

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Adetia, Syarip Hidayat*, Asep Nuryadin

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya

*Corresponding Author: hidayat@upi.edu

Article History

Received : May 23th, 2025

Revised : June 27th, 2025

Accepted : July 10th, 2025

Abstract: Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 yang memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan ialah *Design Based Research* (DBR) yang mencakup empat tahapan utama, yaitu: 1) Identifikasi dan analisis masalah, 2) Pengembangan prototype program, 3) Uji coba dan implementasi 4) Refleksi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, studi dokumen, dan angket. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh para ahli meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik. Hasil validasi menunjukkan bahwa skor rata-rata yang didapatkan adalah 87,5% dari ahli media, skor rata-rata 94,66% dari ahli materi, dan skor rata-rata 95,73% dari ahli pedagogik. Selain itu, respon siswa pada uji coba pertama mendapatkan skor rata-rata 95,62% dan pada uji coba kedua mendapatkan skor rata-rata 97,19%. Berdasarkan hasil evaluasi dari para validator dan respon siswa dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis articulate storyline 3 dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Keywords: Media Interaktif, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang dirancang untuk membekali individu dengan wawasan serta kemampuan, sekaligus membentuk generasi cerdas, berkarakter, kreatif, dan inovatif. Menurut Amalia (2023) menyatakan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam memperluas pola pikir seseorang dan membentuk perilaku yang mencerminkan akhlak mulia, kecerdasan, serta karakter yang kuat. Hidayat (2021) menyatakan bahwa pendidikan senantiasa diyakini sebagai sarana utama dalam membangun peradaban, serta terus menghadapi tantangan di setiap era yang baru. Melalui pendidikan, potensi individu dapat dikembangkan secara optimal agar menjadi sosok yang cerdas, terampil, dan berkepribadian baik (Prananda, 2020). Oleh sebab itu, pendidikan perlu dijalankan secara maksimal agar dapat membentuk generasi berkarakter, cerdas, dan inovatif.

Di era perkembangan teknologi saat ini, kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar, khususnya dalam bidang pendidikan. Sholikhah (2021) menyatakan bahwa kemajuan teknologi turut mempengaruhi dunia pendidikan baik dari sistem pembelajaran, model, metode, bahan ajar, maupun media pembelajaran yang

digunakan. Kehadiran teknologi memberikan pengaruh baik, salah satunya adalah membantu mengatasi masalah dalam bidang pendidikan seperti kurangnya motivasi belajar peserta didik (Azmi et al., 2024). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi membuka peluang terciptanya berbagai inovasi baru di bidang pendidikan, terutama bagi para pendidikan dalam menyampaikan materi ajar melalui media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa dengan tujuan membangkitkan pemikiran, perasaan, semangat, serta ketertarikan mereka dalam proses belajar (Ardhani et al., 2021). Sementara itu, Arina et al., (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi agar lebih mudah dipahami siswa. Oleh sebab itu, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Pemanfaatan media yang menarik dan bersifat interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi ini akan mendukung terciptanya suasana belajar yang nyaman dan kondusif. Oleh sebab itu, penerapan media

interaktif menjadi salah satu kebutuhan penting dalam proses pembelajaran.

Media interaktif merupakan perpaduan berbagai unsur seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video yang dirancang agar dapat diakses secara interaktif guna menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik (Hidayah et al., 2023). Media interaktif dirancang untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran seperti mempermudah dalam memahami materi pelajaran karena materi yang disampaikan guru didukung oleh visual, suara, animasi, dan video yang berfungsi memperjelas konsep yang diajarkan. Dengan demikian, materi pembelajaran dalam media interaktif menjadi lebih menarik, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (Geni et al., 2020). Sejalan dengan hal itu, Khairunnisa & Ain (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya media interaktif mampu mendorong siswa untuk belajar lebih semangat. Media interaktif ini dapat dikembangkan dengan memanfaatkan perangkat digital. Menurut Nuryadin dkk. (2021) perangkat digital dapat digunakan untuk mengolah dan mengedit beragam media seperti gambar, animasi, suara, dan video untuk mendukung kegiatan belajar. Salah satu *software* yang dapat dipakai untuk membuat media interaktif adalah aplikasi atau perangkat lunak seperti articulate storyline 3.

Articulate storyline 3 adalah *software* yang dirancang untuk membuat media interaktif dengan mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, animasi, video, dan elemen lainnya, serta dilengkapi fitur-fitur seperti tombol navigasi, karakter, dan *scene* (Rianto, 2020). Oleh karena itu, articulate storyline 3 memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang menarik dimana materi disusun dalam bentuk slide yang berisi teks, gambar, animasi, video, audio, dan juga kuis interaktif. Hal ini, dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu pemahaman materi pelajaran, termasuk dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Menurut Wulandari et al. (2024) pendidikan Pancasila merupakan suatu pembelajaran yang bertujuan menanamkan pemahaman kepada siswa mengenai perilaku yang sesuai dengan norma kebaikan. Selain itu, pembelajaran pendidikan Pancasila juga membuka peluang bagi siswa untuk menumbuhkan nilai-nilai positif serta

membentuk karakter yang baik. Pada tingkat Sekolah Dasar, Pendidikan Pancasila memegang peranan penting dalam proses pembentukan karakter siswa, sehingga dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik (Riyanti et al., 2024). Dengan demikian, mata pelajaran pendidikan Pancasila menjadi salah satu sarana yang efektif dalam menanamkan sikap dan perilaku positif pada diri siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan, ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila, yaitu terbatasnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan Pancasila, dimana guru cenderung hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber utama dan sesekali menggunakan media pembelajaran seperti gambar, video dari youtube, serta power point dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan sebagian besar masih berupa ceramah. Kondisi tersebut membuat kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila menjadi kurang menarik, siswa lebih cepat merasa jenuh, dan rendahnya motivasi belajar siswa.

Beberapa studi sebelumnya telah dilakukan terkait pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3. Contohnya, Rizki Aulia et al. (2020) mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran PKN sekolah dasar. Selain itu, Dwiqi et al. (2020) juga melakukan penelitian dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. Namun demikian, penelitian yang berfokus pada pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar masih sangat terbatas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 yang memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan media interaktif berbasis

articulate storyline 3 dalam pembelajaran pendidikan pancasila di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Panulisan 02 dan SDN 2 Kujangsari pada kelas IV. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Design Based Research* (DBR) suatu pendekatan penelitian dalam bidang pendidikan yang bertujuan merancang dan mengembangkan solusi untuk mengatasi masalah serta mengoptimalkan potensi pendidikan (Wulandari et al., 2024). Menurut Reeves (2008) *Design Based Research* (DBR) merupakan pendekatan yang serupa dengan penelitian desain dan penelitian pengembangan. Oleh karena itu, *Design Based Research* (DBR) bertujuan untuk merancang dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi atas permasalahan dalam bidang pendidikan. Menurut Amiel dan Reeves, 2008 (dalam Hadzami et al., 2019) metode *Design Based Research* (DBR) meliputi empat tahap utama, yaitu: 1) identifikasi dan analisis masalah, 2) pengembangan prototype program, 3) uji coba dan implementasi 4) refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, studi dokumen, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait berbagai aspek yang dibutuhkan selama penelitian, salah satunya melalui pengamatan langsung terhadap lingkungan sekolah. Wawancara dimanfaatkan untuk menggali informasi yang relevan dalam penelitian. Studi dokumen berfungsi sebagai sumber data pendukung. Sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli media, ahli materi, ahli pedagogik, serta untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media interaktif berbasis articulate storyline 3. Sementara itu, analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif melalui penggunaan tabel penilaian dan persentase tingkat kelayakan dan kepraktisan yang dianalisis menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi dan Analisis Masalah

Hasil analisis dan identifikasi masalah melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen di kelas IV dengan di SDN Panulisan 02 dan SDN 2 Kujangsari menunjukkan adanya permasalahan terkait media pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Permasalahan utama ditemukan pada kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran oleh guru, yang cenderung hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber utama. Penggunaan media seperti gambar, video dari Youtube, dan Power Point hanya digunakan sesekali. Di samping itu, metode pengajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah. Dari beberapa permasalahan tersebut menyebabkan pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV menjadi kurang menarik, membuat siswa cepat merasa bosan, dan rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memanfaatkan media interaktif dalam proses pembelajaran, karena media interaktif mampu menjadikan kegiatan belajar lebih menarik serta mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar, khususnya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV. Salah satu alternatif solusinya adalah dengan mengembangkan media interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran pendidikan pancasila di Sekolah Dasar.

Perancangan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3

Penelitian ini mengembangkan produk sebagai jawaban atas masalah yang telah diidentifikasi dan dianalisis sebelumnya. Tujuan pengembangan produk ini adalah untuk membantu mengatasi permasalahan yang ditemukan, khususnya dalam pembelajaran pendidikan Pancasila bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sebagai solusinya, peneliti meneliti mengusulkan pembuatan media interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Produk media interaktif berbasis articulate storyline 3 ini dirancang untuk mendukung pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV dengan materi gotong royong yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran pada kurikulum merdeka. Media interaktif dikembangkan dengan memanfaatkan *software* articulate storyline 3. Rancangan dan proses pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran pendidikan Pancasila ditampilkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Produk Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3

Bentuk Produk	Keterangan
 <p data-bbox="312 533 675 562">Gambar 1. Tampilan Awal Media</p>	<p data-bbox="809 286 1394 405">Pada tampilan awal, ditampilkan judul materi yang akan dibahas. Setelah itu, tersedia icon “mulai” yang berfungsi untuk memulai pengoprasian media interaktif berbasis articulate storyline 3.</p>
 <p data-bbox="360 857 627 887">Gambar 2. Menu Utama</p>	<p data-bbox="809 600 1394 685">Pada menu utama tersedia beberapa pilihan menu, antara lain petunjuk, tujuan pembelajaran, materi, video, kuis, dan informasi.</p>
 <p data-bbox="312 1182 675 1211">Gambar 3. Petunjuk Penggunaan</p>	<p data-bbox="809 913 1394 1077">Pada petunjuk penggunaan berisi panduan dalam menggunakan media interaktif berbasis articulate storyline 3 yang bertujuan untuk membantu siswa memahami cara mengoprasikan media tersebut dengan mudah.</p>
 <p data-bbox="312 1507 675 1536">Gambar 4. Tujuan Pembelajaran</p>	<p data-bbox="809 1227 1394 1368">Bagian tujuan pembelajaran mencantumkan tiga tujuan pembelajaran yang harus dicapai selama proses belajar melalui media interaktif berbasis articulate storyline 3.</p>
 <p data-bbox="392 1865 595 1895">Gambar 5. Materi</p>	<p data-bbox="809 1608 1394 1704">Pada materi berisi penjelasan mengenai gotong royong, meliputi nilai-nilai, karakteristik, manfaat, serta contoh pelaksanaannya.</p>

 <p>Gambar 6. Video</p>	<p>Pada video menyajikan contoh kegiatan pelaksanaan gotong royong di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.</p>
 <p>Gambar 7. Kuis</p>	<p>Pada kuis terdapat 10 butir soal pilihan ganda. Setiap kali siswa menjawab, akan muncul feedback sesuai jawaban yang diberikan. Jika jawaban benar, akan muncul <i>feedback</i> “Jawaban Kamu Benar”, sedangkan jawaban salah, akan muncul <i>feedback</i> “Jawaban Kamu Kurang Tepat”.</p>
 <p>Gambar 8. Informasi</p>	<p>Pada informasi menyajikan profil pengembang media interaktif berbasis articulate storyline 3 yang meliputi data singkat seperti nama, foto, dan e-mail serta nama dosen pembimbing.</p>

Kelayakan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3

Setelah produk media interaktif berbasis articulate storyline 3 selesai dirancang dan dikembangkan, peneliti melakukan tahap validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik. Data hasil dari proses validasi ketiga ahli tersebut disajikan dalam table berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi

Validasi Ahli	Hasil Validasi	Kriteria
Ahli Media	87,5%	Sangat Layak
Ahli Materi	94,66%	Sangat Layak
Ahli Pedagogik	95,73%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2 berikut, penilaian yang diberikan oleh para ahli memperlihatkan bahwa pada validasi oleh ahli media menghasilkan skor 87,5% yang tergolong dalam kategori sangat layak untuk dilakukan dalam uji coba lapangan. Sementara itu, validasi dari ahli materi memperoleh skor 94,66% juga termasuk kategori sangat layak untuk digunakan. Adapun

validasi dari ahli pedagogik mendapatkan skor 95,73% yang juga masuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan.

Implementasi Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3

Setelah produk melalui tahap validasi, langkah selanjutnya adalah menguji coba produk media interaktif berbasis articulate storyline 3 kepada siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk ketika digunakan dalam pembelajaran. Pelaksanaan uji coba dilakukan dua kali di dua sekolah yang berbeda, yakni pada siswa kelas IV SDN Panulisan 02 dan kelas IV SDN 2 Kujangsari. Hasil dari uji coba media interaktif berbasis articulate storyline 3 disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Coba 1 dan 2

Tahap Uji Coba	Presentase	Kriteria
Uji Coba 1 (SDN Panulisan 02)	95,62%	Sangat Praktis
Uji Coba 2 (SDN 2 Kujangsari)	97,19%	Sangat Praktis

Merujuk pada Tabel 3 tersebut, dapat diketahui bahwa tanggapan siswa pada uji coba pertama memperoleh skor 95,62% yang termasuk kategori sangat praktis. Sementara itu, uji coba kedua memperoleh skor 97,19% dan juga tergolong kategori sangat praktis. Perbandingan antara kedua uji coba tersebut menunjukkan peningkatan persentase, dimana uji coba kedua memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan uji coba pertama.

Refleksi Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3

Setelah dilakukan identifikasi dan analisis masalah, perancangan produk, validasi ahli, serta implementasi produk kepada siswa, langkah terakhir dalam penelitian ini ialah refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, produk media interaktif berbasis articulate storyline 3 yang dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan siswa dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Selain itu, media interaktif berbasis articulate storyline 3 juga bertujuan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Media interaktif berbasis articulate storyline 3 memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari media interaktif berbasis articulate storyline 3, antara lain: 1) Membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik, 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa, 3) Dapat diakses secara online. Di sisi lain, terdapat beberapa kelemahan dari media interaktif berbasis articulate storyline 3, meliputi: 1) Memerlukan perangkat pendukung seperti ponsel atau laptop, 2) Hanya dapat diakses ketika terhubung ke internet.

Pembahasan

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Pengembangan ini dilaksanakan atas dasar temuan hasil identifikasi dan analisis masalah yang telah dilakukan peneliti di SDN Panulisan 02 dan SDN 2 Kujangsari. Berdasarkan studi pendahuluan, ditemukan beberapa permasalahan seperti kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, membuat siswa cepat merasa jenuh, serta berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pemanfaatan

media interaktif oleh guru untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Menurut Kumalasani (2018) menyatakan bahwa media interaktif dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan kualitas pembelajaran di Sekolah. pemanfaatan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, menumbuhkan motivasi siswa, serta mendorong keterlibatan aktif siswa (Lestari & Salsabila, 2023). Pertanyaan ini sejalan dengan pendapat Nurjakiyyah & Apriani (2022) yang mengungkapkan bahwa penerapan media interaktif dapat meningkatkan antusiasme, mengurangi kejenuhan, memotivasi belajar, dan mempermudah pemahaman materi melalui penyajian pembelajaran yang lebih bervariasi.

Media interaktif dikembangkan menggunakan perangkat lunak articulate storyline 3. Articulate storyline 3 adalah sebuah *software* yang memungkinkan penggunaannya merancang media interaktif yang menarik dengan menggabungkan berbagai *scene* dan *slide*, serta memanfaatkan unsur-unsur pendukung seperti teks, gambar, animasi, suara, video, dan kuis (Safira et al., 2021). *Software* articulate storyline 3 memiliki sejumlah keunggulan, antara lain menyediakan elemen visual dan audio yang menarik seperti gambar, animasi, dan suara, sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi (Adiyatma & Diyana, 2024). Media interaktif yang dikembangkan dengan articulate storyline 3 ini terdiri dari beberapa elemen penting, yakni: 1) teks berupa rangkaian huruf yang membentuk kata atau kalimat untuk menyampaikan materi pembelajaran secara jelas dan mudah dipahami, 2) gambar yang terdiri dari elemen visual seperti garis, lingkaran, kotak, dan warna yang disajikan secara menarik dan efektif, 3) animasi yang terlihat menarik seolah-olah berbicara, 4) audio yang meliputi unsur musik (Noviyanti et al., 2021). Media interaktif berbasis articulate storyline ini memuat materi tentang gotong royong yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan telah selaras dengan Capaian Pembelajaran yang pada Kurikulum Merdeka.

Produk media interaktif berbasis articulate storyline 3 yang dibuat untuk pembelajaran pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar dipublikasikan menjadi bentuk tautan (*link*) agar memudahkan siswa dalam mengaksesnya kapan

saja sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Safira et al. (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan articulate storyline 3 memiliki keunggulan karena dapat dipublikasikan melalui *website* atau tautan, sehingga mempermudah siswa dalam mengaksesnya. Selain itu, menurut Halimah & Indriani (2021) media interaktif berbasis articulate storyline 3 sangat praktis diakses hanya melalui tautan (*link*) yang sudah sebar, sehingga siswa dapat menggunakan dengan mudah di berbagai perangkat secara *online*.

Setelah perancangan dan pengembangan selesai, media interaktif berbasis articulate storyline 3 selanjutnya melalui proses validasi oleh sejumlah ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik. Dari proses validasi didapatkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan skor 87,5% dari ahli media yang tergolong dalam kriteria sangat layak untuk digunakan di lapangan. Sementara itu, ahli materi memberikan penilaian dengan skor 94,66%, sedangkan ahli pedagogik memberikan penilaian dengan skor 95,73%, keduanya juga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Dari evaluasi tersebut, para ahli menyimpulkan bahwa media interaktif yang dikembangkan dengan articulate storyline 3 ini dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Namun demikian, para validator memberikan beberapa rekomendasi dan masukan yang perlu diperhatikan untuk penyempurnaan produk, agar media yang dikembangkan dapat digunakan lebih optimal. Sejalan dengan hal ini, Hanifah et al. (2020) menegaskan bahwa saran dan masukan dari validator terhadap media yang dikembangkan perlu ditindaklanjuti dengan melakukan perbaikan, agar media tersebut menjadi lebih optimal dan layak digunakan di lapangan.

Setelah melakukan tahap validasi oleh para ahli dan dilakukan perbaikan, tahap berikutnya adalah menguji cobakan media interaktif berbasis articulate storyline 3 yang telah selesai dikembangkan. Uji coba dilakukan dua kali di dua sekolah yang berbeda. Uji coba pertama dilaksanakan di SDN Panulisan 02 dan menghasilkan skor dengan kriteria sangat praktis. Meskipun memperoleh skor respon siswa yang tinggi, terdapat beberapa kendala seperti audio yang kurang terdengar jelas dan satu soal kuis yang memiliki jawaban keliru dimana jawaban yang seharusnya benar justru dianggap salah. Uji

coba kedua dilaksanakan di SDN 2 Kujangsari dan juga memperoleh skor dengan kriteria sangat praktis. Pada pelaksanaan uji coba kedua, kendala yang dihadapinya hanya berupa jaringan internet yang sempat tidak stabil. Namun, kondisi jaringan segera membaik sehingga uji coba kedua dapat berlangsung dengan lancar.

Hasil dari uji coba tapap pertama dan kedua terlihat adanya peningkatan skor penilaian respon siswa, dimana pada uji coba kedua media interaktif berbasis articulate storyline 3 mendapatkan nilai lebih tinggi dibandingkan uji coba pertama. Setelah melalui tahap identifikasi dan analisis masalah, perancangan serta pengembangan produk, kelayakan media interaktif berbasis articulate storyline 3, hingga implementasi kepada siswa, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media interaktif berbasis articulate storyline 3 mampu membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran mampu menambah daya tarik, sehingga siswa terdorong untuk lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Afifah et al., 2022). Selain itu, Dwiqi et al. (2020) mengemukakan bahwa media interaktif dapat mendukung penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif mampu membangkitkan semangat belajar siswa, mempermudah dalam memahami materi, serta menjadikan proses pembelajaran pendidikan Pancasila lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, berikut adalah kesimpulannya:

1. Kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran pendidikan Pancasila di SDN Panulisan 02 dan SDN 2 Kujangsari dimana guru cenderung hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber utama. Guru juga hanya sesekali menggunakan media pembelajaran seperti gambar, video dari youtube, serta Power Point dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode yang diterapkan pun sebagian besar masih berupa ceramah. Permasalahan tersebut membuat proses pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV tidak menarik, membuat siswa cepat merasa jenuh, dan kurangnya motivasi belajar siswa.

2. Perancangan media interaktif berbasis articulate storyline 3 dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar dilakukan oleh peneliti dengan menggabungkan berbagai komponen, seperti teks, gambar, animasi, suara, dan kuis. Media ini memuat materi gotong royong yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) berdasarkan Kurikulum Merdeka. Setelah proses perancangan dan pengembangan selesai, media tersebut selanjutnya diuji validitasnya oleh para ahli, meliputi ahli media, ahli materi dan ahli pedagogik. Dari hasil validasi, media interaktif berbasis articulate storyline 3 ini dinilai sangat layak untuk digunakan di lapangan. Disamping itu, para validator memberikan berbagai masukan yang berguna untuk meningkatkan kualitas produk agar lebih siap diimplementasikan.
3. Implementasi atau uji coba produk dilaksanakan di dua sekolah, yaitu SDN Panulisan 02 dan SDN 2 Kujangsari, dengan melaksanakan dua sesi uji coba. Pada uji coba pertama dilaksanakan SDN Panulisan 02 memperoleh skor 95,62% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan uji coba kedua di SDN 2 Kujangsari memperoleh skor 97,19% juga dengan kriteria sangat praktis. Dari kedua uji coba tersebut, terdapat peningkatan persentase dimana hasil uji coba kedua lebih tinggi dibandingkan uji coba pertama.
4. Produk media interaktif yang dikembangkan menggunakan articulate storyline 3 ini dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam pembelajaran pendidikan Pancasila, serta menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong peningkatan motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahannya selama penyusunan artikel ini. Terima kasih juga kepada para validator ahli yaitu Bapak Dr. Elan, M.Pd. Bapak Muhammad Rijal Wahid Muharram, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Elin Susilowati, S.Pd. SD. atas bantuan dan masukan yang diberikan. Selain itu, terima kasih kepada orang tua serta teman-teman yang telah memberikan bantuan selama penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Adiyatma, J., & Diyana, T. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Articulate Storyline Dengan Topik Gerak Lurus. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1).
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1, 33–42.
- Amalia, S. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran Ips. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 53–58. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i1.68004>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volumen Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(76), 168–175.
- Azmi, S. A., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Hadzami, M. F., Liliawati, W., & Tarigan, D. E. (2019). *Desain Bahan Ajar Elektronik Materi Gunung Berapi (BAE MAGUPI) untuk siswa SMP. 0*, 131–137.
- Halimah, I. N., & Indriani, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif

- Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Abad 21 bagi Siswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(2), 159. <https://doi.org/10.17977/um009v30i22021.p159>
- Hanifah, H., Afrikani, T., & Yani, I. (2020). Pengembangan Media Ajar E-Booklet Materi Plantae Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal Of Biology Education Research (JBER)*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.55215/jber.v1i1.2631>
- 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. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3, 83–91.
- Hidayat, S. (2021). Integrasi Nilai Islam Dalam Pendidikan: Pembelajaran Integratif di SMA Islam Al-Muttaqin Kota Tasikmalaya. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 141–156. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v16i1.4665>
- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–11.
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.995>
- Noviyanti, V., Respati, R., & Pranata, O. H. (2021). Pengembangan Multimedia Tangga Nada Diatonis untuk Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 364–377. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35345>
- Nurjakiyyah, S., & Apriani, I. F. (2022). Pengembangan Media Pecahan Senilai Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV SD/MI. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 149–160. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i1.53110>
- Nuryadin, A., Rijal, M., Muharram, W., & Guntara, R. G. (2021). Penggunaan Model Flipped Classroom Berbantuan Digital Tools untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar Selama Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Elementary Education*, 4(3), 348–361.
- Prananda, G. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. 1.*
- Reeves, T. C. (2008). *Design-Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda*. 11, 29–40.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Riyanti, D., Wibawa, S., & Marzuki. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran KODYA (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pleret Kidul. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Daar*, 09(23), 1768–1778.
- Rizki Aulia, A., Mansur, H., & Lambung Mangkurat, U. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pkn Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 1(1), 53–59.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.
- Sholikhah, H. N. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis android materi PPKn keberagaman karakteristik individu bagi siswa SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 10(8), 822–830.
- Wulandari, D. D., Khoirinida, N., Fitriya, A. N., Pujianti, R., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi Pada Materi Hakikat Nkri Kelas 4 Sdn 3 Undaan

Kidul. *Jurnal Pendidikan*
Kewarganegaraan, 8(1), 40–52.
<https://doi.org/10.31571/jpkn.v8i1.6099>