

Development of Articulate Storyline 3-Based Media with the Problem-Based Learning Model in Pancasila Education for Fourth Grade Elementary School Students

Divia Rahmadini¹, Muhammadi²

Universitas Negeri Padang^{1,2}

*E-mail: diviarahmadini440@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the lack of ICT-based Pancasila education learning media in Elementary Schools. So teachers need to improve their ability to process ICT-based learning media so that students are motivated and actively involved in learning. Based on these problems, this study aims to develop learning media in the form of Articulate Storyline 3 media using the Problem Based Learning (PBL) model in Pancasila Education learning in grade IV of elementary schools that is valid, practical and effective. This research is a development research (R&D) with the ADDIE model. The ADDIE model consists of five steps, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The designed media is then validated by a validator using a validation sheet in the form of a questionnaire. Product validation consists of material experts, media experts and language experts. For product practicality, it is done by filling out a questionnaire of teacher responses and student responses. Then, for effectiveness, it is done by giving evaluation questions to students. The subject of the product trial was at SDN 04 Bukik Apik Puhun, Bukittinggi City and the subject of product research was at SDN 02 Percontohan, Bukittinggi City. The results of the study showed that the Articulate Storyline 3 media obtained a material validity of 77.5% (quite valid), language validity of 97.5% (very valid), and media validity of 87.5% (very valid). Based on the results of teacher responses and student responses at the trial school, it is known that learning using the Articulate Storyline 3 media is very practical with a percentage of practicality from teacher responses at the trial school of 92.5%, and a percentage of practicality from student responses of 90.5%. The percentage of teacher responses at the research school was 96.2% and the percentage of student responses was 89.6%. The results of the effectiveness of the learning media showed very effective results with a percentage reaching 89.2% with an effective category. Thus, it can be concluded that the Articulate Storyline 3 media with the Problem Based Learning model in grade IV of elementary school has been declared valid, practical and effective for use in learning.

Keywords: Media, Articulate Storyline 3, Problem Based Learning, ADDIE



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

Revolusi Industri 4.0 membawa pengaruh signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Transformasi ini menuntut adanya perubahan mendasar dalam sistem pembelajaran, dari model konvensional menuju sistem pembelajaran yang berbasis teknologi. Pendidikan pada era ini diharapkan mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menciptakan

proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik (Anita et al., 2022). Dalam konteks ini, peran guru menjadi sangat penting, yakni sebagai fasilitator yang mampu mendesain pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan teknologi secara optimal (Arwin dkk, 2019).

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di tingkat Sekolah Dasar memberikan ruang kebebasan bagi guru dalam menentukan metode dan media pembelajaran. Kurikulum ini menekankan penguatan kompetensi serta pemahaman konsep melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan (Ripandi, 2023). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran ini mencakup nilai-nilai dasar kebangsaan yang penting untuk ditanamkan sejak dini, seperti Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI (Kemendikbud, 2022).

Observasi yang peneliti lakukan di empat sekolah dasar kota Bukittinggi, SD Negeri 02 Percontohan, SD Negeri 04 Bukik Apik Puhun, SDIT AL-Azhar Darul Jannah, dan SD Negeri 11 Bukik Apik Puhun mengungkapkan bahwa terdapat pemanfaatan media pembelajaran, guru hanya mengacu kepada buku guru dan buku peserta didik tanpa menganalisis atau menambahkan materi dari buku sumber lain atau dari sumber internet, sehingga ada materi yang tidak sesuai dengan kondisi lingkungan tempat tinggal peserta didik. Penggunaan IT yang tersedia di sekolah belum maksimal digunakan oleh guru, belum adanya pengembangan media inovatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang berpotensi besar untuk mendukung proses pembelajaran adalah Articulate Storyline 3. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan multimedia, serta mencakup teks, gambar, suara, animasi, hingga video. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis Articulate Storyline 3 efektif dalam meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik (Annisa Aulia, 2021; Susilawati, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini sangat potensial untuk diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Reinita dalam (Octaliani, 2022) mengatakan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran agar pesan/materi yang berikan guru kepada peserta didik dapat diterima dan direspon agar nantinya peserta didik dapat terlibat dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat berguna di dalam proses belajar untuk mendukung perubahan kurikulum merdeka dan disesuaikan dengan perkembangan zaman.

Selain pemanfaatan media, keberhasilan pembelajaran juga sangat ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan. Salah satu model yang relevan adalah Problem Based Learning, yaitu model yang menempatkan masalah sebagai pemicu utama dalam proses belajar. PBL mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan memahami konsep secara mendalam melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Rahmadani & Taufina, 2020). Integrasi media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dengan model PBL diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, maka peneliti bermaksud ingin menawarkan suatu penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Articulate Storyline 3 Dengan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar”.

Metode

Jenis model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Menurut Sani (2022:225) metode penelitian pengembangan merupakan studi sistematis yang mencakup proses mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, atau produk yang harus memenuhi kriteria efektivitas dan konsistensi internal. Sejalan dengan itu Sugiyono (2017) mengungkapkan bahwa “penelitian pengembangan adalah metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Fokus pengembangan sistem pembelajaran, para peneliti menggunakan R&D untuk mengembangkan desain pembelajaran, model-model pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Penelitian dan pengembangan juga banyak digunakan untuk mengembangkan kurikulum, bahan ajar, modul, media pembelajaran, model pembinaan guru, dan manajemen pembelajaran (Sani, 2022:228).

Dalam pelaksanaan pendidikan, penulisan pengembangan memiliki model yang sesuai untuk diterapkan. Pada penulisan ini, penulis memilih model penulisan pengembangan ADDIE. Menurut Mulyatiningsih (2019) model pengembangan ADDIE ini untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Tahapan dari model pengembangan ADDIE ada 5, yaitu 1) Analisis, yaitu menganalisis permasalahan, kebutuhan pengguna, dan sistem bagi guru dan peserta didik; 2) Desain, yaitu perancangan produk yang akan dikembangkan; 3) Development, yaitu pengembangan dan pembuatan produk; 4) Implementation, yaitu proses uji validasi para ahli dan penerapannya; dan 5) Evaluation, yaitu melakukan evaluasi dengan tujuan melengkapi kekurangan dan kebutuhan agar produk layak diterapkan.



Gambar 1. Diagram Model ADDIE

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang dipilih dalam penulisan ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 04 Bukik Apik pohon Kota Bukittinggi. Pertimbangan penulis memilih subjek uji coba ini yaitu sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka di kelas IV, adanya lingkungan serta sarana dan prasarana yang mendukung, kesediaan pihak sekolah untuk menerima inovasi media pembelajaran baru, serta belum adanya pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Articulate Storyline 3.

Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi proses pembelajaran dan angket kebutuhan media. Sementara itu, data sekunder meliputi hasil validasi materi, validasi media, validasi bahasa, dan data praktikalitas.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen diperlukan dalam melakukan penulisan untuk memperoleh data, data yang diperoleh berfungsi untuk menjawab rumusan atau pertanyaan penulisan (Lestari dan Yudhanegara, 2017). Hasil data penulisan sangat tergantung pada instrument pengumpulannya, data yang valid harus memiliki tingkat kepercayaan dan tingkat keshahihan.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen

- a. Instrumen Validasi: Meliputi validasi materi, validasi bahasa, dan validasi desain.
- b. Instrumen Praktikalitas: Menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik.
- c. Instrumen Efektivitas: Menggunakan tes hasil belajar.

Teknik Analisis Data

- a. Analisis Validitas: Data dianalisis menggunakan skala Likert dengan rumus perhitungan persentase validitas.
- b. Analisis Praktikalitas: Menggunakan analisis deskriptif dan perhitungan persentase kepraktisan.
- c. Analisis Efektivitas: Mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik melalui perhitungan persentase efektivitas

Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian hasil penelitian ini ditentukan berdasarkan persentase sebagai berikut: a) Validitas: 81–100% (Sangat Valid); b) Praktikalitas: 81–100% (Sangat Praktis) c) Efektivitas: 81–100% (Sangat Efektif).

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 dalam penelitian ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berikut adalah uraian detail dari setiap tahapan:

1. Analysis (Analisis)

Tahap ini bertujuan untuk menggali informasi mendalam terkait kebutuhan pengguna, identifikasi masalah, serta kesesuaian kurikulum. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

Tahap analisis pertama yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan. Hal ini peneliti lakukan di SD Negeri 04 Bukik Apik Puhun dan SD Negeri 02 Percontohan untuk mengetahui kebutuhan yang berkaitan dengan media pembelajaran pada kurikulum merdeka di kelas IV dengan melakukan observasi dan menggunakan angket untuk guru dan peserta didik.

Tahap kedua Analisis Kurikulum, Kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum pada mata pelajaran yang dimuat di Pendidikan Pancasila Bab 3 Kerja Sama Dalam lingkungan dengan topik B: Gotong Royong, dan materi pokok: Negara Kesatuan Republik Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.

Tahap ketiga Analisis Karakteristik Peserta Didik, Instrumen untuk analisis karakteristik peserta didik menggunakan angket yang diambil dari seluruh peserta didik. Peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik dimulai dengan mengamati, mengumpulkan data, menyajikan, dan mengambil kesimpulan. Karakteristik peserta didik kelas IV sangat beragam, hal ini diketahui saat peneliti melakukan pengamatan dengan wali kelas IV sebelum melakukan kegiatan observasi di dalam kelas untuk pengambilan data angket. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa karakter peserta didik yaitu memiliki perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, seperti perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak, dan juga perbedaan gaya belajar anak.

2. Design (Perancangan)

Menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3, materi dirancang pada tahap proses desain ini untuk membuat materi pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang sedang berlangsung dan membantu dalam penyampaian pendidikan. Hasil dari rancangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Halaman awal pembelajaran



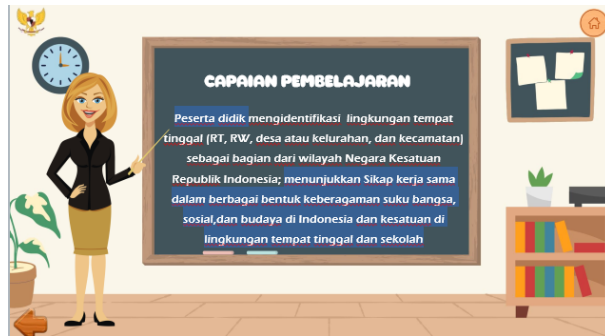
Gambar 2 Halaman judul materi



Gambar 3 Profil pengembang pembelajaran



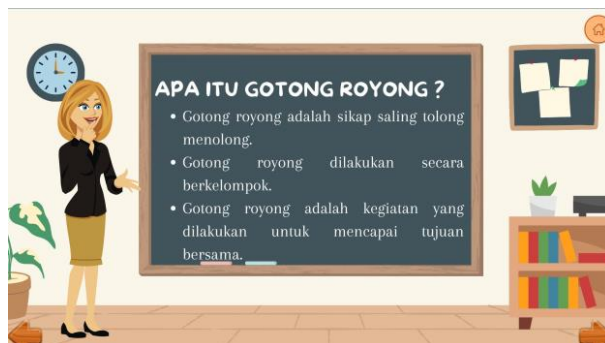
Gambar 4 Menampilkan memulai



Gambar 5 Capaian pembelajaran

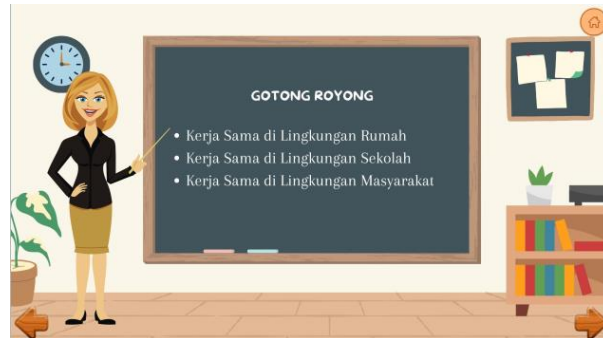


Gambar 6 Tujuan pembelajaran



Gambar 7 Tampilan materi







Gambar 8 Tampilan menjawab pertanyaan



3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, produk yang telah dirancang diuji dan disempurnakan berdasarkan masukan dari para validator. Kegiatan yang dilakukan meliputi: a) Pembuatan produk awal: Media pembelajaran dibuat sesuai rancangan tahap sebelumnya; b) Validasi ahli: Produk diuji oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan media memenuhi kriteria Sangat Valid dengan persentase 77,5% untuk materi, 97,5% untuk media sangat valid dan 87,5% untuk bahasa cukup valid; c) Revisi produk: Perbaikan dilakukan berdasarkan saran validator, seperti penyesuaian penggunaan istilah, perbaikan desain visual, dan penambahan petunjuk penggunaan pada Pertanyaan.

4. Implementation (Penerapan)

Pada implementasi media Articulate Storyline 3, peneliti menerapkan media Articulate Storyline 3 yang sudah dikembangkan dengan kondisi yang sebenarnya. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 02 Percontohan Kota Bukittinggi. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B. Dengan jumlah peserta didik kelas IV A sebanyak 29 orang peserta didik yang terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan serta peserta didik kelas IV B sebanyak 27 orang yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Untuk mengetahui praktikalitas media Articulate Storyline 3 di sekolah penelitian, peneliti membagikan angket uji praktikalitas kepada guru dan peserta didik. Tujuannya adalah untuk melihat apakah produk yang

dikembangkan dengan sudah melewati tahap uji validitas dan uji praktikalitas tersebut layak untuk digunakan di SD tempat penelitian dan dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan pada saat studi lapangan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Tahap evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk dan revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Evaluasi dan perbaikan dilakukan sesuai dengan arahan dan masukan dari validator dan juga komentar dan saran dari guru dan peserta didik.

Simpulan

Hasil penelitian dengan skor 77,5% dalam kategori cukup valid, penggunaan multimedia interaktif melalui Articulate Storyline 3 lulus uji validitas materi, sesuai hasil. Uji validitas bahasa mencapai 97,5% dengan kategori yang sama dengan uji validitas media, yaitu skor 87,5%. Uji kepraktisan menghasilkan persentase 96,2% untuk kuesioner respon guru dan 89,6% untuk angket respon siswa, dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menghasilkan persentase kategori 89,2% yang sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media yang dihasilkan menggunakan Articulate Storyline 3 di kelas IV Pendidikan Pancasila di sekolah dasar telah terbukti valid, praktis, dan efektif.

Daftar Rujukan

- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 59–68. <https://doi.org/10.31537/dedication.v6i1.658>
- Friantona Nasution, M., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *Edu Global : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 45–54.
- Febrianto, I., Hidayati, Y. M., & Rini Untari. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Website Berbasis Articulate Storyline. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 181–186.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Husna, M. N. (2022). Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 41–48.
- Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 3(1), 217–228.
- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Rahayu, P. N., & Mangkurat, U. L. (n.d.). Penggunaan Teknologi Media Sosial Sebagai Media. 1–7.
- Sugiyono. (2017). Jenis Data Penelitian. Universitas Diponegoro, August, 193.