

## PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI NORMA DALAM KEHIDUPANKU KELAS V SEKOLAH DASAR

Putu Ayu Nita Andriani<sup>1</sup>, L. Heny Nirmayani<sup>2</sup>, I Ketut Ngurah Ardiawan<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD, IAHN Mpu Kuturan

Email: [ayunita708@gmail.com](mailto:ayunita708@gmail.com)<sup>1</sup>, [henynirmayani@stahnmpukuturan.ac.id](mailto:henynirmayani@stahnmpukuturan.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ngurah.ardiawan@mpukuturan.ac.id](mailto:ngurah.ardiawan@mpukuturan.ac.id)<sup>3</sup>

*diterima : 25 Desember 2025, direvisi : 5 Februari 2026, diterbitkan : 11 April 2026*

**ABSTRAK:** Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, mendeskripsikan rancang bangun, menganalisis tingkat validitas, dan menganalisis tingkat kepraktisan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap yaitu, *Analyze, Design, Developmen, Implementasi, dan Evaluation*. Namun, proses pengembangan dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *Development*. Penelitian dilakukan di Gugus V Kecamatan Banjar yang mencakup lima sekolah dasar, yakni SDN 1 Sidetapa, SDN 2 Sidetapa, SDN 3 Sidetapa, SDN 1 Cempaga, dan SDN 2 Cempaga. Validasi media interaktif dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sementara itu, uji kepraktisan dilakukan oleh lima guru kelas V dan 50 peserta didik kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) Media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menghasilkan aktivitas pembelajaran yang interaktif dengan desain yang menarik bagi peserta didik dengan dilengkapi gambar serta video pembelajaran. 2) Tingkat validitas media tergolong sangat tinggi dengan skor validasi ahli media sebesar 0,95, validitas materi 0,98, dan validitas bahasa 0,975. 3) Tingkat kepraktisan media termasuk dalam kategori sangat praktis dengan persentase kepraktisan dari guru sebesar 98% dan peserta didik 97%. Berdasarkan hasil validasi dan uji kepraktisan, media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Norma dalam Kehidupanku mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan.

**Kata kunci:** *Articulate Storyline 3*, Interaktif, Norma, Pendidikan Pancasila

**ABSTRACT:** This development research aims to develop interactive media based on *Articulate Storyline 3*, describe the design, analyze the level of validity, and analyze the level of practicality of interactive media based on *Articulate Storyline 3*. The model used in this study is ADDIE which consists of five stages, namely, *Analyze, Design, Developmen, Implementation, and Evaluation*. However, the development process in this study is limited to the *Development* stage. The research was conducted in Cluster V, Banjar District which includes five elementary schools, namely SDN 1 Sidetapa, SDN 2 Sidetapa, SDN 3 Sidetapa, SDN 1 Cempaga, and SDN 2 Cempaga. Validation of interactive media was carried out by three experts, namely media experts, material experts and language experts. Meanwhile, the practicality test was carried out by five grade V teachers and 50 grade V elementary school students. The results of the study showed that, 1) Interactive media based on *Articulate Storyline 3* produces interactive learning activities with attractive designs for students equipped with pictures and learning videos. 2) The level of media validity is classified as very high with a media expert validation score of 0.95, material validity of 0.98, and language validity of 0.975. 3) The level of media practicality is

*included in the very practical category with a percentage of practicality from teachers of 98% and students of 97%. Based on the results of the validation and practicality test, interactive media based on Articulate Storyline 3 on the material Norma dalam Kehidupanku of Pancasila Education subjects for grade V elementary schools is declared feasible to be tested in the field.*

**Keywords:** *Articulate Storyline 3, Interactive, Norms, Pancasila Education*

## PENDAHULUAN

Perkembangan era globalisasi dan digitalisasi memberikan pengaruh signifikan terhadap kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk dunia pendidikan. Dunia pendidikan harus terus beradaptasi dengan berbagai inovasi yang dapat menunjang mutu pembelajaran, terutama dari sisi sumber daya manusia. Guru dan peserta didik merupakan elemen penting dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas (Dari et al., 2018). Dalam konteks ini, kemampuan guru untuk menciptakan interaksi yang menarik sangat penting untuk keberhasilan kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2014). Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan berpusat pada siswa (Ardiawan et al., 2025).

Berdasarkan observasi di Gugus V Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, terlihat bahwa proses pembelajaran pada materi Norma dalam Kehidupanku masih didominasi dengan metode tradisional seperti ceramah dan hafalan. Akibatnya menjadikan peserta didik jenuh saat proses belajar berlangsung, kurang termotivasi untuk terlibat aktif, dan tidak fokus saat guru menyampaikan pelajaran, akibatnya banyak peserta didik yang justru asyik bermain ketika guru sedang menjelaskan materi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum sepenuhnya memanfaatkan media inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Padahal, media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret serta meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran (Ardiawan & Sukertiasih, 2020).

Hasil observasi menunjukkan diperlukan analisis masalah melalui pendekatan CIPP (*Context, Input, Process, dan Product*). Pada aspek *Context* berfokus pada identifikasi kebutuhan peserta didik sekolah dasar terhadap pembelajaran yang menarik dan efektif. Komponen *Input* mencakup penerapan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dilengkapi fitur-fitur, seperti permainan, simulasi, dan studi kasus. *Process* merujuk pada pengembangan konten interaktif yang sesuai dengan materi pelajaran, integrasi media ke dalam aktivitas pembelajaran di kelas, serta pemberian umpan balik dan penguatan kepada peserta didik. *Product* mencakup hasil akhir berupa media pembelajaran interaktif yang disusun secara menarik dan efektif guna meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan pendekatan CIPP, dibutuhkan materi pembelajaran yang mampu menjawab berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Hidayati et al. (2022), menjelaskan bahwa *Articulate Storyline 3* memudahkan pengguna dalam membuat CD interaktif, situs web pribadi, atau pengolah kata melalui penggunaan template yang dapat langsung diunggah secara daring. Aplikasi ini memungkinkan pengembangan materi pembelajaran digital yang interaktif, dengan fitur-fitur lanjutan seperti teks, audio, video, animasi, dan kuis. Pengembangan media ini menganut konsep konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik harus aktif terlibat dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar (Suparlan, 2019). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Dewi, et al (2025)

menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila memperoleh tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar.

Penelitian ini mempunyai tiga tujuan, yakni mendeskripsikan rancang bangun media interaktif, menganalisis tingkat validitas dan tingkat kepraktisan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Tujuan penelitian ini menghasilkan media yang menarik, serta mampu meningkatkan motivasi dan pengetahuan peserta didik terhadap materi. Pengembangan ini juga merujuk pada sejumlah penelitian sebelumnya, seperti penelitian oleh Agustina *et al.* (2021), Husain dan Ibrahim (2021), serta Magdalena *et al.* (2022) yang menunjukkan bahwa media dengan *Articulate Storyline 3* terbukti sangat valid dan sangat praktis. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif sebagai inovasi pembelajaran juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital (Dewi *et al.*, 2026).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilaksanakan sebagai bentuk inovasi untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan *Articulate Storyline 3* dipilih secara strategis untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperdalam pemahaman, serta menanamkan nilai-nilai moral dan norma dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menyenangkan dan kontekstual. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Materi Norma dalam Kehidupanku untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar”.

## METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE, namun hanya difokuskan pada tahap pengembangan. Pada tahap analisis, dilakukan analisis terhadap kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik. Selanjutnya, tahap desain mencakup pembuatan desain atau sketsa media dan penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian. Pada tahap pengembangan, media divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selain itu, dilakukan pula uji coba media oleh guru dan peserta didik.

Penelitian dilaksanakan di wilayah Gugus V Kecamatan Banjar yang mencakup lima sekolah dasar, yaitu SDN 1 Sidetapa, SDN 2 Sidetapa, SDN 3 Sidetapa, SDN 1 Cempaga, dan SDN 2 Cempaga. Validasi terhadap media interaktif dilakukan oleh tiga pakar. Untuk uji kepraktisan, lima guru kelas V dan 50 peserta didik kelas V sebagai responden. Hasil validasi dianalisis menggunakan rumus *Aiken*, sedangkan data dari uji kepraktisan dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan dibagi menjadi tiga bagian yang disesuaikan dengan jumlah rumusan masalah. Secara rinci, uraian hasil dan pembahasannya disajikan sebagai berikut:

### 1. Rancang Bangun

Hasil dari penelitian ini adalah media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Norma dalam Kehidupanku. Proses analisis meninjau kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik. Observasi dan wawancara di Gugus V Kecamatan Banjar menunjukkan bahwa sebagian besar sekolah masih menggunakan media pembelajaran tradisional yang kurang menarik. Namun, beberapa sekolah sudah mulai menggunakan materi digital, seperti video

pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif seperti *Articulate Storyline 3* dianggap sebagai solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik.

Hal ini serupa dengan penelitian Sari & Nyoto (2021) yang mengatakan bahwa mayoritas guru SD masih belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Peserta didik cenderung menggunakan metode tradisional seperti ceramah dan hanya mengandalkan buku sebagai sumber satu-satunya. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar peserta didik dan munculnya rasa jenuh karena media yang digunakan cenderung monoton.

Tahap desain diselesaikan dengan membuat desain media dengan menentukan materi atau presentasi yang akan disampaikan dalam media tersebut. Selain itu, juga dipilih gambar, video, dan audio yang sesuai dengan materi tersebut. Tampilan visual dikembangkan dengan aplikasi tambahan untuk menciptakan kesan yang menarik. Beberapa aplikasi lain, seperti *Articulate Storyline 3*, *Pinterest*, *Capcut*, dan *YouTube*, digunakan untuk menambahkan komponen interaktif ke dalam media ini. Materi pembelajaran yang dibuat mencakup berbagai multimedia, seperti ilustrasi grafis, audio, dan video.

Hasil penelitian ini serupa dengan studi Salam (2017), bahwasannya media pembelajaran harus mampu menyampaikan materi secara efektif sekaligus menarik perhatian peserta didik. Dalam konteks ini, penggunaan media interaktif yang dikembangkan melalui *Articulate Storyline 3* dinilai sangat sesuai karena memiliki berbagai fitur menarik yang mendukung penyampaian materi secara efisien. Hal ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Pebria, D. P. (2020) yang menyimpulkan bahwa penggabungan materi, media, dan teknologi dalam perencanaan pembelajaran dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Tahap pengembangan diarahkan pada pembuatan media yang tidak hanya menarik, tetapi juga ramah pengguna bagi peserta didik. Media ini dirancang dengan berbagai menu, seperti petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, profil pengembang, materi, latihan, permainan, evaluasi, dan sumber. Selain itu, media ini didukung oleh berbagai elemen visual dan audio seperti grafik, audio, animasi, transisi, dan efek suara yang menarik.

Temuan ini diperkuat dengan studi Santosa *et al.* (2022), bahwa media berbasis teknologi mampu menyajikan materi secara menarik melalui kombinasi audiovisual yang berisi teks, animasi, ilustrasi, suara, video, yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif dan kuis. Shabrina *et al.* (2025) mengungkapkan bahwa pemilihan media harus mempertimbangkan beragam gaya belajar. Guru harus bisa memilih dan mengintegrasikan media agar dapat menyampaikan pesan secara efektif. Pemilihan media yang tepat dapat memperjelas materi dan memfasilitasi pemahaman peserta didik, sehingga diperlukan beberapa kriteria seperti dukungan terhadap isi materi, kemudahan akses dan penggunaan, serta kualitas teknis. Penyajian media interaktif adalah sebagai berikut:





Gambar 1. Tampilan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

2. Validitas Pengembangan

Validitas pengembangan dilaksanakan dengan melakukan validiasi media kepada tiga pakar yaitu:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas oleh Para Ahli

No.	Ahli	Skor Validator	Skor Maksimal	Validitas	Kriteria
1	Materi 1	48	50	0,98	Validitas Sangat Tinggi
	Materi 2	49	50		
	Materi 3	49	50		
2	Media 1	49	50	0,95	Validitas Sangat Tinggi
	Media 2	46	50		
	Media 3	49	50		
3	Bahasa 1	50	50	0,98	Validitas Sangat Tinggi
	Bahasa 2	48	50		
	Bahasa 3	49	50		

Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat validitas dari ketiga ahli sangat tinggi, skor validasi ahli materi 0,98, ahli media 0,95, dan ahli bahasa 0,98, seluruhnya berada dalam kisaran 0,8 hingga 1,0. Tingkat validitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa penyajian materi telah selaras dengan capaian pembelajaran, indikator, dan tujuan pembelajaran. tingkat validitas yang tinggi mencerminkan materi yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Validasi ahli materi memastikan bahwa konten pembelajaran telah selaras.

Skor validitas media yang tinggi diperoleh karena pemanfaatan multimedia telah dimanfaatkan secara tepat dalam penyampaian isi pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa media ini bisa menarik motivasi peserta didik untuk belajar, sekaligus mempermudah pemahaman materi. Studi ini serupa dengan penelitian Geni *et al.* (2020) yang menekankan pada pentingnya kesesuaian penggunaan elemen visual dan audio dalam pengembangan multimedia pembelajaran agar mampu menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara efektif. Penelitian Siregar *et al.* (2024) membuktikan pemanfaatan audi-visual mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional.

Validitas bahasa juga mendapat skor tinggi karena kalimat yang digunakan untuk menjelaskan konten bersifat ringkas dan kompleks, sehingga memungkinkan peserta didik memahami materi dengan jelas. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menangkap inti materi dengan lebih efisien. Menurut temuan Hotimah & Muhtadi (2017), penggunaan multimedia yang dapat disesuaikan dengan kecepatan pemahaman setiap peserta didik akan meningkatkan kenyamanan dan daya tarik bagi peserta didik.

Menurut Panjaitan *et al.* (2016), penggunaan kata yang tepat dapat memfasilitasi pemahaman peserta didik. Selain itu, pemilihan kata yang tepat dalam penyampaian materi juga berkontribusi terhadap pemahaman peserta didik. Kata-kata yang relevan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik mampu memfasilitasi penemuan konsep yang baru dipelajari. Dengan demikian, integrasi antara validitas materi, media dan bahasa yang tinggi tidak hanya memastikan keselarasan dengan tujuan pembelajaran, melainkan mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan.

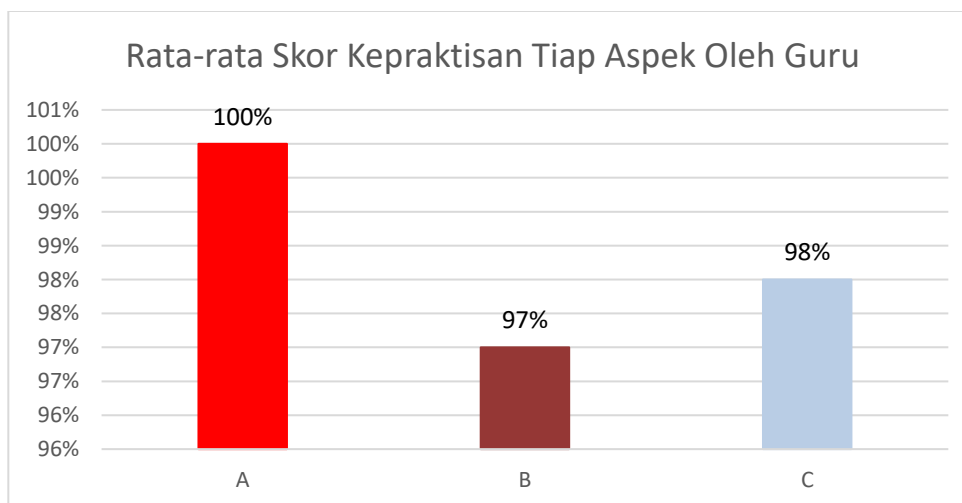
### 3. Kepraktisan Media

Uji kepraktisan media dilakukan oleh lima orang guru kelas V dan 50 peserta didik kelas V di lingkungan Gugus V Kecamatan Banjar.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kepraktisan

Penilaian	Praktisi	Nilai	Kriteria
Kepraktisan	Guru	98%	Sangat Praktis
	Peserta Didik	97%	Sangat Praktis

Untuk memvisualisasikan temuan rata-rata kepraktisan guru, peneliti membuat diagram batang dengan nilai pada setiap aspek. Aspek-aspek kepraktisan guru meliputi kemenarikan media, kemudahan pengguna media dan manfaat media. Kepraktisan media yang ditunjukkan pada Gambar 2 menghasilkan nilai-nilai berikut untuk setiap aspek.



Gambar 2. Rata-rata Skor Kepraktisan tiap Aspek oleh Guru

#### Keterangan

A = Aspek Kemenarikan Media

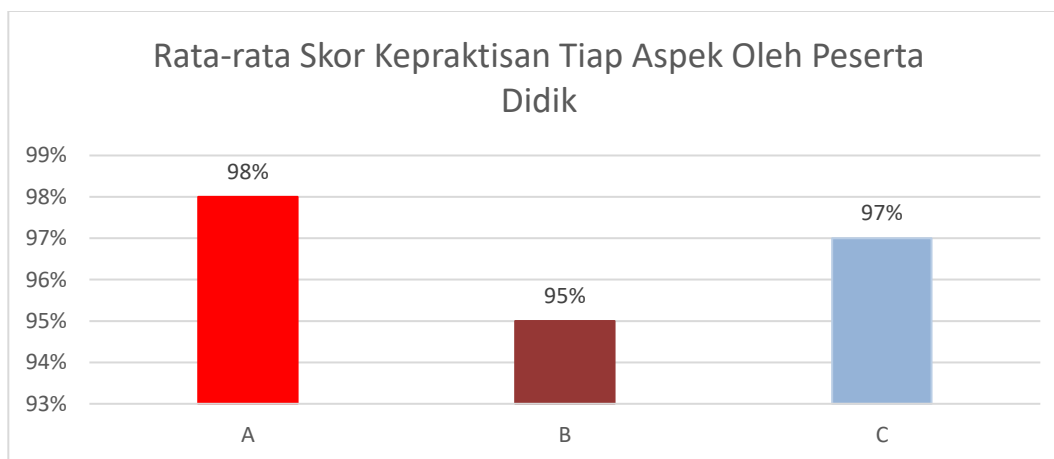
B = Aspek Kemudahan Pengguna Media

C = Aspek Manfaat Media

Gambar 2 menjelaskan nilai rata-rata dari masing-masing aspek kepraktisan guru, yaitu aspek kemenarikan media memperoleh nilai 100%, aspek kemudahan pengguna media memperoleh nilai 97% dan aspek manfaat media memperoleh nilai 98%. Uji kepraktisan oleh guru mendapat rata-rata presentase kepraktisan sebesar 98% yang tergolong “sangat praktis”. Berdasarkan kriteria kepraktisan produk yang disebutkan dalam Tabel 1, skor berada pada kisaran 0,8-1,0, yang menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Hal ini dikarenakan media yang dihasilkan memberikan banyak manfaat dalam hal memudahkan penyaluran materi kepada peserta didik. Dengan adanya interaksi seperti soal latihan yang dapat dilakukan langsung membuat peserta didik terdorong untuk belajar secara lebih aktif. Ditambah lagi, adanya video animasi yang relevan dengan materi pelajaran menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efisien. Pandangan ini serupa dengan Widi Udy (2023), bahwa pemanfaatan gambar berperan penting dalam memperjelas informasi yang lebih abstrak dan menjadikannya lebih konkret.

Hasil uji kepraktisan guru menunjukkan bahwa aspek kemenarikan media memperoleh skor tertinggi yakni 100%. Capaian ini disebabkan oleh tampilan media yang menarik serta kesesuaian antara konten pembelajaran dengan tujuan dan capaian pembelajaran. Media ini terbukti mampu membantu peserta didik dalam memahami materi sekaligus menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan media juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik. Hasil ini serupa dengan Yanto *et al.* (2019), bahwa media berperan sebagai sarana atau alat bantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran, serta mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif bagi guru.

Sementara itu, hasil uji kepraktisan dari sisi peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 97%. Rincian skornya meliputi aspek kemenarikan media 98%, kemudahan pengguna media 95%, dan manfaat media 97% yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Rata-rata Skor Kepraktisan tiap Aspek oleh Peserta Didik

Keterangan

A = Aspek Kemenarikan Media

B = Aspek Kemudahan Pengguna Media

C = Aspek Manfaat Media

Pada uji kepraktisan peserta didik, aspek kemenarikan media memperoleh skor tertinggi yaitu 98%. Hal ini dikarenakan media yang dibuat mampu menarik perhatian peserta didik saat menyampaikan materi. Purba *et al.* (2020) mengungkapkan media efektif perlu mencapai sejumlah kriteria, salah satunya kemenarikan peserta didik. Dengan memasukkan aspek menarik ke dalam proses pembelajaran, seperti audio untuk mendengarkan penjelasan materi dan video animasi sebagai contoh penjelasan materi menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Arsyad (2015), mengungkapkan pemanfaatan media dalam pembelajaran mampu meningkatkan memotivasi peserta didik, merangsang pembelajaran, memperlancar proses pembelajaran, dan memberikan pengaruh psikologis yang baik. Karakteristik peserta didik yang menyukai animasi menarik yang relevan dengan usianya mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik.

Guru dan peserta didik mencerminkan antusiasme yang sangat tinggi terhadap penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Para guru meyakini bahwa media ini dapat mempermudah penyampaian materi karena struktur penyajiannya yang sistematis, terorganisir dengan baik, serta telah disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Selain itu, media ini dinilai fleksibel dan mudah diintegrasikan ke dalam berbagai metode pembelajaran, baik secara langsung maupun melalui pembelajaran daring, sehingga mendukung keberagaman gaya belajar di kelas.

Dari sisi peserta didik, penyajian materi yang interaktif dan menyenangkan mampu memotivasi serta mendorong partisipasi peserta didik. Penggunaan elemen visual, seperti animasi, ilustrasi dan kuis memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup sehingga memudahkan peserta didik memahami dan mengingat materi. Peningkatan partisipasi aktif ini berkontribusi pada terciptanya pembelajaran dengan suasana yang lebih dinamis dan bermakna.

Temuan ini selaras dengan studi terdahulu yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini terbukti mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, integrasi media interaktif dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, melainkan pengembangan keterampilan

abad ke-21 seperti menghasilkan ide-ide inovatif dan solusi baru, menganalisis informasi secara mendalam dan membantu kemandirian belajar peserta didik menjadi pembelajar sepanjang hayat yang adaptif dengan perubahan zaman. Hal ini menjadikan *Articulate Storyline 3* sebagai solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pendidikan modern yang lebih kompleks.

## SIMPULAN

Rancang bangun media interaktif yang dibuat dengan aplikasi *Articulate Storyline 3* disajikan dalam beberapa slide yang meliputi petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, profil pengembang, video animasi, materi pembelajaran, soal latihan, permainan, dan evaluasi. Materi ini memuat berbagai elemen pendukung pembelajaran, meliputi foto, video, audio, animasi, dan teks, yang semuanya dimaksudkan untuk saling melengkapi media tersebut.

Kombinasi tersebut disajikan dalam format interaktif yang menarik, dengan kemampuan navigasi yang memudahkan peserta didik untuk mengakses setiap bagian materi. Penyajian informasi yang beragam ini tidak hanya menambah pengalaman belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan serta partisipasi aktif peserta didik. Meskipun memiliki banyak kelebihan, media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* masih menghadapi sejumlah kendala, baik dari segi desain maupun penerapan di lapangan. Dari segi desain, kendalanya adalah pemanfaatan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang diakses melalui telepon seluler masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya jumlah situs web gratis yang tersedia untuk mengonversi hasil publikasi media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menjadi tautan yang dapat dilihat melalui telepon seluler. Sementara itu, dari segi implementasi, kendala yang paling signifikan adalah terkait koneksi internet yang masih belum stabil. Masalah ini sering terjadi di daerah pedesaan atau daerah terpencil yang belum sepenuhnya terlayani oleh infrastruktur digital.

Kevalidan media interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline 3* memperoleh skor 0,98 dari ahli materi, 0,95 dari ahli media, dan 0,98 dari ahli bahasa yang semuanya tergolong sangat valid. Sementara itu, kepraktisan media interaktif yang dikembangkan memperoleh skor kepraktisan sebesar 98% dari guru dan skor kepraktisan sebesar 97% dari peserta didik, yang menunjukkan bahwa media tersebut layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Peneliti menyarankan agar hasil pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik dan interaktif, serta sebagai alat bantu bagi guru untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit. Diharapkan pula agar peneliti selanjutnya dapat menguji keefektifan media pembelajaran ini dalam konteks yang lebih luas dan mengembangkan varian media serupa yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan khusus atau kondisi pembelajaran lainnya. Dengan demikian, pengembangan dan pemanfaatan media ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai konteks pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

Agustina, H., Roesminingsih, M. V., & Jacky, M. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbantu *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran IPS di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 567–571.

- Ardiawan, I. K. N., & Sukertiasih, L. (2020). Eksistensi media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(1), 63–67. <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v4i1.563>
- Ardiawan, I. K. N., Putra, K. J. L., Indrawan, P. R., & Yoga, G. D. (2025). *The effectiveness of using interactive learning media for Pancasila education learning in elementary schools. IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 5(2), 198–203. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v5i2.8819>
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Dari, D., et al. (2018). Pengaruh metode thinking aloud problem solving (TAPPS) terhadap kemampuan komunikasi matematis peserta didik kelas VII SMP Negeri 22 Pekanbaru. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan FKIP UIR*, 181–188.
- Dewi, L. C., Yudaparmita, G. N. A., & Ardiawan, I. K. N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 11(1), 76–86. <https://doi.org/10.25078/jpm.v11i01.3903>
- Dewi, N. P. D. P., Dewi, N. P. C. P., & Ardiawan, I. K. N. (2026). *The use of interactive multimedia as a means of learning innovation in elementary schools in the digital age. IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 6(2), 326–335. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v6i2.11680>
- 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), 1–16.
- Hidayati, N., Rijanto, T., Widyartono, M., & Fransisca, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif software Articulate Storyline untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran instalasi penerangan listrik SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 127–135.
- Hotimah, H., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif IPA untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi mikroorganisme SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 201–213.
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline di sekolah dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365–1374.
- Magdalena, I., Fadillah, Y., Maharani, R., Ariq, M., & Kusuma, G. (2022). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline menggunakan model think pair share di kelas IV SDN Karang Tengah 07. *Anwarul*, 2(1), 38–53.
- Panjaitan, D., et al. (2016). Pengaruh pengalaman merek terhadap loyalitas merek melalui mediasi kepuasan merek dan kepercayaan merek: Studi pada kuliner khas Kota Malang. *Jurnal Bisnis Manajemen*, 3(2), 141–161.
- Pebria, D. P. (2020). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam pendidikan era digital. *Educational Learning and Innovating*, (2).
- Salam, S. (2017). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline 2 pada mata pelajaran IPS materi keadaan alam Indonesia kelas VII tahun ajaran 2016/2017 di MTs Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).

- Santosa, D. Y., Wahyuni, D. S., & Suyasa, P. W. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(3), 266–277.
- Sari, K. R., & Nyoto, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Siregar, Z., Mukhlis, M., & Asnidar, A. (2023). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan Profesi*, 1(1).
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
- Widi Udy, C. Y. N. T. I. A. (2023). *Pengembangan multimedia interaktif Articulate Storyline berbasis kontekstual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pokok bahasan laju reaksi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Wirawan, A. (2020). Memaksimalkan layanan informasi berbasis media audio visual: Suatu upaya meningkatkan minat belajar siswa di SMP. *Jurnal SIPATOKKONG BPSDM SULSEL*, 1(2), 148–153.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi*.