

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "GIANT" Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPAS Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV Sekolah Dasar

Ratna Sofiani¹ Aries Tika Damayani² Riris Setyo Sundari³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia^{1,2,3}

Email: ratnasofiani953@gmail.com¹ ririssetyo@upgris.ac.id² damayaniariestika@gmail.com³

Abstract

This study aims to develop an interactive IPAS learning media based on Articulate Storyline 3 for the topic of plant parts, intended for fourth-grade elementary school students. The background of the research is the low level of students' understanding of the material due to monotonous teaching methods and the lack of interactive media usage. The study employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The instruments used include validation sheets by material and media experts, as well as practicality questionnaires completed by teachers and students. The validation results showed that the media received an average score of 83.5% (valid), and the material scored 84% (very valid). The practicality test yielded a score of 80% (practical). Therefore, the interactive media "GIANT" is considered suitable for use as an alternative learning tool for IPAS in fourth-grade elementary school.

Keywords: *Interactive Learning Media, Science (Integrated Science), Articulate Storyline 3, Parts of a Plant*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis Articulate Storyline 3 pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Latar belakang penelitian adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi akibat metode pembelajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media interaktif. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi oleh ahli materi dan media, serta angket kepraktisan oleh guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 83,5% (valid) dan materi sebesar 84% (sangat valid). Uji kepraktisan memperoleh skor 80% (praktis). Dengan demikian, media interaktif "GIANT" layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, IPAS, Articulate Storyline 3, Bagian Tubuh Tumbuhan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa (Nurmala et al., 2021). Pendidikan adalah elemen penting dalam kehidupan manusia yang membantu individu untuk berkembang melalui suatu proses (Damayani et al., 2020). Untuk membangun bangsa yang lebih maju serta meningkatkan kualitas hidup yang baik bagi Masyarakat sebagian bergantung pada Pendidikan (Maisyaroh et al., 2024). Pendidikan menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas Sumber Daya Manusia (SDM) (Tikasari & Damayanti, 2024). Pendidikan selalu mengalami perubahan dan perkembangan, sesuai dengan perkembangan zaman. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong terjadinya perubahan pada bidang Pendidikan (Agus Suwarno, 2024). Maka dari itu sekolah dan guru dituntut untuk beradaptasi dan berinovasi untuk melakukan pembelajaran dengan penyesuaian perkembangan zaman (Firstiananta et al., 2023). Teknologi

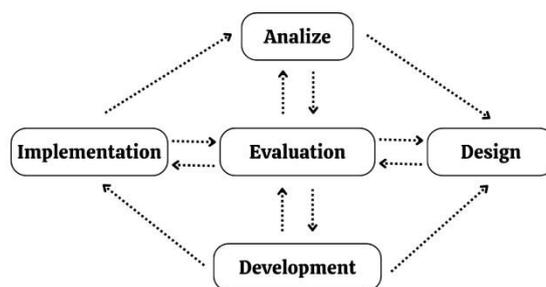
berfungsi sebagai sarana interaksi dan pertukaran informasi yang mendukung proses pembelajaran secara efektif (Sundari et al., 2021). Siswa dapat memvisualisasikan konsep yang kompleks, dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini, dan memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang materi pembelajaran (Sundari et al., 2023).

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) sangat penting untuk membangun dasar pengetahuan serta kemampuan siswa. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu pelajaran utama yang memperkenalkan siswa pada prinsip-prinsip dasar mengenai alam dan lingkungan di sekitar mereka (Fitriani & Febryan Putera, 2024). Namun, proses penyampaian materi Pelajaran ini seringkali menemui kendala, khususnya dalam Upaya membangkitkan ketertarikan para siswa serta mendorong mereka untuk mengerti ide-ide yang sulit dibayangkan secara nyata (Rahma Novianti et al., 2024). Oleh sebab itu, dibutuhkan penciptaan baru dalam media pembelajaran yang dapat menyajikan konten dengan cara yang menarik, interaktif, dan mudah dimengerti (Delima & Arwin, 2024). Salah satu cara untuk menghadapi masalah tersebut adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang interaktif menggunakan teknologi (Afriani et al., 2024). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses Pendidikan, karena membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Dengan menggunakan media yang tepat, seperti gambar, video, infografis, atau alat teknologi lainnya, proses belajar menjadi lebih efektif dan siswa dapat menangkap informasi dengan lebih baik (Marta Atasya et al., 2024). Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis pada *Software Articulate Storyline 3*.

Melalui media ini yaitu berupa kombinasi media visual dan audio yang biasa kita sebut dengan multimedia akan dikembangkan menjadisarana penyampaian materi pelajaran Bagian Tubuh Tumbuhan di SD kelas IV lebih menarik dan berkesan bagi siswa. Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memang menawarkan banyak kemudahan dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan kemampuan untuk menggabungkan *scene, slide, audio, dan video*, *Articulate Storyline 3* memungkinkan materi pembelajaran disampaikan dengan cara yang lebih dinamis dan beragam (Friantona Nasution & Darwis, 2022). Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Gaji pada peserta didik kelas IV mengenai materi bagian tubuh tumbuhan, siswa masih belum memahami materi bagian tubuh tumbuhan karena penjelasan monoton yang diberikan oleh guru tanpa bantuan media pembelajaran yang diterapkan secara real pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan pengembangan produk media pembelajaran yang nyata, yaitu *Articulate Storyline 3* berbentuk gambar yang dikolaborasikan dengan animasi, berupa media pembelajaran interaktif tentang Bagian Tubuh Tumbuhan (GIANT). Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang menarik bagi peserta didik, karena dengan adanya media tersebut, mereka dapat lebih aktif, kreatif, dan lebih memahami materi bagian tubuh tumbuhan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Peneliti memilih metode *Research and Development (R&D)* karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan, diantaranya *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.



Gambar 1. Tahapan dalam Penelitian dan pengembangan ADDIE

Tahapan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis, dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*). Pada tahap ini dilakukan analisis menyeluruh terhadap berbagai aspek yang berhubungan dengan proses belajar mengajar. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang relevan dan efektif.
2. Tahap Perancangan (*Design*). Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang ditujukan untuk pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. Kegiatan perancangan meliputi beberapa Langkah berikut:
1) Merancang media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk mengembangkan media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. 2) Mendesain tampilan media pembelajaran interaktif dengan desain visual yang menarik dan interaktif, serta memuat materi yang relevan dengan pembelajaran IPAS kelas IV, khususnya pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan fungsinya. 3) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan Tingkat perkembangan peserta didik, sehingga bersifat komunikatif, jelas, tepat, dan mudah dipahami. 4) Menyusun soal latihan, evaluasi, dan game edukatif yang dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan materi yang diajarkan.
3. Tahap Pengembangan (*Development*). Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata Pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media ini dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli atau validator, yang terdiri atas ahli materi dan ahli media. Apabila media pembelajaran dinyatakan belum valid, maka perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran dan perbaikan yang diberikan oleh para validator. Namun, jika media pembelajaran telah dinyatakan valid, maka media tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini, peneliti sudah dapat menggunakan media pembelajaran yang telah direvisi oleh para ahli dalam proses pembelajaran. Tahapan ini dimulai dengan menyiapkan peralatan belajar serta mengkondisikan lingkungan belajar agar mendukung pelaksanaan pembelajaran. Setelah semua kesiapan tersebut terpenuhi, peneliti dapat mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan ke dalam kegiatan pembelajaran. Setelah penerapan produk dilakukan, Langkah selanjutnya adalah melakukan uji praktikalitas dengan cara membagikan angket respon kepada guru dan siswa.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Tahap evaluasi dilakukan setelah keempat tahap sebelumnya selesai dilaksanakan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan dan diterapkan. Penilaian dilakukan dengan memberikan angket kepada guru dan siswa sebagai bagian dari uji praktikalitas. Uji praktikalitas bertujuan untuk

mengetahui Tingkat kemudahan penggunaan serta kelayakan media pembelajaran interaktif saat digunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut merupakan hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti pada masing-masing tahapan model ADDIE.

1. Analisis (*Analyze*). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi terkait karakteristik peserta didik, strategi pembelajaran, proses pembelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas IV di SD Negeri Gaji, serta dengan tiga peserta didik kelas IV SD di lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti. Hasil dari wawancara tersebut, siswa masih belum memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal itu disebabkan oleh penjelasan monoton yang diberikan oleh guru tanpa bantuan media pembelajaran yang diterapkan secara real pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Perancangan (*Design*). Tahap perancangan (*design*) merupakan tahap penyusunan rancangan media pembelajaran interaktif yang didasarkan pada hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Peneliti menemukan bahwa salah satu materi pembelajaran IPAS yang dianggap sulit dipahami oleh peserta didik adalah materi tentang bagian tubuh tumbuhan. Oleh karena itu, peneliti merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran bagian tubuh tumbuhan, untuk kelas IV SD. Fokus materi yang akan dibahas yaitu bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Peneliti membuat *storyboard* atau desain sketsa gambar yang disusun berurutan untuk disusun pada *storyview articulate storyline 3*. Peneliti menentukan ilustrasi bagian-bagian tubuh tumbuhan, ilustrasi fungsi bagian bagian tubuh tumbuhan, ilustrasi tombol-tombol navigasi, dan Ilustrasi game yang akan di buat pada *articulate storyline 3*. Peneliti juga menyiapkan soal latihan dan soal evaluasi tentang bagian tubuh tumbuhan pada *storyview* yang akan dibuat.
3. Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan hasil desain dengan menciptakan media pembelajaran interaktif. Pengembangan media ini dilakukan berdasarkan hasil dari tahap desain sebelumnya. Dalam hal ini, media pembelajaran dikembangkan dengan aplikasi *articulate storyline 3*, perancangan asset menggunakan aplikasi *adobe illustrator* dan *web freepik*. Penggunaan perangkat digital berbasis android yang didukung dengan perangkat lunak *articulate storyline 3* menjadi pilihan utama. Media pembelajaran yang dikembangkan berfokus pada edukasi partisipatif berbasis Android, yang menawarkan tampilan visual berbeda dari media pembelajaran lainnya. Media ini menonjolkan grafis yang cerah dan dekoratif menarik, menjadikannya lebih atraktif untuk siswa. Isi konten media mencakup topik pembelajaran, game edukatif, soal latihan, dan soal evaluasi. Materi yang disajikan ditujukan untuk siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya mengenai materi bagian tubuh tumbuhan. Tujuan dari pengembangan media ini adalah agar siswa lebih berminat, tertarik pada materi, serta dapat meningkatkan kapabilitas literasi mereka melalui pembelajaran interaktif. Berikut adalah ilustrasi dari media pembelajaran android yang telah dikembangkan:



Gambar 2. Halaman Login



Gambar 3. Menu Utama



Gambar 4. Tampilan Materi



Gambar 5. Tampilan Game



Gambar 6. Tampilan Latihan Soal



Gambar 7. Tampilan Soal Evaluasi Quiziz



Gambar 8. Tampilan menu kompetensi.



Gambar 9. Tampilan TP & CP



Gambar 10. Tampilan profil pengembang



Gambar 11. Tampilan petunjuk tombol

Media pembelajaran interaktif GIANT (Bagian Tubuh Tumbuhan) merupakan sebuah inovasi edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami bagian-bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Media ini dilengkapi dengan musik, gambar, serta antarmuka yang menarik dan mudah digunakan. Dalam menu utama, terdapat empat bagian utama yaitu materi, game, latihan, dan evaluasi. Menu materi menyajikan penjelasan tentang bagian tubuh tumbuhan seperti akar, batang, daun, bunga, dan buah lengkap dengan fungsinya masing-masing. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, media ini menyediakan permainan edukatif berupa drag and drop yang melatih pemahaman secara aplikatif. Selain itu, terdapat menu latihan yang berisi soal-soal pilihan ganda guna menguji pemahaman siswa setelah mempelajari materi. Menu evaluasi diintegrasikan dengan platform Quizizz, sehingga siswa dapat mengikuti kuis secara interaktif dan menyenangkan. Media GIANT juga menyediakan menu informasi yang memuat capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), petunjuk penggunaan

media, serta profil pengembang yang mencantumkan informasi mengenai pihak yang membuat media ini. Dengan berbagai fitur yang lengkap dan interaktif, GIANT dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam mempelajari bagian tubuh tumbuhan. Pada tahap ini dilakukan proses validasi oleh para ahli atau pakar, disertai dengan saran-saran yang diberikan oleh para validator. Saran tersebut dijadikan bahan referensi untuk merevisi produk. Revisi dilakukan agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan (Kurniawati & Septiani Mulbasari, 2024). Berdasarkan data penilaian dari para validator, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data dengan kriteria kelayakan berdasarkan nilai rata-rata sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validasi Media dan Materi

| Skor | Kriteria |
|-------------|---------------------|
| 20% – 35 % | Sangat Kurang Valid |
| 36% – 51 % | Kurang Valid |
| 52% – 67 % | Cukup Valid |
| 68% – 83 % | Valid |
| 84% – 100 % | Sangat Valid |

Sumber: (Srimarsono et al., 2020) dimodifikasi

Menurut kriteria di atas media pembelajaran bisa dinyatakan valid jika skor kevalidan adalah $\geq 68\%$ dengan kriteria valid dan sangat valid. Adapun hasil yang peneliti dapatkan dari validator sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media

| Validator | Skor | Kriteria |
|-----------|-------|--------------|
| 1 | 83% | Valid |
| 2 | 84% | Sangat Valid |
| Rata-Rata | 83,5% | Valid |

Table 3. Hasil Validasi Materi

| Validator | Skor | Kriteria |
|-----------|------|--------------|
| 1 | 82% | Valid |
| 2 | 86% | Sangat Valid |
| Rata-Rata | 84% | Sangat Valid |

4. Implementasi (*Implementation*). Tahapan selanjutnya adalah tahap implementasi, yang dilakukan setelah media pembelajaran dikembangkan, divalidasi, dan direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Implementasi ini bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan media yang telah dibuat saat digunakan oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Tahap validasi dinyatakan valid jika memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel. 4 Kriteria Kepraktisan

| Skor | Kriteria |
|-------------|-----------------------|
| 20% – 35 % | Sangat Kurang Praktis |
| 36% – 51 % | Kurang Praktis |
| 52% – 67 % | Cukup Praktis |
| 68% – 83 % | Praktis |
| 84% – 100 % | Sangat Praktis |

Sumber: (Srimarsono et al., 2020) dimodifikasi

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, media pembelajaran dikatakan praktis apabila skor kepraktisan yang diperoleh $\geq 68\%$, dengan kategori praktis atau sangat praktis. Adapun hasil yang peneliti dapatkan dari responden sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Respon Siswa dan Guru

| Responden | Skor | Kriteria |
|-----------|------|----------|
| Siswa | 79% | Praktis |
| Guru | 81% | Praktis |
| Rata-Rata | 80% | Praktis |

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan oleh siswa dan dan guru menunjukkan rata-rata hasil angket respon siswa dan guru terhadap penggunaan media sebesar 80% sehingga, dapat disimpulkan media pembelajaran (GIANT) yang peneliti kembangkan masuk kedalam kategori praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*). Produk akhir yang sudah divalidasi dan direvisi diujicobakan di lapangan untuk memperoleh penilaian hasil uji praktikalitas. Tujuan dilakukan uji coba ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa.

Pembahasan

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dikembangkan melalui pendekatan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan mengintegrasikan fitur-fitur *Articulate Storyline 3* untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif pada mata pelajaran bagian tubuh tumbuhan kelas IV menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis, tahap ini merupakan tahap awal dilakukannya pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menganalisis kebutuhan secara langsung melalui kegiatan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini berguna dalam mencari data-data yang dibutuhkan untuk melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran. Tahap kedua adalah tahap desain, yang dilakukan dengan merancang produk awal serta mengumpulkan berbagai sumber referensi dan materi dari pembelajaran yang telah ditentukan. Setelah itu, produk dikembangkan dengan desain tampilan yang menarik, sehingga siswa dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, yaitu tahap di mana produk yang telah dirancang dikembangkan lebih lanjut. Setelah itu, dilakukan uji validasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Berdasarkan hasil penilaian, validasi terhadap media memperoleh skor sebesar 83,5% yang dikategorikan sebagai valid, sedangkan validasi terhadap materi memperoleh skor sebesar 84% dan masuk dalam kategori sangat valid. Tahap keempat adalah tahap implementasi atau uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Gaji sebanyak 27 siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa dan pengguna (guru) terhadap media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*, serta untuk mengetahui dampak penggunaan media tersebut terhadap kualitas pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati meliputi interaksi dalam proses pembelajaran, keefektifan, daya tarik, dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi dengan melihat hasil penilaian dari angket respon siswa dan pengguna (guru) berdasarkan implementasi uji coba terbatas yang dilakukan. Hasil dari respon siswa dan guru mendapat respon yang baik dengan hasil rata-rata keseluruhan presentase sebesar 80% dan masuk dalam kategori praktis. Hasil evaluasi

menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan, dengan klasifikasi dalam kategori valid, sangat valid, serta praktis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti layak digunakan dalam pembelajaran materi "Bagian Tubuh Tumbuhan" untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media ini telah melalui tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor 83,5% dengan kategori valid, sementara materi memperoleh skor 84% dengan kategori sangat valid. Uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 27 siswa menunjukkan respon yang sangat positif, dengan hasil rata-rata angket dari siswa dan guru sebesar 80% yang masuk dalam kategori praktis. Dengan demikian, media ini dinyatakan memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan serta mampu meningkatkan antusiasme, interaksi, dan efektivitas proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, N., Tarbiyah, F., & Keguruan. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdit Al Fityah Pekanbaru Oleh Nur Afriani Nim 12010823528.
- Agus Suwarno, Dan. (2024). Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas Xii Ips Sma Wisuda Pontianak. <https://doi.org/10.29408/geodika.v8i1.25728>
- Damayani, A. T., Nourmaningtyas, H. P., & Sulianto, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendeka.
- Delima, J., & Arwin. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Di Kelas Iv Sekolah Dasar.
- Firstianta, H., Nanda Faradita, M., & Naila, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal On Education*, 06(01), 9366–9380.
- Fitriani, A., & Febryan Putera, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Sekolah Dasar.
- Friantona Nasution, M., & Darwis, U. (2022). EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai.
- Kurniawati, L., & Septiani Mulbasari, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Manusia dan Lingkungan kelas V SD (Vol. 10, Issue 1).
- Maisyaroh, I., Rahmawati, I., & Suwartini, S. (2024). Eektivitas Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. 02.
- Marta Atasya, S., Priyanto, W., Setyo Sundari, R., & Dasar Diniyah, S. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. 5(1). <https://doi.org/10.31332/d>
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Rahma Novianti, D., Suci Pratiwi, A., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Muhammadiyah Tasikmalaya, U., Tasikmalaya, K., & Jawa Barat, P. (2024). SAKOLA-Journal of Sains Cooperative Learning and Law Pengembangan Media

Pembelajaran Interaktif Beta Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Materi Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV SD Terpadu Bojongnangka.

Srimarsono, E. A., Pendidikan Guru, S., & Dasar, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping Tema Cuaca Kelas Iii Sekolah Dasar.

Sundari, R. S., Arshad, Z. M., & Azman, M. N. A. (2023). Need Analysis For The Development Of Augmented Reality-Based Electronic Design Application In Secondary School Design And Technology (D&T) Subject. *Journal Of Advanced Research In Applied Sciences And Engineering Technology*, 32(2), 154–163.

<https://doi.org/10.37934/araset.32.2.154163>

Sundari, R. S., Subekti, E., & Cahyadi, F. (2021). Analisis Kebutuhan Video Animasi 3d Bermuatan Materi Pelajaran Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Di Masa PANDEMI. 11(2). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

Tikasari, J., & Damayanti, A. T. (2024). Analisis Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Gaya Belajar Pada Pembelajaran IPAS. In *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu* (Vol. 8, Issue 12).