



## Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Happy Prameswa Rif'ah<sup>1\*</sup>, Roni Rodiyana<sup>2</sup>

<sup>1\*2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

\*happy.22257@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 15-03-2026 Accepted: 20-05-2026 Published: 30-05-2026

### ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi Letak Geografis Indonesia di kelas V SDN Made 1 No. 475 Surabaya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Penelitian melibatkan 28 peserta didik kelas V SDN Made 1 No. 475 Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh presentase kevalidan sebesar 95% pada aspek materi dan 86% pada aspek media dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan media mencapai 87% berdasarkan angket guru dan 94% berdasarkan angket peserta didik dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 51,79 pada *pretest* menjadi 86,43 pada *posttest* serta nilai N-Gain sebesar 0,7138 dengan kategori tinggi.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Articulate Storyline 3*, Hasil Belajar, IPS, Letak Geografis Indonesia

### ABSTRACT

*This research was conducted based on the low learning outcomes of students in the Social Studies subject on the Geographical Location of Indonesia in grade V of SDN Made 1 No. 475 Surabaya. . This research aims to develop learning media based on Articulate Storyline 3 that meets the criteria of being valid, practical, and effective to improve student learning outcomes. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study involved 28 grade V students of SDN Made 1 No. 475 Surabaya. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires, documentation, and pretest and posttest tests. The research instruments were validation sheets from material experts and media experts, teacher and student questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the learning media obtained a validity percentage of 95% in the material aspect and 86% in the media aspect with a very valid category. The practicality level of the media reached 87% based on the teacher questionnaire and 94.73% based on the student questionnaire with a very practical category. The effectiveness of the media is shown by the increase in the average student score from 51.79 in the pretest to 86.43 in the posttest and the N-Gain value of 0.7138 with a high category.*

**Keywords:** Learning media, *Articulate Storyline 3*, Learning Outcomes, Social Studies, Geographical Location of Indonesia

### Pengutipan APA:

Rif'ah, H.P., & Roni, R., (2026). Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(5).



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dasar yang harus diperoleh setiap warga negara melalui jalur pendidikan formal maupun nonformal (Saraswati, 2017). Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga memiliki kemampuan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan, serta akhlak yang baik. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan yang bermutu. Ashidiqi, Ridlo, dan Maswani (2024) menyatakan bahwa pendidikan nasional memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan menarik bagi peserta didik (Qalbi & Zuhdi, 2023). Selain itu, Mubarak dan Iriana et al. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan bahan ajar elektronik juga dinilai dapat membantu meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Ikhsan & Kolega, 2024). Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Isma & Dafit, 2022).

Pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar, materi Letak Geografis Indonesia masih dianggap sulit dipahami oleh peserta didik karena memuat konsep-konsep yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman mengenai hubungan antarwilayah serta pengaruh letak geografis terhadap kehidupan masyarakat. Heryani et al. (2022) menyatakan bahwa pembelajaran IPS sering dianggap kurang menarik karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga peserta didik mudah merasa bosan. Selain itu, Rodiyana (2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif dapat menyebabkan hasil belajar yang diperoleh menjadi kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal pada saat pelaksanaan *pretest* di kelas V SDN Made 1 No. 475 Surabaya, diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 51,79 dan seluruh peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Hasil wawancara dengan peserta didik juga menunjukkan bahwa materi Letak Geografis Indonesia dianggap sulit dipahami karena memuat banyak hafalan serta proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku ajar dan metode ceramah. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*.

Menurut Prayoga dan Sunaryo (2024), *Articulate Storyline 3* mampu membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik melalui perpaduan teks, gambar, video, animasi, audio, dan kuis interaktif. Penggunaan media interaktif tersebut juga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam membantu meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V pada materi Letak Geografis Indonesia.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi *Letak Geografis Indonesia* bagi siswa kelas V SDN Made 1 No. 475 Surabaya. Metode R&D bertujuan menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif melalui proses pengembangan serta pengujian kelayakan secara sistematis (Sugiyono, 2023). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahap: analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Branch, 2009). Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan capaian pembelajaran. Tahap desain meliputi penyusunan *storyboard*, alur navigasi media, materi, serta instrumen penelitian. Pada tahap pengembangan, produk dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3* kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran untuk direvisi sesuai masukan. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba pada 28 siswa kelas V, sedangkan evaluasi dilakukan untuk menilai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, satu guru kelas V, dan 28 siswa kelas V SDN Made 1 No. 475 Surabaya, dengan objek penelitian berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, angket skala Likert, serta tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*). Analisis data dilakukan secara campuran (kuantitatif dan kualitatif). Data kuantitatif dianalisis untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media menggunakan skor validasi, angket respons, ketuntasan belajar, serta N-Gain, sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.





## **HASIL**

### **Hasil Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator**

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, berbagai masukan dan saran diperoleh mengenai tampilan, penyajian materi, dan fitur evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Masukan ini kemudian digunakan sebagai dasar bagi para peneliti untuk merevisi produk tersebut.

Revisi tersebut meliputi peningkatan desain tampilan dan penambahan fitur evaluasi berupa skor dan umpan balik atas jawaban. Revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga lebih optimal dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Produk media pembelajaran yang telah direvisi dapat dilihat melalui tautan berikut: <https://bagimanabentuk-indo.netlify.app>

**Tabel 1.** Revisi Produk Setelah Validasi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
<p>Media pembelajaran tidak dilengkapi dengan fitur tinjauan kuis, sehingga setelah siswa menyelesaikan kuis, sistem tidak menampilkan hasil evaluasi jawaban mereka. Setiap pertanyaan yang telah diselesaikan tidak menyertakan informasi tentang benar atau salahnya jawaban, sehingga siswa tidak dapat mengidentifikasi kesalahan dalam pekerjaan mereka.</p>	<p>Media pembelajaran telah dilengkapi dengan fitur tinjauan kuis yang secara otomatis menampilkan hasil evaluasi setelah siswa menyelesaikan kuis. Informasi tentang jawaban yang benar diberikan untuk setiap pertanyaan, memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi bagian mana dari jawaban mereka yang salah atau benar. Fitur ini memungkinkan siswa untuk merefleksikan hasil belajar mereka dan mendukung pengembangan kemandirian dalam proses belajar.</p>
	
<p>Judul materi dalam media pembelajaran masih menggunakan font Lato, yang tidak sepenuhnya selaras dengan desain keseluruhan media.</p>	<p>Judul materi telah diperbaiki dengan mengganti font dari Lato menjadi Roboto agar lebih konsisten dengan desain keseluruhan media. Penggunaan font Roboto juga bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan dan menghasilkan tampilan yang lebih jelas.</p>

### Hasil Uji Validasi Instrumen Tes

Sebelum instrumen tes digunakan dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, terlebih dahulu dilakukan uji kevalidan instrumen. Uji kevalidan menggunakan *IBM SPSS Statistics* untuk menentukan tingkat kevalidan setiap soal yang digunakan dalam penelitian. Instrumen tes terdiri dari 25 soal pilihan ganda tentang materi Lokasi Geografis Indonesia untuk siswa kelas lima sekolah dasar. Pengujian kevalidan dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  yang dihitung dengan nilai  $r$  tabel. Suatu item dinyatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan dinyatakan tidak valid apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Berdasarkan hasil uji kevalidan, 10 item dinyatakan valid dan 6 item dinyatakan tidak valid. Kesepuluh

item yang valid ini kemudian digunakan sebagai instrumen tes dalam *pretest* dan *posttest* penelitian. Hasil uji validasi instrumen tes dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Uji Kevalidan Instrumen Tes

Hasil Uji Kevalidan Instrumen Tes			
Nomor Soal	r hitung	r table	Kesimpulan
Soal 1	.639**	0,374	Valid
Soal 2	.653**	0,374	Valid
Soal 3	.630**	0,374	Valid
Soal 4	.649**	0,374	Valid
Soal 5	.522**	0,374	Valid
Soal 6	.544**	0,374	Valid
Soal 7	.692**	0,374	Valid
Soal 8	0,144	0,374	Tidak Valid
Soal 9	.682**	0,374	Valid
Soal 10	0,016	0,374	Tidak Valid
Soal 11	.640**	0,374	Valid
Soal 12	0,016	0,374	Tidak Valid
Soal 13	-0,069	0,374	Tidak Valid
Soal 14	0,031	0,374	Tidak Valid
Soal 15	0,113	0,374	Tidak Valid
Soal 16	.634**	0,374	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen tes pada Tabel 2, diketahui bahwa tidak semua butir soal memenuhi kriteria validitas. Dari 16 soal yang telah diuji cobakan, dipilih 10 butir soal yang dinyatakan valid untuk digunakan dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest* penelitian. Butir soal yang dinyatakan valid merupakan soal yang memiliki nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sehingga dianggap mampu mengukur kemampuan kognitif peserta didik sesuai indikator pembelajaran pada materi Letak Geografis Indonesia. Soal-soal yang digunakan dalam penelitian mencakup indikator kemampuan kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis) yang telah disesuaikan dengan kisi-kisi instrumen tes.

Sementara itu, beberapa butir soal lainnya tidak digunakan karena memiliki nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  sehingga dinyatakan tidak valid. Selain itu, terdapat beberapa soal yang dinilai kurang sesuai dengan indikator pembelajaran, menggunakan bahasa yang kurang jelas sehingga sulit dipahami peserta didik, serta belum mampu mengukur kemampuan kognitif peserta didik secara optimal. Oleh sebab itu, butir soal yang tidak valid dieliminasi agar instrumen tes yang digunakan dalam penelitian dapat mengukur hasil belajar peserta didik secara tepat, valid, dan akurat.

### Hasil Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan untuk menentukan konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan perhitungan statistik *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics.

**Tabel 3.** Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.760	11

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,760. Suatu instrumen dianggap reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,7. Oleh karena itu, nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,760 menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan dapat dianggap reliabel.

### Hasil Validasi Kelayakan

Validasi materi dilakukan oleh Dr. Styo Mahendra Wasita Aji, S.Pd., M.Pd, dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya untuk menilai kesesuaian materi. Penilaian mencakup beberapa aspek, termasuk kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan penyajian, kelengkapan materi, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Instrumen yang digunakan dalam proses validasi adalah skala Likert dengan 5 kategori penilaian: Sangat Setuju (skor 5), Setuju (skor 4), Kurang Setuju (skor 3), Tidak Setuju (skor 2), dan Sangat Tidak Setuju (skor 1). Hasil penilaian dari ahli materi kemudian dijelaskan untuk menentukan kesesuaian materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Selain memberikan skor, ahli materi juga memberikan saran dan masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan materi pembelajaran. Setelah proses validasi selesai, peneliti merevisi media pembelajaran berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli.

**Tabel 4.** Hasil Penilaian Ahli Materi

NO	Butir Penilaian	Skor Penilaian	
		Ahli Materi	Total
Aspek Design Pembelajaran			
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	4	4
2.	Kelengkapan materi	5	5
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
4.	Kejelasan dalam penyampaian materi	5	5
5.	Kemudahan dalam penyampaian materi	5	5
6.	Sistematika penyampaian materi	5	5
7.	Kejelasan contoh	5	5
8.	Ketepatan kunci jawaban	5	5
9.	Kelengkapan soal	5	5
10.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5	5
11.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	5	5
12.	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi	4	4
Jumlah		57	

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi dengan total skor 57, sedangkan skor maksimum adalah 60 yang merupakan total keseluruhan skor jika semua poin penilaian mendapatkan skor 5. Hasil validasi materi pembelajaran adalah 95% yang pada tabel termasuk kategori sangat valid untuk di uji cobakan kepada siswa.

Selanjutnya, validasi media dilakukan oleh Dr. Mujahidin Farid, S.Pd.,M.Pd dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya untuk menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah dikembangkan, berdasarkan tampilan dan fungsi media pembelajaran tersebut.

**Tabel 5.** Hasil Penilaian Ahli Media

NO	Butir Penilaian	Skor Penilaian	
		Ahli Media	Total
Aspek Rekayasa Perangkat			
1.	Efektif dan efisien dalam pengembangan	4	4
2.	Efektif dan efisien dalam penggunaan	4	4
3.	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	4	4
4.	Kemudahan dalam pengoperasian media	5	5
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	5
6.	Ketepatan pemilihan aplikasi	5	5
Aspek Tampilan Visual			
7.	Kesesuaian pemilihan warna	4	4
8.	Kesesuaian pemilihan huruf	3	3
9.	Kesesuaian desain tombol	4	4
10.	Kesesuaian tata letak pola desain	5	5
11.	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi	5	5
12.	Keseimbangan proporsi gambar	4	4
13.	Kesesuaian pemilihan efek suara	5	5
14.	Kerapian desain	4	4
15.	Kemenarikan desain	4	4
Jumlah		65	

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media dengan total skor 65, sedangkan skor maksimum adalah 75 yang merupakan total keseluruhan skor jika semua poin penilaian mendapatkan skor 5. Jadi, hasil kevalidan media pembelajaran adalah 86% yang pada tabel termasuk kategori sangat valid untuk di uji cobakan kepada siswa.

### Hasil Uji Kepraktisan Media

Penilaian kepraktisan ini dilakukan oleh ahli praktisi, yaitu guru kelas lima Ibu Puspita Wahyuningtyas, S.Pd, yang secara langsung memahami karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran di sekolah.

**Tabel 6.** Hasil Penilaian Ahli Praktisi

NO	Butir Penilaian	Skor Penilaian	
		Ahli Praktisi	Total
Aspek Desain Pembelajaran			
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	4	4
2.	Kelengkapan materi pembelajaran	4	4
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
4.	Kejelasan penyampaian materi	5	5
5.	Kemudahan dalam penyampaian materi	4	4
6.	Sistematika penyampaian materi	5	5
7.	Kejelasan contoh	4	4
8.	Ketepatan kunci jawaban	4	4
9.	Kelengkapan soal	4	4
10.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5	5

NO	Butir Penilaian	Skor Penilaian	
		Ahli Praktisi	Total
11.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	5	5
12.	Pemberian umpan bali terhadap evaluasi	5	5
	Aspek Rekayasa Perangkat		
13.	Eefektif dan efisien dalam penggunaan	4	4
14.	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	4	4
15.	Kemudahan pengoperasian media	4	4
16.	Kejelasan petunjuk	5	5
	Aspek Tampilan Visual		
17.	Komunikatif	4	4
18.	Kerapian desain	4	4
19.	Kemenarikan desain	5	5
	Total		83

Hasil uji kepraktisan media pembelajaran adalah 87% yang pada tabel termasuk kategori sangat praktis untuk di uji cobakan kepada siswa.

Selanjutnya, hasil angket kepraktisan peserta didik dapat dilihat pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik

NO	Uraian	Skor
1.	Skor yang diperoleh	2.122
2.	Skor maksimal	2.240
3.	Presentase	94,73 %

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap kepraktisan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*, diperoleh total skor sebesar 2.122 dari skor maksimal 2.240. Skor tersebut merupakan hasil akumulasi dari seluruh jawaban peserta didik pada setiap butir pernyataan yang mencakup aspek kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk, tampilan media, serta kemudahan dalam memahami alur penggunaan media. Hasil perhitungan menggunakan rumus persentase kepraktisan menunjukkan nilai sebesar 94%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

### Hasil Uji Keefektifan Media

Hasil *pretest-posttest* dapat dilihat pada Tabel 8.

**Tabel 8.** Hasil *pretest-posttest*

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	28	30	60	51.79	9.449
<i>Posttest</i>	28	70	100	86.43	8.698
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan tabel 7, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa adalah (51,79), sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah (86,43). Perbedaan nilai rata-rata menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Hasil uji N-Gain dapat dilihat pada Tabel 9.

**Tabel 9. Hasil Uji N-Gain**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	28	.25	1.00	.7138	.18995
Ngain_Persen	28	25.00	100.00	71.3776	18.99512
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan analisis menggunakan *IBM SPSS Statistics*, diperoleh data deskriptif, termasuk jumlah titik data (N), nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata (*mean*), dan simpangan baku. Tabel tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang dihitung adalah 28. Nilai N-Gain memiliki minimum 0,25 dan maksimum 1,00, dengan rata-rata (mean) 0,7138 dan simpangan baku 0,18995. Selanjutnya, nilai N-Gain dalam bentuk persentase memperoleh nilai minimum 25,00% dan maksimum 100,00%, dengan rata-rata 71,38% dan simpangan baku 18,99512. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*. Nilai rata-rata N-Gain yang tinggi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Persentase ketuntasan belajar peserta didik selanjutnya dihitung menggunakan rumus ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{25}{28} \times 100\%$$

$$P = 89\%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan belajar

f = Jumlah peserta didik yang tuntas

N = Jumlah seluruh peserta didik

Hasil tersebut menunjukkan bahwa presentase ketuntasan belajar peserta didik kelas V mencapai 89%. Meskipun indikator ketercapaian tujuan pembelajaran ditetapkan sebesar 70%, penentuan ketuntasan hasil belajar tetap mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, yaitu 75. Dengan jumlah soal sebanyak 10 butir, peserta didik yang memperoleh nilai 80 dinyatakan telah mencapai ketuntasan, sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai 70 dinyatakan belum memenuhi ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*

dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi Letak Geografis Indonesia untuk peserta didik kelas V SD.

## PEMBAHASAN

### Kelayakan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh kedua ahli yaitu ahli materi dan media, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* memperoleh persentase 95% pada aspek materi dan 86% pada aspek media, keduanya dinyatakan sangat layak digunakan karena memperoleh kategori sangat valid. Hasil ini didukung oleh skor penilaian yang tinggi pada setiap aspek, termasuk kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi, kejelasan penyajian, serta kualitas tampilan dan kemudahan penggunaan media. Hasil ini menjawab mengenai kesesuaian media pembelajaran, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Persentase tinggi untuk aspek materi menunjukkan bahwa konten yang disajikan selaras dengan tujuan pembelajaran, cukup komprehensif, dan terstruktur secara sistematis agar mudah dipahami oleh siswa. Lebih lanjut, kesesuaian materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar juga mendukung kesesuaian media tersebut. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi persyaratan konten, presentasi, dan grafis yang sesuai agar dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan karena memperoleh kategori sangat valid.”

### Kepraktisan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh guru dan siswa, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* mendapat presentase sebesar 87% dari guru dan 94% dari siswa. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori "sangat praktis". Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, hasil ini juga menjawab pertanyaan penelitian mengenai kepraktisan media, yaitu bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan dan dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa.

Hasil analisis kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan hasil respons praktisi/guru dan peserta didik. Tingginya tingkat kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Kepraktisan media didukung oleh adanya fitur navigasi berupa tombol next, back, dan home yang memudahkan peserta didik dalam berpindah antarhalaman tanpa mengalami kesulitan saat mengoperasikan media. Selain itu, media juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga peserta didik dapat menggunakan media secara mandiri.

Penyajian materi dalam media didukung oleh penggunaan gambar, animasi, dan video pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada bagian evaluasi, media dilengkapi dengan kuis interaktif serta fitur *drag and drop* yang mendorong keaktifan peserta didik dan mengurangi rasa bosan saat mengerjakan latihan soal. Adanya fitur skor otomatis juga memudahkan peserta didik untuk mengetahui hasil pengerjaan secara langsung. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* tidak hanya mudah digunakan oleh guru dan peserta didik, tetapi juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik pada materi Letak Geografis Indonesia.

### Keefektifan Media Pembelajaran

#### *Keefektifan Media Pembelajaran Berdasarkan Uji N-Gain*

Berdasarkan hasil analisis menggunakan IBM SPSS Statistics, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7138 atau 71,38% yang berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Letak Geografis Indonesia. Efektivitas media juga terlihat dari peningkatan rata-rata nilai peserta didik, yaitu dari 51,79 pada saat *pretest* menjadi 86,43 pada *posttest*.

**Tabel 10.** Hasil *Pretest Posttest* Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	28	30	60	51.79	9.449
<i>Posttest</i>	28	70	100	86.43	8.698
Valid N (listwise)	28				

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Qalbi dan Zuhdi (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik karena materi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Prayoga dan Sunaryo (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui integrasi berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif. Kesamaan temuan tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis multimedia berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Berikut merupakan analisis hasil uji N-Gain dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Letak Geografis Indonesia:

**Tabel 11.** Hasil Uji N-Gain

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	28	.25	1.00	.7138	.18995
Ngain_Persen	28	25.00	100.00	71.3776	18.99512
Valid N (listwise)	28				

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini didukung oleh karakteristik media yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti gambar, video, audio, kuis interaktif, serta fitur drag and drop. Fitur-fitur tersebut memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran dan membantu mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan pendapat Heryani et al. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung pemahaman materi secara lebih efektif.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara cermat karena penelitian hanya melibatkan satu kelas dan tidak menggunakan kelas kontrol sebagai pembanding. Oleh sebab itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* efektif digunakan dalam pembelajaran, namun belum dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa media tersebut lebih unggul dibandingkan media atau metode pembelajaran lainnya.

#### ***Keefektifan Media Pembelajaran Berdasarkan Ketuntasan Hasil Belajar***

Berdasarkan hasil analisis ketuntasan belajar, diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 89%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa 25 dari 28 peserta didik kelas V telah memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75. Dengan demikian, pembelajaran dinyatakan tuntas secara klasikal. Tingginya persentase ketuntasan belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* mampu membantu peserta didik memahami materi Letak Geografis Indonesia dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan gambar, animasi, video, kuis, dan navigasi yang menarik dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal. Dengan demikian, hasil ketuntasan belajar tersebut memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi Letak Geografis Indonesia pada peserta didik kelas V SD.

### **Penarikan Kesimpulan**

Berdasarkan hasil reduksi data dan penyajian data yang diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi Letak Geografis Indonesia kelas V sekolah dasar. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain pelaksanaan penelitian yang hanya dilakukan pada satu kelas, tidak melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding, serta penerapan media pembelajaran yang terbatas pada materi Letak Geografis Indonesia. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah subjek yang lebih beragam, menggunakan desain penelitian dengan kelas kontrol, dan mengimplementasikan media pada materi IPS lainnya sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih luas dan mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas V SDN Made 1 No. 475 Surabaya, diperoleh Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Letak Geografis Indonesia untuk peserta didik kelas V sekolah dasar yang telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kontribusi utama penelitian ini adalah pengembangan media yang mampu menyajikan materi IPS secara lebih konkret melalui perpaduan unsur visual, video, audio, serta aktivitas interaktif, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep secara lebih mendalam. Selain itu, media yang dikembangkan dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih mudah belajar melalui tampilan visual dan kegiatan yang interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPS yang mendukung partisipasi aktif peserta didik serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Letak Geografis Indonesia.

### **REFERENSI**

- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS di SD kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>.
- Ikhsan, & Kolega, U. N. (2024). ICT-based science learning to increase student creativity, 16, 156–166.
- Isma, M., Nindya, S., & Dafit, F. (2022). Utilization of information and communication technology on the learning process in elementary school. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 173–181. <https://dx.doi.org/10.23887/ijee.v6i1>.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

- Prayoga, R., & Sunaryo, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* 3 dalam materi menggambar ilustrasi tradisional. *Batarirupa: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.59672/batarirupa.v4i1.3440>.
- Qalbi, R. S., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi digital materi peta kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2449–2459.
- Rodiyana, R. (2018). Analisis model cooperative learning type student. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 96.
- Saraswati, P. (2017). Pengembangan media buku bergambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Dr. Mawardi Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal. *Unnes Repository*, 84. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/31403>.
- Shidiqi, M. H., Ridlo, U., & Maswani. (2024). Kebijakan, tujuan, dan visi misi pendidikan nasional dalam upaya memajukan pendidikan di Indonesia. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(12), 389–398.
- Tanjung, N. A. (2023). Peran inovasi pada pembelajaran berbasis teknologi. *Seminar Nasional Unigha*, 361–365. <http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/e2cfn>.