Journal of Practice Learning and Educational Development
https://digitalpress.gaes-edu.com/index.php/jpled
E-ISSN: 2809-1205
Vol 6, No. 3 (2026) 3244-3252
DOI: 10.58737/jpled.v6i3.1541

Submitted: 26-06-2026
Revised: 22-07-2026
Accepted: 31-07-2026

Development of Learning Media Based on Articulate Storyline 3 in IPAS Learning

Dina Ramadhani[1], Mansurdin[2]
Universitas Negeri Padang[1,2]
**E-mail:* nasutiondina49@gmail.com

Abstract

This study aims to develop an interactive learning medium based on Articulate Storyline 3 for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject in fifth-grade elementary school, focusing on the sub-topic of economic activities, and to examine its validity, practicality, and effectiveness. This research employed the Research and Development (R&D) method using the *ADDIE* model, comprising analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product was validated by three experts in content, media, and language, then tested on 7 students of a trial school and 18 students of a research school in Gugus IV, Gunung Tuleh District, Pasaman Barat Regency. Data were collected through validation sheets, teacher and student response questionnaires, and pretest-posttest scores, then analyzed descriptively using percentages. The results showed validity scores of 94.64% for content, 96.73% for media, and 96.42% for language, all categorized as very valid. The practicality test yielded 91.66% and 92.85% for teacher and student responses in the trial school, and 95.83% and 90.74% in the research school, all categorized as very practical. The effectiveness test showed classical completeness of 85.71% in the trial school and 100% in the research school, both categorized as very effective. It is concluded that the Articulate Storyline 3-based learning medium is valid, practical, and effective for supporting IPAS instruction in elementary school and can serve as an innovative alternative aligned with the Merdeka Curriculum.

Keywords: Learning Media, Articulate Storyline 3, ADDIE model, IPAS Learning, Elementary School

Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

Pendahuluan

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, atau IPAS, punya peran penting di SD. Di sini, dua bidang digabung jadi satu: ilmu alam dan ilmu sosial. Jadinya, anak-anak bukan cuma belajar soal alam, tapi juga soal kehidupan sosial di sekitar mereka. Dengan gabungan ini, IPAS bantu siswa belajar bagaimana caranya menganalisis lingkungan sekitar, mulai dari fenomena alam sampai persoalan sosial. Dari sini juga muncul rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis sejak dini. SD itu masa-masa dasar bagi literasi sains dan sosial; inilah saat pondasinya mulai dibangun (Hanum et al., 2024).

Penerapan Kurikulum Merdeka pun, lewat Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024, jelas mendorong model belajar yang benar-benar berpusat pada siswa, berbasis proyek, dan dekat dengan teknologi. Di kurikulum ini, penekanan ada pada pemahaman yang mendalam, bukan cuma hafalan materi. Makanya, guru perlu menyiapkan pengalaman belajar yang relevan, interaktif, dan memanfaatkan teknologi digital. Kalau caranya seperti ini, siswa jadi bisa mengaitkan pelajaran dengan dunia nyata (Mohan et al., 2026). Arah kebijakan ini juga sesuai sama tren di Indonesia yang

menuntut peningkatan dukungan teknologi dan pelatihan untuk guru (Saa, 2024). Tapi, praktik di lapangan kadang masih jauh dari harapan. Studi awal di empat SD Gugus IV, Kecamatan Gunung Tuleh, Kabupaten Pasaman Barat, menunjukkan kalau pembelajaran IPAS masih banyak mengandalkan gaya ceramah dan buku teks. Guru memang kadang memutarkan video pembelajaran, tapi sifatnya masih satu arah dan siswa tetap pasif, bukan diajak berinteraksi atau berpikir. Akibatnya, siswa kurang antusias dan sering sulit memahami materi-materi yang sifatnya lebih abstrak, seperti ekonomi masyarakat.

Wawancara dengan guru kelas V mengungkap, ada beberapa kendala, mulai dari keterampilan teknis guru yang masih terbatas, minimnya waktu untuk membuat media pembelajaran, akses internet yang nggak merata, sampai fasilitas yang seadanya. Media pembelajaran di kelas juga belum didesain supaya siswa bisa terlibat aktif jadilah mereka cuma penerima informasi, bukan peserta aktif (Effendi, 2022). Ini jelas problem, apalagi siswa SD sebenarnya butuh alat peraga yang konkret supaya lebih mudah paham. Media yang dirancang khusus memang penting untuk membantu mereka menjembatani konsep abstrak dan meningkatkan partisipasi (Anesya & Mansurdin, 2023). Penggunaan multimedia interaktif di pelajaran IPAS juga terbukti jauh lebih memotivasi siswa dibandingkan media lama yang itu-itu saja (Ayu et al., 2021).

Articulate Storyline 3 benar-benar memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif yang kaya teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif bisa bersatu dalam satu paket. Produk ini fleksibel, bisa langsung dipublikasikan jadi format web. Siswa pun gampang mengaksesnya pakai komputer atau ponsel (Firstanianta et al., 2023). Antarmukanya memang mirip Microsoft PowerPoint, jadi guru yang sudah biasa presentasi pasti cepat paham cara pakainya. Ditambah lagi, fitur trigger dan layer di dalamnya memungkinkan respons belajar yang hidup dan interaktif siswa bisa aktif berinteraksi, bukan sekadar jadi penonton pasif. Paduan fitur ini sejalan dengan hasil tinjauan bibliometrik yang menunjukkan lonjakan penelitian multimedia interaktif dalam pendidikan dasar satu dekade terakhir (Boateng et al., 2024). Articulate Storyline 3 sendiri muncul sebagai solusi menjanjikan, khususnya untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional di bidang IPA dan IPS.

Penelitian-penelitian akhir-akhir ini banyak menguji efektivitas Storyline 3 di tingkat sekolah dasar. Oktaria dan Sujarwo (2024) menciptakan media audio visual untuk tema metamorfosis kelas IV dengan Storyline 3, hasilnya memuaskan tingkat kelayakannya mencapai 92%. Khairatunnisa dan Fitria (2024) juga mengembangkan multimedia interaktif untuk mengajarkan sistem pencernaan di kelas V, dan validasinya sangat tinggi, rata-rata 96%. Nasril dan Desyandri (2023) mengintegrasikan Storyline 3 dalam model Project Based Learning di kelas IV, menghasilkan respons praktikalitas guru sampai 92%. Penelitian di level internasional juga menggemakan hasil positif. Daryanes dan rekan-rekan (2023), lewat jurnal Heliyon, membuktikan metode berbasis kasus pada Storyline ampuh mengasah problem-solving skills siswa. Moriska dan Hanif (2024) memperkuat lagi, menunjukkan peningkatan berpikir kritis murid SD memakai media ini. Sementara Adawiyah dan koleganya (2024) menegaskan efektivitas Storyline 3 untuk meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh di pendidikan dasar. Semua temuan tadi sejalan dengan teori kognitif multimedia dari Mayer (2024); penggabungan visual dan verbal dalam media interaktif terbukti meringankan beban kognitif dan memperkuat retensi pengetahuan lewat dual-channel processing.

Meski bukti keefektifan Storyline 3 melimpah, riset yang membahas pengembangan media ini khusus untuk materi kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPAS kelas V dengan pendekatan kooperatif tipe STAD masih jarang. Kebanyakan penelitian terdahulu hanya berkutat pada validitas dan kepraktisan, belum banyak yang memasukkan unsur penghargaan kelompok padahal skema ini bisa mendorong semangat dan tanggung jawab kolektif dalam pembelajaran teknologi. Menariknya, Simesso dan tim (2024) meyakinkan bahwa metode kooperatif seperti STAD benar-benar berdampak besar pada pencapaian dan retensi belajar siswa, apalagi bila digabungkan dengan media pembelajaran yang relevan.

Penelitian ini menawarkan pendekatan berbeda: menggabungkan media interaktif Articulate Storyline 3 dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk materi kegiatan ekonomi masyarakat. Desain tampilannya terstruktur, dipadu skema penghargaan kelompok, seperti Tim Baik, Tim Hebat, Tim Super semuanya dirancang khusus biar siswa makin aktif dan kolaboratif. Konsep ini lahir dari analisis kebutuhan di empat sekolah dasar di Gugus IV Kecamatan Gunung Tuleh, jadi produknya betul-betul mengacu pada karakteristik siswa setempat. Singkatnya, penelitian ini punya satu tujuan utama: mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis Articulate Storyline 3 untuk siswa kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Gunung Tuleh, Kabupaten Pasaman Barat, yang terbukti valid, praktis, dan efektif.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE. Model ADDIE punya lima tahap inti: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Zamsiswaya et al., 2024). Peneliti memilih pendekatan Research and Development karena cara ini meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk secara sistematis (Sugiyono, 2017). ADDIE dipilih karena model ini memberikan kerangka kerja yang jelas di setiap langkah pengembangan media pembelajaran, jadi hasilnya lebih terstruktur dan sesuai kebutuhan di lapangan terutama untuk inovasi berbasis teknologi pendidikan.

Di tahap analisis, peneliti menggali kebutuhan, kurikulum, dan media yang sudah ada lewat observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di SDN 01, SDN 15, SDN 17, dan SDN 22 Gunung Tuleh. Hasil analisis memperlihatkan adanya kebutuhan mendesak untuk media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan selaras dengan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran mendalam. Lanjut ke tahap perancangan, peneliti membuat media pembelajaran dengan Articulate Storyline 3. Materinya mengambil subbab IPAS Bab 7 "Daerahku Kebanggaanku" khususnya Mengenal Kegiatan Ekonomi dan dipadukan dengan model Cooperative Learning tipe STAD. Struktur medianya lengkap: mulai dari halaman pembuka, profil pengembang, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, video, LKPD, evaluasi interaktif, hingga lagu bertema kegiatan ekonomi. Rancangan media ini disusun berdasarkan komponen modul ajar Kurikulum Merdeka, yang mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, instrumen penilaian, dan sumber belajar tambahan (Salsabilla & Jannah, 2023). Hal ini penting karena ketidaklengkapan komponen modul ajar masih menjadi masalah yang dihadapi oleh guru (Wafiroh & Fajrin, 2024) dan memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran berbasis literasi dan proyek di tingkat sekolah dasar (Ittihad et al., 2025).

Pada tahap pengembangan, produk divalidasi oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, melalui pengisian angket validasi disertai saran perbaikan. Hasil validasi yang belum mencapai kriteria valid ditindaklanjuti dengan revisi sebelum produk diujicobakan. Pada tahap penerapan, media diujicobakan pada kelas V SDN 22 Gunung Tuleh sebagai sekolah uji coba. Selain itu, media juga diterapkan di kelas V SDN 01 Gunung Tuleh sebagai institusi penelitian. Pada tahap evaluasi, guru dan siswa mengisi angket praktikalitas, lalu siswa juga mengikuti pretest dan posttest untuk melihat seberapa efektif media yang digunakan. Penelitian ini melibatkan dua kelompok. Ada tujuh siswa kelas V SDN 22 Gunung Tuleh sebagai subjek uji coba, sementara kelompok subjek penelitian utama terdiri dari delapan belas siswa kelas V SDN 01 Gunung Tuleh, semuanya dipilih secara acak. Kedua sekolah ini jadi pilihan karena kondisi siswa yang cukup seragam dan didukung fasilitas serta infrastruktur yang memadai untuk mendukung jalannya penelitian.

Penelitian ini memakai tiga instrumen utama. Pertama, lembar validasi berskala 1-4, diisi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kedua, angket respons guru dan siswa, juga berskala 1-4, digunakan untuk menilai praktikalitas media, terutama pada aspek kemudahan penggunaan, bahasa, dan daya tarik visual. Ketiga, pretest dan posttest diberikan untuk mengukur seberapa besar pengaruh media terhadap hasil belajar pada materi Mengenal Kegiatan Ekonomi.

Untuk analisis datanya, validitas media diuji dengan rumus P = (∑x/N) × 100%. Jumlah skor validator (∑x) dibandingkan skor maksimal (N), lalu hasilnya dikategorikan dari sangat valid (>85%), valid (70%-85%), kurang valid (55%-70%), tidak valid (40%-55%), hingga sangat tidak valid (<40%) (Saidah, 2023). Praktikalitas media dihitung dengan rumus NP = (R/SM) × 100%, di mana R adalah total skor yang didapat dan SM adalah skor maksimum, memakai kategori validitas yang sama (Azlina & Zainil, 2021). Untuk efektivitas, persentase ketuntasan klasikal digunakan: jumlah siswa yang tuntas dibagi total peserta didik lalu dikali 100%. Kategorinya: sangat efektif (81%-100%), efektif (61%-80%), cukup efektif (41%-60%), kurang efektif (21%-40%), hingga sangat kurang efektif (0%-20%) (Sugiyono, 2015). Selain itu, analisis hasil belajar juga memakai skema penghargaan kelompok model STAD, berdasarkan rata-rata poin kemajuan individu, dengan kategori Tim Baik, Tim Hebat, dan Tim Super.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini berhasil membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 untuk materi IPAS kelas V Sekolah Dasar, khususnya Kegiatan Ekonomi. Media ini disusun secara sistematis dan mencakup beberapa bagian penting seperti halaman pembuka, profil pengembang, panduan penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, video, LKPD, evaluasi interaktif dengan jawaban otomatis, lagu tentang kegiatan ekonomi, serta skor evaluasi yang dapat langsung ditampilkan kepada peserta didik.

Tabel 1.
Rekapitulasi Hasil Validitas Media Pembelajaran

No.	Aspek Validasi	Skor Akhir	Kategori
1	Materi	94,64%	Sangat Valid
2	Media	96,73%	Sangat Valid
3	Bahasa	96,42%	Sangat Valid

Sumber: Data primer, 2026

Validasi tahap pertama ke tahap kedua menunjukkan lonjakan yang cukup mencolok di tiga aspek utama materi, bahasa, dan media. Skor materi naik dari 57,14% yang sebelumnya masih jauh dari layak, langsung meloncat ke 94,64% usai revisi pada tujuan pembelajaran dan ketepatan isi ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi). Aspek bahasa pun membaik, dari 75% ke 96,42% setelah pembenahan EYD dan tata kalimat. Media, yang dari awal sudah cukup tinggi 95,65% naik lagi sedikit ke 96,73% begitu urusan warna dan layout dirapikan. Hasil ini sudah cukup kuat menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar siap diuji di kelas.

Tabel 2.
Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran

No.	Responden	Sekolah Uji Coba (SDN 22)	Sekolah Penelitian (SDN 01)
1	Guru	91,66% (Sangat Praktis)	95,83% (Sangat Praktis)
2	Peserta Didik	92,85% (Sangat Praktis)	90,74% (Sangat Praktis)

Sumber: Data primer, 2026

Praktikalitasnya juga teruji di lapangan. Guru dan siswa dari dua sekolah menanggapi positif. Di sekolah uji coba, 7 siswa mengumpulkan skor 156 dari 168 (92,85%). Sementara itu, di sekolah penelitian, 18 siswa mencapai 392 dari skor maksimal 432, atau sekitar 90,74%. Para guru mengakui media ini memudahkan mereka menyampaikan materi, sesuai EYD, gampang dimengerti, dan membuat siswa lebih tertarik belajar.

Tabel 3.
Rekapitulasi Hasil Efektivitas Media Pembelajaran

No.	Sekolah	Peserta Didik Tuntas	Persentase	Kategori
1	SDN 22 Gunung Tuleh (Uji Coba)	6 dari 7	85,71%	Sangat Efektif
2	SDN 01 Gunung Tuleh (Penelitian)	18 dari 18	100%	Sangat Efektif

Sumber: Data primer, 2026

Efektivitas media ini terlihat jelas dari selisih pretest-posttest. Di SDN 22 Gunung Tuleh, 6 dari 7 siswa menuntaskan pembelajaran dengan lonjakan nilai individu antara 10 sampai 30 poin hanya 1 yang belum tuntas. Di SDN 01 Gunung Tuleh, semua anak berhasil mencapai standar, kemajuan poinnya juga konsisten. Menariknya, ketika skema penghargaan kelompok model STAD diterapkan di sekolah penelitian, hasilnya cukup beragam: ada satu kelompok yang jadi Tim Super (rata-rata 30 poin), satu tim masuk kategori Hebat (26,66 poin), satu kelompok di Tim Baik (20 poin). Pola ini menunjukkan kontribusi tiap anggota dalam kelompok cukup proporsional, walau tim tertinggi memang diisi anak-anak dengan skor maksimal yang konsisten.

2. Pembahasan

Nilai validitas tinggi di tiga aspek materi, media, dan bahasa membuktikan media berbasis Articulate Storyline 3 ini terang memenuhi standar untuk pembelajaran IPAS kelas V SD. Kelayakan isi, tampilan, juga bahasa sudah tidak diragukan. Lonjakan nilai setelah revisi, apalagi pada materi dan bahasa, memperlihatkan pentingnya proses revisi berulang dalam model ADDIE. Validasi ahli di sini bukan cuma pelengkap, tapi sebagai filter mutu sebelum media dicoba langsung ke siswa. Temuan ini sejalan dengan riset Khairatunnisa dan Fitria (2024), di mana Articulate Storyline 3 juga meraih skor validitas rata-rata 96%. Artinya, dengan prosedur pengembangan yang tepat, perangkat lunak ini konsisten menghasilkan media berkualitas baik isi maupun tampilannya.

Respons guru dan siswa yang sangat baik menandakan bahwa media ini tidak hanya valid di atas kertas, tapi benar-benar gampang digunakan di kelas. Kelebihan Articulate Storyline 3 jelas terasa: tampilannya mirip PowerPoint, jadi guru tidak dipusingkan tuntutan skill IT yang rumit (Firstanianta et al., 2023). Dari sisi siswa, fitur interaktif navigasi tombol, feedback otomatis pada jawaban, hingga tampilan skor langsung membuat pembelajaran jadi intuitif dan menyenangkan. Siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap berpikir konkret sangat terbantu dengan media jenis ini. Kesimpulan praktikalitas tinggi ini juga memperkuat temuan Nasril dan Desyandri (2023) pada Project Based Learning dengan Articulate Storyline 3 media ini memang konsisten menemani berbagai model pembelajaran dan mudah diadaptasi di berbagai situasi.

Hasil efektivitas di dua sekolah, 85,71% dan 100%, semakin mempertegas peran media ini dalam mendorong hasil belajar siswa khususnya materi ekonomi. Ini bisa dijelaskan dengan teori multimedia learning dari Mayer (2024): siswa memproses informasi lebih efektif bila elemen verbal (teks, narasi) dan visual (gambar, animasi, video) disatukan. Proses ini mereduksi beban

kognitif dan memperkuat pemahaman utuh. Studi Abdulrahaman et al. (2020) juga menekankan bahwa multimedia memperbaiki pemahaman dan daya ingat jauh lebih baik ketimbang metode tradisional seperti ceramah atau teks semata.

Di kelas, antusiasme siswa terlihat jelas saat mereka mengerjakan evaluasi interaktif dan tugas kelompok. Sinergi antara Articulate Storyline 3 dan model Cooperative Learning tipe STAD terbukti ampuh: media mendukung kerja kelompok, sementara STAD memacu kontribusi setiap siswa lewat pembentukan kelompok heterogen dan tahap-tahap yang sistematis mulai dari presentasi kelas, kerja kelompok, kuis individu, pemberian skor, hingga penghargaan kelompok (Sumarni & Mansurdin, 2020). Pendekatan seperti ini telah terbukti di banyak riset, baik menggunakan scrapbook (Pohan et al., 2023) atau media visual lain (Tabrani & Amin, 2023). Penelitian Simesso et al. (2024) juga menunjukkan, STAD dan model kooperatif lain secara signifikan menaikkan hasil dan retensi belajar, karena mereka menuntut tanggung jawab individu sekaligus kerja sama tim. Skema penghargaan kelompok yang variatif dalam riset ini pun membuktikan penguatan motivasi berjalan organik jika medianya memang mendukung pembagian peran yang jelas meski, kelompok dengan anggota kurang aktif tetap perlu pendampingan ekstra.

Dalam konteks kebijakan kurikulum, temuan penelitian ini sangat relevan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran makna dan kontekstual (Mohan et al., 2026). Media pembelajaran yang andal secara validitas, praktikalitas, dan efektivitas sangat dibutuhkan guru terutama di pelajaran IPAS. Studi Saa (2024) menggarisbawahi bahwa keberhasilan Kurikulum Merdeka baru tercapai jika ada media pembelajaran yang dibangun kontekstual, bukan sekadar teknologi yang diimpor begitu saja tanpa melihat kondisi dan karakteristik peserta didik atau sekolahnya.

Dibandingkan penelitian lain yang memakai Articulate Storyline 3 untuk topik berbeda misal, metamorfosis (Oktaria & Sujarwo, 2024), sistem pencernaan (Khairatunnisa & Fitria, 2024), atau IPS (Kusuma & Ahmadi, 2024) penelitian ini membukukan tingkat efektivitas yang sebanding, bahkan lebih tinggi, terutama di sekolah penelitian yang seluruh siswanya tuntas. Temuan ini juga memperkuat penelitian lain di IPAS kelas V yang mengusung model berbeda, semisal Think Pair Share (Ardia & Hamimah, 2024), Problem Based Learning dengan Book Creator (Santika & Arwin, 2025), hingga media puzzle (Farhan et al., 2025), yang semuanya sepakat: pendekatan interaktif dan kontekstual menaikkan hasil belajar siswa. Media yang efektif bukan sekadar soal kecanggihan teknologi, melainkan soal desain pembelajaran yang benar-benar menyesuaikan kebutuhan siswa. Di sini, pemakaian STAD sangat membantu karena lebih fleksibel dan mudah disesuaikan dengan karakter materi ataupun kebutuhan lokal.

Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 hasil penelitian ini sudah terbukti valid, praktis, sekaligus efektif untuk pembelajaran IPAS kelas V SD Gugus IV, Gunung Tuleh, Pasaman Barat. Tak hanya itu, penelitian ini menawarkan model integrasi media interaktif dan pembelajaran kooperatif yang sangat mungkin diadaptasi untuk materi atau jenjang lanjutan.

Simpulan

Melalui penelitian ini, Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 yang diterapkan pada pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Gunung Tuleh, Pasaman Barat, telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Buktinya jelas dari hasil validasi: aspek materi mencapai tingkat sangat valid sebesar 94,64%, media 96,73%, dan bahasa 96,42%. Dari sisi praktikalitas, respons guru menunjukkan angka sangat praktis, yakni 91,66% di sekolah uji coba dan 95,83% di sekolah tempat penelitian utama. Begitu pun dengan siswa, mereka menilai kepraktisan media ini di angka 92,85% (uji coba) dan 90,74% (sekolah penelitian). Efektivitasnya pun kuat ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 85,71% di sekolah uji coba dan 100% di sekolah penelitian. Selain itu, integrasi media interaktif dengan model Cooperative Learning

tipe STAD secara nyata mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama siswa selama pembelajaran berlangsung. Dari temuan ini, jelas bahwa media pembelajaran ini bisa menjadi salah satu pilihan inovatif bagi guru untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Peneliti juga menyarankan, untuk penelitian berikutnya, ada baiknya jika pengembangan media serupa dilakukan pada materi maupun tingkat kelas yang berbeda. Akan lebih kuat lagi jika cakupan uji cobanya diperluas dan fokus kajian melibatkan aspek motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, hingga keterampilan kolaborasi siswa secara lebih mendalam.

Daftar Rujukan

Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). *Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review*. *Heliyon, 6*(11), e05312. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312

Adawiyah, E. R., Winarno, A., & Onia, S. I. (2024). Effectiveness of interactive learning media development based on articulate storyline 3 in elementary school education. *EDUCARE: Journal of Primary Education, 5*(2), 105–122. https://doi.org/10.35719/educare.v5i2.253

Anesya, F. F., & Mansurdin. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 11*(2), 185–197.

Ardia, D. F., & Hamimah, H. (2024). Peningkatan hasil belajar IPAS menggunakan model kooperatif tipe think pair share di kelas V SDN 22 Kampung Luar Salido. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 13(*1), 343–352. https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i2.16674

Ayu, I. G., Juniari, O., & Putra, M. (2021). Upaya meningkatkan semangat belajar siswa melalui media pembelajaran multimedia interaktif pada pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu, 8(*1), 140–148.

Azlina, & Zainil, M. (2021). Pengembangan multimedia interaktif dengan software macromedia flash 8 pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa di kelas V SD. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 4*(1), 1–10.

Boateng, S. L., Penu, O. K. A., Boateng, R., Budu, J., Marfo, J. S., & Asamoah, P. (2024). Educational technologies and elementary level education – *A bibliometric review of Scopus indexed journal articles. Heliyon, 10*(7), e28101. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e28101

Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). *The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability*. Heliyon, 9(4), e15082. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082

Effendi, M. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Workspace dengan optimalisasi akun belajar.id. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 3*(1), 1–24.

Farhan, M., Taofik, & Soleh, D. A. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis puzzle sugam untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 10*(1), 1–12.

Firstanianta, H., Faradita, M. N., & Naila, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 6*(1), 9366–9380.

Hanum, C. B., As, Y., Komariah, M., & Maftuh, B. (2024). The implementation of IPAS (Natural Science and Social Studies) in elementary school: Learning plot and teacher consideration. *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar, 16*(1), 105–114.

Ittihad, N., Hamzah, R. A., Sagita, R. R., & Islamiyah, M. (2025). Komponen modul ajar dalam Kurikulum Merdeka khusus mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 10*(2), 186–200.

Khairatunnisa, A., & Fitria, Y. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbantuan aplikasi Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPAS untuk kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 10*(3), 317–332.

Kusuma, D., & Ahmadi, F. (2024). Interactive learning media based on Articulate Storyline in social sciences learning for grade V elementary school. *Mimbar PGSD Undiksha, 12*(1), 73–82. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i1.68763

Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review, 36*(1), 8. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Mohan, M., Rahmawati, E., & Bakar, M. Y. A. (2026). Pendekatan pembelajaran deep learning sebagai paradigma baru dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 3*(1), 1–15.

Moriska, A., & Hanif, M. (2024). Interactive learning multimedia Articulate Storyline as an alternative media to improve elementary students' critical thinking skills. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 8*(2), 258–269. https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.65310

Nasril, & Desyandri. (2023). Pengembangan multimedia interaktif Articulate Storyline 3 berbasis Project Based Learning (PjBL) di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*(3), 1–10.

Oktaria, R., & Sujarwo. (2024). Pengembangan media audio visual berbantu aplikasi Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan minat belajar peserta didik materi metamorfosis kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 9*(2), 1–12.

Pohan, N. M., Simbolon, N., Lubis, W., Betty, E., & Tambunan, H. P. (2023). Pengaruh model cooperative learning tipe STAD berbantuan scrapbook terhadap hasil belajar siswa kelas V SDS Karya Bunda Mandiri. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*(3), 14931–14943.

Saa, S. (2024). Merdeka Curriculum: Adaptation of Indonesian education policy in the digital era and global challenges. *Revista de Gestão Social e Ambiental, 18*(3), e07323. https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n3-168

Saidah, L. (2023). Pengembangan media berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber dan bentuk energi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi, 3*(2), 40–48.

Salsabilla, I. I., & Jannah, E. (2023). Analisis modul ajar berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3*(1), 33–41.

Santika, B., & Arwin. (2025). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model problem based learning berbantuan book creator di kelas V SD. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 10*(1), 1–10.

Simesso, M. D., Gutu, T. S., & Tarekegn, W. M. (2024). *The contribution of using cooperative learning methods on students' achievement and retention in secondary schools during chemistry lesson*. Education Research International, 2024, 1830124. https://doi.org/10.1155/2024/1830124

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sumarni, E. T., & Mansurdin. (2020). Model kooperative learning tipe STAD pada motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 4*(1), 1309–1319.

Tabrani, & Amin, M. (2023). Model pembelajaran cooperative learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5*(1), 200–213.

Wafiroh, H., & Fajrin, N. D. (2024). Analisis kesulitan guru dalam mengembangkan modul ajar Kurikulum Merdeka di SDN Banyuajuh 2. *Jurnal Pendidikan Dasar, 2*(2), 1–10.

Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). *Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(*1), 1–12.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih Peneliti haturkan kepada Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang sudah menyediakan fasilitas dan izin penelitian. Peneliti juga berterima kasih kepada para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa atas masukan berharga dalam proses penyempurnaan media pembelajaran ini. Tidak lupa untuk kepala sekolah, guru, dan seluruh siswa kelas V SDN 01 dan SDN 22 Gunung Tuleh yang telah berpartisipasi aktif dan mendukung kelancaran penelitian ini, Peneliti hargai setiap waktu dan kontribusi yang telah diberikan.