi (95,2%), dengan rata-rata gabungan 91,7%, serta hasil uji coba produk kepada siswa (88,4%-93%) dan guru (85,8%), seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini terbukti layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang interaktif, mudah diakses, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan melengkapi uji efektivitas melalui desain *pre-test* dan *post-test* untuk membuktikan dampak media terhadap hasil belajar secara lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, kepada dosen pembimbing dan validator ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa, serta kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas V SDN Wonorejo 01 atas kerja sama dan dukungan selama proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abad, P. (2026). Profesionalisme guru dalam transformasi pendidikan. 4(4).
- Afifah, M., & Sahari, S. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi struktur tumbuhan. 453–464.
- Aini, S., & Isnaniah, I. (2023). Kemandirian dan hasil belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1466–1473.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5252>

- Dwiningsih, K., Sukarmin, Muchlis, & Rahma, P. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran kimia menggunakan media laboratorium virtual berdasarkan paradigma pembelajaran di era global. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 156–176.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n2.p156-176>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Group.
- Hendri, L. M., Az, M., Zulianda, D. P., & Safitri, A. (n.d.). Tematik digital: Transformasi pembelajaran tematik di era generasi alpha. 271–277.
- Julia, M. A., Fitriani, N., & Setiawan, R. (2024). Proses pembelajaran konstruktivisme generatif di sekolah dasar. 3, 1–7.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web Articulate Storyline pada pembelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.
- SDN Kuningan. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada pembelajaran matematika dan sains. 09(September).
- Maryati, T., & Ganesha, U. P. (2026). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional Engklek dalam menumbuhkan motivasi belajar dan kemampuan bernalar kritis siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar. 6, 728–744.
- Maula, A. R., Wasilatin, F., & Divana, P. A. (2025). Transformasi media pembelajaran di era digital: Peluang dan tantangan. 4, 5491–5500.
- Sikap, D. A. N. (2024). Penerapan kurikulum holistik dalam meningkatkan pembelajaran. 5(2).
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. 9, 2721–2731.