

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE MATERI IPAS PERUBAHAN ENERGI DI SEKITAR KITA

Etta Saputri Wijayanti Nur Anggraeni¹⁾, Duwi Nuvitalia²⁾, Fine Reffiane³⁾

DOI : [10.26877/jwp.v6i2.27888](https://doi.org/10.26877/jwp.v6i2.27888)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Energi di Sekitar Kita. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian dan pengembangan media pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dilaksanakan di SD Negeri Kalitengah 2 Kelas IV dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang. Berdasarkan hasil uji validitas dari ahli materi mendapatkan persentase rata-rata 92% dengan kategori "Sangat valid". Selain itu, hasil uji validitas dari ahli media mendapatkan persentase 98% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil angket respon guru mendapat persentase 98% dengan kategori "Sangat Praktis" dan angket respon peserta didik mendapatkan persentase 97,3% dengan kategori "Sangat Praktis" untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPAS materi Perubahan Energi di Sekitar Kita. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang bernama PREDISKI pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Energi di Sekitar Kita bahwa media pembelajaran PREDISKI dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline*, IPAS

Abstract

The objective of this research and development project is to produce an interactive learning media product based on *Articulate Storyline* for the IPAS subject, specifically covering the topic of "Energy Changes Around Us." The model used in this research and development is the ADDIE model, which consists of five stages: 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, and 5) *Evaluation*. The research and development of the *Articulate Storyline*-based interactive learning media was conducted in Grade 4 at Kalitengah 2 Public Elementary School with 27 students. Based on the validity test results from subject matter experts, an average percentage of 92% was obtained, categorized as "Highly Valid." Additionally, the validity test results from media experts yielded a percentage of 98%, categorized as "Highly Valid." The results of the teacher response questionnaire yielded a 98% score in the "Very Practical" category, and the student response questionnaire yielded a 97.3% score in the "Very Practical" category for use as a learning medium for the IPAS subject on the topic of Energy Changes Around Us. Based on the results of the study on the *Articulate Storyline*-based interactive learning media named PREDISKI for the IPAS subject on the topic of Energy Changes Around Us, the PREDISKI learning media can be used to support the teaching and learning process.

Keyword: *Interactive learning materials, Articulate Storyline, IPAS*

History Article

Received 24 Juni 2026

Approved 30 Juni 2026

Published 11 Agustus 2026

How to Cite

Anggraeni, E.S.W.N., Nuvitalia, D., & Reffiane, F. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi IPAS Perubahan Energi di Sekitar Kita. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(2), 771-784



Corresponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No.24, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ ettasaputri19@gmail.com, ² duwinuvitalia@upgris.ac.id, ³ finereffiane@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi manusia untuk meningkatkan kompetensi. Berkaitan dengan itu, pendidikan merupakan salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia. Hal ini termuat dalam Pembukaan UUD Tahun 1945 alenia ke empat bahwa negara memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan, sehingga pemerintah mewajibkan seluruh anak di Indonesia untuk menempuh pendidikan minimal selama 12 tahun. Jenjang pendidikan tersebut mencakup pendidikan dasar hingga menengah dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sesuai yang tertuang dalam keputusan Menteri Pendidikan (No. 64 Tahun. 2013) tentang standar isi yang menekankan pada aspek penguasaan kompetensi untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada setiap jenjang. Dalam konteks ini, proses pembelajaran diperlukan adanya perencanaan yang terstruktur dan efektif sebagai salah satu cara mencapai tujuan pendidikan (Gusnita *et al.*, 2025: 298 – 299). Dalam hal ini, pendidikan diharapkan mampu mencetak lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, guru dituntut memiliki kompetensi dalam mengajar untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, salah satunya yaitu mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, dan pesan dengan jelas dan lengkap (Fikri & Madona, 2018: 8). Media tidak sebatas televisi, telepon gengam, komputer, ataupun bahan cetak yang lainnya. Media dalam konteks ini meliputi berbagai macam penunjang dalam proses pembelajaran dan pengajaran untuk memperoleh ilmu pengetahuan maupun wawasan. Di era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang cukup pesat dari tahun ke tahun, mulai dari *software* dan *hardware* (Mustari, 2023: 6). Adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak nyata terhadap pendidikan terutama pada proses kegiatan pembelajaran dan pengajaran. Dalam proses pembelajaran, guru sebagai fasilitator diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dan interaktif. Hal ini dapat diupayakan dengan memanfaatkan media pembelajaran interkatif. Menurut (Ali *et al.*, 2024: 2) media pembelajaran interaktif merupakan rangkaian dalam proses pembelajaran yang dapat

dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana penunjang dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga terjadi adanya komunikasi dua arah antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Berkaitan dengan itu, menurut (Olaini *et al.*, 2025) pemanfaatan media pembelajaran interaktif secara tepat mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran, sebab penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan keaktifan atau kontribusi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hal itu, penggunaan media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan keaktifan dengan menyesuaikan perkembangan zaman. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan di era saat ini adalah media pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan penggunaan *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran.

Articulate Storyline merupakan *software* yang berbentuk aplikasi sehingga memungkinkan pengguna untuk mengasah kreativitas dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif yang berkualitas tinggi dengan mudah (Dewi *et al.*, 2021: 51). *Software* ini memiliki berbagai macam keunggulan, yaitu mampu menggabungkan berbagai macam elemen multimedia seperti gambar, video, audio, dan teks. Selain itu, media yang dikembangkan dan dihasilkan dari *software* ini dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga mampu menciptakan komunikasi dua arah antara pengguna dan media pembelajaran. Berkaitan dengan itu, adanya berbagai macam fitur yang dimiliki *Articulate Storyline* memberikan kemudahan untuk mengembangkan media pembelajaran lebih dinamis dan partisipatif. Media pembelajaran *Articulate Storyline* adalah *software* yang fleksibel, sehingga mampu dimanfaatkan untuk mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran. Dalam konteks ini, salah satu media pembelajaran yang mampu dikembangkan melalui *Articulate Storyline* yaitu pada mata pelajaran IPAS.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu rumpun keilmuan yang ada di sekolah dasar pada kurikulum merdeka. Mata pelajaran ini yaitu mata pelajaran integratif atau gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Kemdikbud, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yaitu Ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya, dan mempelajari tentang tingkah laku manusia sebagai individu dan makhluk sosial terhadap lingkungannya. Selain itu, mata pelajaran IPAS memiliki tujuan untuk membentuk serta mengajak peserta didik menjadi individu yang memiliki kesadaran terhadap lingkungan sekitar, serta memiliki potensi dalam mengambil keputusan berdasarkan berdasarkan pengalaman atau pemahaman ilmiah dan dalam sudut pandang sosial dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan potensi dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan kolaborasi guna menghadapi tantangan kehidupan pada abad 21. Sehubungan dengan itu, pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut. Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan dan Analisa peneliti terdahulu, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Kalitengah 2. Permasalahan pada kegiatan belajar mengajar minimnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran, terutama pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah. Hal tersebut menyebabkan kegiatan belajar mengajar lebih dominan ke guru sebagai sumber informasi atau disebut juga dengan istilah pembelajaran konvensional. Selain itu, selama proses belajar mengajar guru lebih dominan menggunakan buku siswa yang berwarna hitam putih dan kurang maksimal memanfaatkan fasilitas digital yang dimiliki sekolah. Akibatnya selama proses pembelajaran berlangsung terdapat beberapa peserta didik yang tidur di kelas, karena merasa bosan, dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Berkaitan dengan itu, peserta didik menjadi kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menyebabkan, guru harus lebih memberikan ekstra waktu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dalam konteks ini, guru memiliki keterbatasan dalam menyelaraskan konsep abstrak peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Pemaparan masalah tersebut serta penelitian yang relevan dari peneliti sebelumnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Afidati et al., 2022: 22 – 33), penelitian tersebut berfokus pada pengembangan media interaktif dalam pembelajaran daring dan penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran tatap muka. Berkaitan dengan hal itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran, menarik perhatian peserta didik dalam belajar, dan membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan berupa perangkat *software* dan dapat diakses melalui android. Media tersebut memiliki fitur dalam menunjang kebutuhan pembelajaran yaitu menu kompetensi, menu materi, menu evaluasi, dan menu profil pengembang. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi IPAS Perubahan Energi di Sekitar Kita SD Negeri Kalitengah 2 Mranggen”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2013: 297) metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris sering disebut sebagai *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan dalam menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Tahap pengembangan dalam penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah yang sistematis dalam melaksanakan penelitian, Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* memiliki acuan terhadap model penelitian dan pengembangan ADDIE. Menurut (Slamet, 2022) prosedur penelitian pada penelitian dan pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan secara sistematis yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SD Negeri Kalitengah 2 pada tanggal 25 Mei 2026. Subjek pada penelitian ini yaitu 27 peserta didik kelas IV SD Negeri Kalitengah 2 dengan objek penelitian media pembelajaran interaktif yang bernama PREDISKI (Perubahan Energi di Sekitar Kita). Selain itu, teknik pengumpulan data yang digunakan

dalam penelitian dan pengemangan ini yaitu observasi, angket kebutuhan guru, angket kebutuhan guru, wawancara, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Berkaitan dengan hal itu, analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Data penelitian kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, angket respon guru, dan angket respon peserta didik yang telah dihitung nilai rata-ratanya. Data penilaian ahli materi, ahli media, dan angket respon guru menggunakan skala pengukuran Likert sebagai pedoman penilaian. Skala yang digunakan pada penelitian ini yaitu terdiri dari skor 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan deskripsi kategori menyesuaikan masing-masing tanggapan. Selain itu, angket respon peserta didik menggunakan skala pengukuran Guttman dengan pilihan jawaban "Ya" atau "Tidak". Teknik analisis data yang digunakan dalam implementasi media pembelajaran kepada peserta didik dan kritik saran dari validator yaitu deskripsi kualitatif yang diuraikan dalam bentuk narasi. Data deskripsi kualitatif yang dimaksud yaitu penjelasan secara menyeluruh hasil respon pada angket respon peserta didik dan kritik saran dari validator pada angket validasi. Penilaian pada angket berlandaskan range persentase berikut:

Tabel 1 Range Persentase Angket Validasi

No	Interval (%)	Kriteria
1	81-100	Sangat Valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup Valid
4	21-40	Kurang Valid
5	0-20	Sangat Tidak Valid

Sumber: Sugiyono (2013)

Tabel 2 Range Persentase Angket Respon Guru

No	Interval (%)	Kriteria
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	0-20	Sangat Kurang

Sumber: Sugiyono (2013)

Tabel 3 Range Persentase Angket Respon Peserta Didik

No	Interval (%)	Kriteria
1	Tidak	0
2	Ya	1

Sumber: Sugiyono (2013)

Tabel 4 Range Persentase Penilaian Kepraktisan

No	Interval (%)	Kriteria
1	81-100	Sangat Praktis
2	61-80	Praktis
3	41-60	Cukup Praktis
4	21-40	Kurang Praktis
5	0-20	Sangat Kurang Praktis

Sumber: Sugiyono (2013)

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* bernama PREDISKI, nama media tersebut merupakan akronim dari mata pelajaran IPAS materi Perubahan Energi di Sekitar Kita kelas IV sekolah dasar. Selain itu, penelitian dan pengembangan media pembelajaran PREDISKI menggunakan model ADDIE. Langkah yang dilakukan menggunakan model ADDIE ada lima langkah yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Media pembelajaran PREDISKI dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik, guru, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Selain dikembangkan berdasarkan landasan tersebut, media pembelajaran PREDISKI dikembangkan untuk menciptakan digitalisasi pembelajaran di era saat ini. Media pembelajaran PREDISKI diteliti dan dikembangkan dengan tahap awal melakukan studi pendahuluan untuk mengumpulkan informasi dan permasalahan yang ada di lapangan. Studi pendahuluan dilaksanakan di SD Negeri Kalitengah 2 bertepatan di Kelas IV.

Kegiatan studi pendahuluan dilakukan dengan tahapan observasi kegiatan belajar mengajar tidak terstruktur, wawancara terstruktur, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis kebutuhan guru yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis setelah melakukan semua tahapan studi pendahuluan, dapat diketahui bahwa

kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Kalitengah 2 lebih tepatnya di kelas IV Sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran interaktif, inovatif, dan memanfaatkan teknologi digital. Hal ini berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah yaitu terdapat peserta didik yang kurang fokus dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga lebih memilih tidur, sarana prasarana di sekolah yang kurang mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga guru mengalami kendala dalam menyamakan persepsi abstrak peserta didik, kurang maksimalnya pemanfaatan fasilitas digital yang dimiliki oleh sekolah, dan pembelajaran dominan menggunakan cara konvensional. Adanya inovasi baru dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran PREDISKI mampu membantu guru dalam memenuhi kebutuhan penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat digunakan sebagai sarana dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, meningkatkan minat belajar peserta didik, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Dari hasil studi pendahuluan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif PREDISKI mata pelajaran IPAS yang memuat materi Perubahan Energi di Sekitar Kita. Pengembangan produk media pembelajaran interaktif PREDISKI dimulai dari pembuatan desain melalui storyboard, tujuan dibuatnya storyboard untuk mempermudah peneliti dalam menyusun layout dalam proses pengembangan media pembelajaran. Hasil dari pembuatan *storyboard* aplikasi media pembelajaran PREDISKI memuat menu *opening*, menu *login*, menu *home*, menu utama, menu kompetensi, menu materi, menu evaluasi, dan menu informasi. Setelah *storyboard* selesai disusun peneliti mencari elemen untuk media pembelajaran interaktif PREDISKI menggunakan aplikasi *canva* sebagai penunjang pembuatan media pembelajaran. Hal itu didasarkan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran yang akan dimuat dalam media pembelajaran.

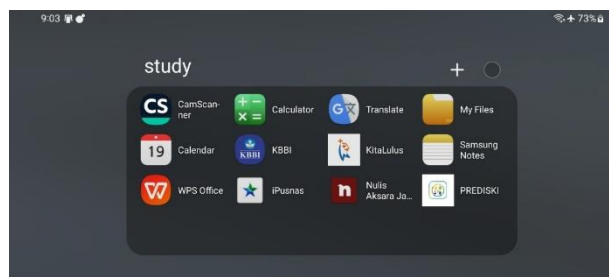
Setelah tahap desain media pembelajaran selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan development (pengembangan) dengan cara merealisasikan hasil rancangan pada tahap desain yang telah dibuat di *storyboard*. Tahap ini dimulai dari menyusun *scene* di *software articulate storyline* yang terdiri dari menu login, menu home, menu utama, menu kompetensi, menu materi, menu evaluasi, dan menu informasi. Selanjutnya menyusun elemen yang dibutuhkan di *software articulate storyline*, mengaktifkan trigger elemen satu persatu sesuai kebutuhan atau keperluan di *software articulate storyline*, dan memublikasikan media pembelajaran dari *articulate storyline* ke *html5*. Hasil desain ketika sudah dipublikasi sebagai berikut:



Gambar 1 Tampilan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate toryline*

Hasil publish media tersebut perlu dikonversi agar dapat digunakan di android, proses konversi dari *html5* menjadi aplikasi program android menggunakan *software* penunjang

bernama APK builder. Proses konversi tersebut akan menghasilkan *software* media pembelajaran yang dapat di jalankan hanya menggunakan program android atau segala jenis alat elektronik yang menggunakan program android. Hasil akhir setelah diinstal menjadi aplikasi sebagai berikut:



Gambar 2 Tampilan Media Pembelajaran di Android

Media pembelajaran yang telah berhasil diubah menjadi *software* android dilanjutkan ke tahap uji validitas ke validator ahli media dan ahli materi. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dua dosen ahli materi dan media yaitu Ibu Dr. Arfilia Wijayanti, S.Pd., M.Pd. selaku validator pertama dan Bapak Choirul Huda, S.Si., M.Pd. selaku validator kedua. Adapun validasi dari uji coba ahli materi diantaranya sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor		Total
		Ahli 1	Ahli 2	
1	Aspek kesesuaian materi	20	19	39
2	Aspek penyajian materi	14	19	33
3	Aspek kesesuaian bahasa	10	10	20
Jumlah Skor		44	48	92
Jumlah Skor Ideal		50	50	100
Persentase		88%	96%	92%
Kriteria		Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

Hasil validasi materi berdasarkan tabel 5 mendapatkan persentase rata-rata 92% dengan kategori “Sangat Valid”. Namun, mendapat kritik dan saran dari dosen ahli materi pertama Ibu Dr. Arfilia Wijayanti, S.Pd., M.Pd. yaitu menambahkan konten materi yang bertujuan untuk menunjang minat, kemampuan berpikir kritis, dan belajar secara mandiri. Pada kritik dan saran tersebut, peneliti tidak melakukan perubahan sebab dalam media pembelajaran telah membuat konten yang berisi analisis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan materi tersusun secara sistematis untuk mempermudah belajar secara mandiri serta menunjang minat belajar peserta didik. Berkaitan dengan hal itu, peneliti memutuskan tidak menambahkan konten sejalan dengan penggunaan media karena lebih banyak konten menyebabkan aplikasi mengalami bug. Selain itu, kritik dan saran dari dosen ahli materi

kedua Bapak Choirul Huda, S.Si., M.Pd. yaitu menambahkan jumlah butir soal dari 10 soal evaluasi menjadi 20 soal evaluasi, hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah belajar materi perubahan energi di sekitar kita menggunakan media pembelajaran interaktif bernama PREDISKI. Selanjutnya, berikut penjabaran validator ahli media berdasarkan tabel 6:

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor		Total
		Ahli 1	Ahli 2	
1	Aspek kesesuaian penggunaan	14	15	29
2	Aspek kesesuaian tampilan	22	24	46
3	Aspek kesesuaian bahasa	9	10	19
Jumlah Skor		45	49	94
Jumlah Skor Ideal		50	50	100
Persentase		90%	98%	94%
Kriteria		Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

Sedangkan validasi media berdasarkan tabel 6 mendapatkan persentase rata-rata 94% dengan kategori “Sangat Valid”. Dosen ahli media pertama Ibu Dr. Arfilia Wijayanti, S.Pd., M.Pd. memberikan kritik dan saran yang sama yaitu menambahkan ilustrasi yang relevan dengan keadaan nyata untuk mempermudah guru dalam menyamakan persepsi abstrak peserta didik, mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan dosen ahli media ke dua Bapak Choirul Huda, S.Si., M.Pd. memberikan saran untuk menelaah ulang media yang dibuat agar tidak terjadi bug saat proses implementasi di sekolah. Dari hasil validasi dosen ahli materi dan media, maka media pembelajaran PREDISKI dinyatakan valid untuk diimplementasikan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran PREDISKI dapat menunjang guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif. Hal itu diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu, hasil penelitian dari (Sari & Harjono, 2021) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik saat pembelajaran daring maupun luring.

Media pembelajaran PREDISKI yang dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya diuji coba kepada guru kelas IV SD Negeri Kalitengah 2 untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran. Berikut tabel hasil uji angket respon guru:

Tabel 7 Hasil Angket Respon Guru

No	Indikator	Skor
1	Desain Media	29
2	Manfaat	10
3	Bahasa	10
Jumlah Skor		49
Skor Maksimal		50
Persentase		98%
Kategori		Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas IV berdasarkan tabel 7 memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori “Sangat Praktis”. Guru memberikan penilaian bahwa media pembelajaran PREDISKI mampu menunjang kegiatan pembelajaran, meningkatkan semangat belajar peserta didik dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan melakukan analisis hubungan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Berkaitan dengan hal itu, penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Suasana pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung dalam penelitian ini yaitu terciptanya komunikasi antara guru dan peserta didik dengan cara berdiskusi, tanya jawab, dan melakukan analisis secara berkelompok menggunakan LKPD dengan pendampingan guru serta berbantu media pembelajaran PREDISKI. Selain itu, adanya media pembelajaran interaktif berbasis android mampu menciptakan digitalisasi pembelajaran karena fasilitas elektronik berupa tablet sangat jarang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Setelah media pembelajaran PREDISKI mendapatkan penilaian dari guru, peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya untuk uji coba lapangan kepada peserta didik kelas IV untuk mengetahui tingkat kepraktisan berdasarkan respon peserta didik. Uji coba lapangan diikuti oleh 26 peserta didik dari 27 peserta didik, hal ini dikarenakan ada satu peserta didik tidak hadir pada saat pelaksanaan penelitian di SD Negeri kalitengah 2. Selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran PREDISKI berlangsung peserta didik terlihat sangat antusias karena media pembelajaran yang digunakan memiliki tampil yang menarik, interaktif, menarik minat belajar, materi yang disampaikan semakin mudah dipahami, memiliki cara penggunaan yang mudah, dan memanfaatkan teknologi digital sesuai dengan era perkembangan anak-anak saat ini. Berkaitan dengan hal itu, pemahaman peserta didik pada saat proses pembelajaran materi perubahan energi di sekitar kita yang ditunjang dengan media pembelajaran PREDISKI dapat dianalisis dari hasil mengerjakan soal evaluasi. Hasil peserta didik mengerjakan soal evaluasi mendapatkan nilai rata-rata peserta didik yaitu

87,88 dengan kehadiran peserta didik sejumlah 26 dari 27 orang. Maka dapat disimpulkan bahwa, sebagian besar peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru yang ditunjang menggunakan media pembelajaran PREDISKI selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Afidati *et al.*, 2022) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi lebih mudah.

Setelah selesai kegiatan belajar mengajar dengan mengimplementasi media pembelajaran PREDISKI, peneliti membagikan angket respon peserta didik kepada seluruh responden. Hal ini bertujuan untuk menganalisis respon peserta didik dan mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran PREDISKI dari peserta didik. Berikut tabel hasil angket respon peserta didik:

Tabel 8 Hasil Anget Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1	Media pembelajaran PREDISKI mampu meningkatkan rasa semangat belajar saya.	26	0
2	Saya lebih senang belajar menggunakan Media pembelajaran PREDISKI saat guru menjelaskan materi.	26	0
3	Media pembelajaran PREDISKI termasuk media pembelajaran interaktif.	25	1
4	Media pembelajaran PREDISKI menggunakan kalimat yang mudah dipahami	26	0
5	Media pembelajaran PREDISKI mambantu saya dalam belajar secara mandiri.	26	0
6	Media pembelajaran PREDISKI memberikan kemudahan belajar kapan saja dan di mana saja	26	0
7	Media pembelajaran PREDISKI memiliki teks, gambar, dan animasi menarik perhatian saya	25	1
8	Media pembelajaran PREDISKI memiliki tampilan layout dan animasi.	25	1
9	Media pembelajaran PREDISKI berbasis <i>Articulate Storyline</i> mudah digunakan dalam mengoprasikannya.	25	1
10	Media pembelajaran PREDISKI memiliki petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas	23	3
Jumlah Skor		253	7
Jumlah Skor Maksimal		260	0
Persentase		97,3%	0%
Kriteria		Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada tabel 8 mendapatkan persentase 97,3% dengan kategori "Sangat Praktis". Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Afidati *et al.*, 2022) dengan tingginya nilai kepraktis pada media pembelajaran mampu memudahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran. Berkaitan dengan hal itu, tingginya persentase respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran PREDISKI adalah sebuah media yang sangat praktis karena mudah digunakan dalam proses belajar mengajar dan sesuai dengan capaian serta tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, dan angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PREDISKI sangat valid dan sangat praktis untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas IV materi Perubahan Energi di Sekitar Kita.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang bernama PREDISKI pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Energi di Sekitar Kita dilakukan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE meliputi lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran mata pelajaran IPAS materi Perubahan Energi di Sekitar Kita. Media pembelajaran sangat valid dapat dibuktikan dari hasil rata-rata persentase ahli materi 92% dengan kriteria "Sangat Valid" dan hasil rata-rata persentase ahli media 98% dengan kriteria "Sangat Valid". Selain itu, media sangat praktis yang dibuktikan dengan hasil persentase respon guru 98% dengan kriteria "Sangat Praktis" dan hasil persentase respon peserta didik 97,3% dengan kriteria "Sangat Praktis". Selain itu, adanya keterbatasan pengembangan maka bagi pengembang selanjutnya, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang bernama PREDISKI diharapkan lebih kreatif dan inovatif. Hal ini dapat dilakukan dengan menambahkan menu pembelajaran yang lebih beragam dan menyenangkan. Selain itu, pengembangan selanjutnya diharapkan mampu memberikan akses yang lebih luas untuk seluruh pengguna menggunakan google play store, membuat elemn sendiri, musik dapat berputar tanpa perulangan, dan dapat diakses diperangkat android atau IOS.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidati, N., Suntari, Y., & Putra, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* pada Muatan IPS Materi Proklamasi KemerdekaanIdoneia Kelas V Sekolah Dasar. ETJ: *Educational Technology Journal*, 2(1), 22–33. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n1.p22-33>
- Ali, A., Maniboey, C. L., Megawati, R., Djarwo, F. C., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interakti*. Jambi: PT. Sonpedia Pulishing Indonesia.
- Baharuddin, H., & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Dewi, P. I., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Parepare: CV. Kaffah Learning Center.
- Fikri, H., & Madona, S. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gusnita, F., Annisa, M., Triana, M., & Sari, M. (2025). Perencanaan Pendidikan dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru. *DIRASAH: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 297–308. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/1598>
- Jafnihirda, L., Rizal, F., & Eka Pratiwi, K. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734/1939>
- Khadijah. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Maryana, Maulida, D. A., Jannah, S. S., Saktilia, Y. R., Sajidah, L. A., & Kamelia, F. (2023). *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Mustari, M. (2023). *Teknologi Iformasi dan Komunikasi Dalam Manajemen Pendidikan* (M. T. Rahman, Ed.). Bandung: Gunung Djati Publishing.
- Olaini, D. N., Hunaifi, A. A., & Wahyudi, W. (2025). Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Pada Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Bentuk Energi Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 263. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26411/13551>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krisman, toWawan, & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, W. S., Reffiane, F., & Nuvitalia, D. (2025). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together Berbantu Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Selokarto 01. *JWP: Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(1), 285. <https://doi.org/10.26877/jwp.v5i1.19968>
- Rambe, S. Y., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, P. A., & Manurung, F. U. I. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024*. 8(4), 715-726. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59420>
- Rochaedi, E., Fuadi, A., & Sholihah, A. D. (2024). *Pengembangan Media Pembelejaran*. Lampung Selatan: ITERA Press.
- Sari, K. R., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Setiawan, A. Y., Agustini, F., & Sulianto, J. (2025). Pengembangan Media SIPERMAN Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Meningkatkan

Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. JWP: *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 694–708. <https://doi.org/10.26877/jwp.v5i2.22945>

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I., Tantu, R. P. Y., Kunusa, R. W., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, S. J., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Suzana, Y., & Jayanto, I. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.

Tambunan, H., Subakti, H., Sari, C. A., Mas'ud, H., Dwinanto, A., Evenddy, S. S., Pagling, L. S., Simarmata, J., & Munfarikhatin, A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.