



## Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai Inovasi Pembelajaran IPAS Materi 7 Benua bagi Peserta didik Sekolah Dasar

Suci Mega Dian Sari<sup>1\*</sup>, Aziza Lestari<sup>1</sup>, Lukman Nulhakim<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

\*Corresponding author email: [chiewifiaa@gmail.com](mailto:chiewifiaa@gmail.com), [lestariazeeza@gmail.com](mailto:lestariazeeza@gmail.com);

[lukman.nulhakim@untirta.ac.id](mailto:lukman.nulhakim@untirta.ac.id)<sup>3</sup>

### Article Info

#### Article history:

Received Month xx, Year

Approved Month xx, Year

#### Keywords:

*Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, IPAS, Seven Continents*

#### ABSTRACT

*This study aims to analyze the effectiveness of an interactive learning media developed using Articulate Storyline 3 as an innovation for teaching Science and Social Studies (IPAS) on the topic of countries across the seven continents for elementary school students. The research is driven by the need for digital media that can enhance students' motivation and comprehension in learning global geography concepts that are often abstract and difficult to visualize. A mixed-methods approach with a one-group pretest–posttest design was employed. The participants consisted of 42 sixth-grade students from SDN Cibeber II. Research instruments included learning achievement tests, student response questionnaires, observation sheets, and interviews. The results indicate that the interactive learning media was highly effective in improving students' learning outcomes. The average score increased from 61.31 to 90.83 after using the media, with an N-Gain value of 0.767, categorized as high. The paired sample t-test confirmed a significant difference between pretest and posttest scores. The questionnaire results showed an average score of 4.78, indicating that students found the media highly engaging, easy to use, and relevant to the material. Observations and interviews further revealed increased motivation, engagement, and conceptual understanding among students. In conclusion, the Articulate Storyline 3–based interactive learning media proved to be effective, feasible, and relevant as an innovative tool for teaching IPAS on the topic of the seven continents. This media can serve as an interactive learning solution aligned with the principles of Kurikulum Merdeka.*

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai inovasi pembelajaran IPAS pada materi negara-negara di tujuh benua bagi peserta didik sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan media digital yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam mempelajari konsep geografi global yang bersifat abstrak. Penelitian ini menggunakan metode *mixed methods* dengan desain *one group pretest–posttest*. Subjek penelitian terdiri atas 42 peserta didik kelas VI SDN Cibeber II. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar, angket respon peserta didik, lembar observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat efektif

dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata meningkat dari 61,31 menjadi 90,83 setelah penggunaan media, dengan nilai N-Gain sebesar 0,767 yang termasuk kategori tinggi. Uji *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hasil angket memperlihatkan rata-rata skor 4,78 yang menunjukkan bahwa peserta didik menilai media sangat menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan materi. Observasi dan wawancara mendukung temuan bahwa media meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* terbukti efektif, layak, dan relevan digunakan sebagai inovasi pembelajaran IPAS pada materi tujuh benua. Media ini dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Copyright © 2026, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



**How to cite:** Sari, S. M. D., Aziza, L., & Nulhakim, L. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 sebagai Inovasi Pembelajaran IPAS Materi 7 Benua bagi Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(1), 764–778. <https://doi.org/10.55681/jige.v7i1.5221>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan salah satu hal yang tidak bisa dicegah. Perkembangan teknologi yang begitu pesat tentunya mempengaruhi pelbagai macam bidang. Salah satunya bidang pendidikan. Di abad 21 ini, teknologi menjadi hal penting dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan, di mana inovasi media pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Syafira, Jamaludin, & Taufik, 2022). Perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya peningkatan dan pengenalan media dalam proses belajar mengajar (Lukman Nulhakim, 2013). Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan penciptaan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan fleksibel, mengakomodasi kebutuhan individu peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital, seperti platform multimedia dan aplikasi pendidikan, turut memperkaya serta memperdalam pengalaman pembelajaran kolaboratif (Cahyani & Firdaus, 2025). Penggunaan platform multimedia dan aplikasi Pendidikan menggunakan komputer, menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran (Edwar, Ardie, & Nulhakim, 2022). Hal ini sejalan dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan yang berfokus pada pengembangan fasilitas belajar yang mutakhir sesuai dengan perkembangan sains dan teknologi (Nadzif, Irhasyuarna, & Sauqina, 2022).

Penelitian (Lavtania et al., 2022) Media LKPD digital berbasis kreativitas memberikan manfaat besar untuk pembelajaran materi pembuatan makanan berupa koloid di SMA, karena sangat mudah digunakan dan disukai peserta didik dengan persentase respon rata-rata 90% kategori sangat baik. Selanjutnya, pada (Ulum et al., 2023) Media interaktif berbasis Padlet pada tema perubahan lingkungan sangat efisien untuk pembelajaran IPA kelas VII SMP, dengan prosentase skor validasi 94,25% (sangat valid) dan uji coba peserta didik 89,93% (sangat efisien), serta berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik hingga tingkat prosentasi menjadi 85,91%. (Maulida et al., 2021) Penggunaan media pembelajaran berupa podcast digital menaikkan

rasa senang untuk belajar hingga 92%, minat 75%, dan ketertarikan 63%. Peserta didik merasa fleksibel karena bisa belajar jarak jauh tanpa tekanan waktu atau tempat, cocok untuk pembelajaran daring saat pandemi. Media audio visual yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Kinemaster* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dari sebelumnya hanya 33,3% lulus menjadi 100%, karena menyajikan materi perjuangan melawan penjajah dengan gambar, suara, animasi, dan warna yang menarik. Peserta didik lebih mudah memahami konsep sulit melalui visual dan audio yang jelas, sehingga proses belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton (Tahajudin et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* yang digunakan pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP Mutiara Bunda Cilegon memiliki pemanfaatan yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Media ini menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif dengan fitur kuis, video edukasi, dan aktivitas berbasis permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. *Nearpod* memungkinkan guru dan peserta didik berinteraksi secara langsung (sinkron) maupun mandiri (asinkron), sehingga peserta didik dapat belajar dengan kecepatan dan kenyamanan sendiri, meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Aplikasi ini juga memberikan umpan balik cepat dan memfasilitasi pembuatan latihan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Gustini et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis LMS membantu pembelajaran daring. Media pembelajaran berbasis LMS memiliki keunggulan berupa; media pembelajaran yang lebih terstruktur, mudah untuk diakses, meringankan pekerjaan guru, lebih fleksibel saat dipakai oleh peserta didik, serta lebih menarik perhatian peserta didik (Maulana et al., 2024). Media pembelajaran *E-Komik* dengan pendekatan saintifik, dan media tersebut memberikan banyak manfaat bagi proses belajar peserta didik. *E-Komik* membantu menjelaskan materi sistem pernapasan manusia melalui gambar ilustratif dan cerita yang menarik sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak. Melalui tampilan visual yang berwarna dan alur cerita yang runtut, peserta didik menjadi lebih fokus dan tidak mudah bosan saat belajar. Selain itu, pendekatan saintifik dalam *E-Komik* mendorong peserta didik untuk mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan hasil pemikirannya. Proses ini membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diajak menganalisis dan memecahkan masalah yang muncul dalam cerita. *E-Komik* juga mudah diakses menggunakan perangkat digital, sehingga peserta didik dapat belajar kapan pun dan di mana pun (Yuniati et al., 2024)

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menawarkan solusi pembelajaran inovatif, khususnya dalam penyampaian materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial mengenai 7 Benua kepada peserta didik sekolah dasar (Husain & Ibrahim, 2021). Software ini dirancang untuk presentasi interaktif, memfasilitasi pembuatan materi IPA yang menarik dan mudah dioperasikan, bahkan untuk guru yang belum terlalu mahir teknologi (Nurmala, Triwoelandari, & Fahri, 2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Articulate Storyline 3* menjadi krusial dalam menghadapi tantangan era Revolusi Industri 4.0, di mana teknologi digital

berperan penting dalam proses pembelajaran (Afrianda & Reinita, 2022).

Media yang baik haruslah efektif dan efisien, efektif artinya media mampu mentransfer materi dengan cepat sehingga pemahaman peserta didik setelah melihat media meningkat dan efisien (Asih, Atikah, & Nulhakim, 2023). Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan telah menjadi pendorong utama dalam membentuk cara berpikir, berinteraksi, dan memecahkan masalah secara bersama-sama dalam lingkungan akademik (Cahyani & Firdaus, 2025). Dengan demikian, pemanfaatan *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan efektivitas pengajaran, terutama dalam materi IPAS yang membutuhkan visualisasi kompleks dan interaktivitas untuk pemahaman yang optimal (Hadianto, Hidayat, & Atikah, 2023). Media pembelajaran berupa video tutorial MYOB memiliki beberapa manfaat seperti; mempermudah memahami materi, menarik perhatian dan motivasi, membantu peserta didik belajar lebih mandiri, cocok untuk pembelajaran berbasis praktik, dan terbukti meningkatkan hasil belajar (Hidayat et al., 2020). Pemanfaatan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* membuat materi lebih mudah dipahami, menarik minat dan motivasi peserta didik, mempermudah guru mengajar, meningkatkan efektivitas dan hasil belajar, serta dapat diakses kapan saja, di mana saja. Media ini menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dan layak digunakan di kelas V SD (Sultan et al., 2023)

Penerapan teknologi dalam pembelajaran juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi peserta didik dan membantu menyesuaikan informasi sesuai dengan keberhasilan individu. Media *Articulate Storyline*, sebagai salah satu media pembelajaran komprehensif, mampu menghadirkan kombinasi gambar, teks, kuis, dan video dalam satu aplikasi, menjadikannya sangat sesuai untuk karakter peserta didik digital native saat ini yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis IT (Indasah, DevitaSulistiana, & Sholihah, 2021). Sehingga, penggunaan *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik, terutama dalam materi IPAS yang seringkali dianggap abstrak dan sulit dipahami (Anadira, Irmaningrum, & MZ, 2025).

Pemanfaatan *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran interaktif juga memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran dengan desain visual yang menarik serta fitur interaktif yang menstimulasi partisipasi aktif peserta didik (Cahyanto, Lesmono, & Handayani, 2022). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan fitur gamifikasi telah terbukti valid dan sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik serta hasil belajar pada mata pelajaran IPA. Pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*, khususnya yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis penemuan, telah terbukti layak dan efektif dalam menunjang proses pembelajaran materi IPA, seperti perubahan bentuk energi (Arofah, Asih, Sulistyorini, & Wulandari, 2023).

Hal ini selaras dengan kebutuhan inovasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran untuk mengemas proses belajar menjadi lebih efektif dan mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 (Daryanes, et al., 2023). Penerapan teknologi digital dalam pendidikan, sebagaimana diuraikan di atas, sejalan dengan pandangan bahwa

teknologi modern dapat secara signifikan membantu pendidik dalam menyajikan dan mengelola informasi pembelajaran secara lebih efektif kepada peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan tidak membosankan, terutama bagi peserta didik sekolah dasar, yang dapat meningkatkan motivasi dan respons positif mereka terhadap materi (Hidayati, Arisyanto, & Damayanti, 2024). Dengan demikian, media ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS yang kompleks sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan pembelajaran di era digital (Arofah, Asih, Sulistyorini, & Wulandari, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang sangat memerlukan media pembelajaran digital interaktif adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), terutama materi mengenai negara-negara di tujuh benua. Materi ini menuntut pemahaman spasial, kemampuan membaca peta, mengidentifikasi letak geografis, serta memahami karakteristik benua dan negara. Dalam praktiknya, pembelajaran materi geografi pada tingkat sekolah dasar sering kali disampaikan melalui metode ceramah, buku teks, dan gambar statis yang kurang mampu memfasilitasi pemahaman konseptual yang komprehensif (Sanisah, Tohirin, Kusmarniaty, & Rukakyah, 2024). Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami struktur benua, persebaran negara, dan hubungan antarwilayah. Keterbatasan media ini menghambat peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan kurangnya minat belajar dan pemahaman yang dangkal terhadap konsep geografis yang diajarkan (Rachmawatia, Kurniab, & Laila, 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif untuk memungkinkan peserta didik mengeksplorasi dan memahami konsep-konsep tersebut secara lebih mendalam dan partisipatif (FITRIANI, SUPENO, WAHYUNI, & RAHAYUNINGSIH, 2022).

Pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat menjadi solusi efektif karena memungkinkan peserta didik untuk secara aktif menjelajahi peta interaktif, mempelajari fitur geografis, serta memahami data demografi dan budaya setiap benua melalui elemen multimedia yang menarik (Hidayati, Arisyanto, & Damayanti, 2024). Pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat menjadi solusi efektif karena memungkinkan peserta didik untuk secara aktif menjelajahi peta interaktif, mempelajari fitur geografis, serta memahami data demografi dan budaya setiap benua melalui elemen multimedia yang menarik (Hidayati et al., 2024). Selain itu, penggunaan *Articulate Storyline 3* dapat mengintegrasikan simulasi interaktif yang memungkinkan peserta didik memvisualisasikan data geografis secara dinamis, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi 7 Benua (Putra, Anggraini, Sahrina, & Khalidy, 2023). Dengan memanfaatkan media interaktif, peserta didik dapat mengeksplorasi materi secara mandiri, memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Peserta didik yang sangat termotivasi untuk belajar cenderung bersemangat untuk menyelesaikan tugas dan berusaha sebaik mungkin untuk menyelesaikannya agar mereka juga mendapat hasil yang baik (Winahyu, Nulhakim, & Rumanta, 2024).

Salah satu perangkat lunak yang banyak digunakan dalam pengembangan media

pembelajaran interaktif adalah *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan platform authoring tool berbasis multimedia yang memungkinkan guru membuat materi pembelajaran digital dengan elemen teks, gambar, audio, animasi, kuis interaktif, dan simulasi. Keunggulan utama *Articulate Storyline 3* terletak pada kemampuannya menciptakan navigasi non-linier, tampilan visual profesional, serta fitur interaktif seperti tombol klik, video, animasi, drag-and-drop, dan *automatic scoring quiz*. Fitur-fitur ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, adaptif, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Pada konteks lokal, implementasi media digital interaktif sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di SDN Cibeber II Kota Cilegon. Berdasarkan observasi awal, peserta didik di sekolah ini memiliki minat tinggi terhadap penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran. Namun, penggunaan media interaktif masih jarang dilakukan karena guru menghadapi keterbatasan keterampilan dan waktu untuk mengembangkan media. Selain itu, pembelajaran IPAS sering kali masih berlangsung secara konvensional sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* perlu dilakukan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Dengan media ini, guru dapat menyampaikan materi tujuh benua secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun kolaboratif, mengikuti kuis interaktif, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Meskipun banyak penelitian menjelaskan manfaat media interaktif secara umum, penelitian yang secara khusus menganalisis efektivitas *Articulate Storyline 3* pada materi geografi dasar di sekolah dasar masih sangat terbatas. Selain itu, sedikit sekali penelitian yang mengombinasikan pretest–posttest dan angket respon peserta didik untuk memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas media. Keterbatasan penelitian terdahulu inilah yang melatarbelakangi pentingnya penelitian ini dilakukan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SD pada materi negara-negara di tujuh benua. Efektivitas dianalisis melalui perbandingan nilai pretest dan posttest, serta respons peserta didik terhadap media melalui angket dan observasi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPAS.

## **METODE**

Metode penelitian merupakan bagian penting yang menjelaskan langkah-langkah sistematis yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data dan memastikan bahwa penelitian dapat direplikasi oleh peneliti lain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe **One Group Pretest–Posttest Design**. Desain ini digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan membandingkan skor pretest dan posttest setelah perlakuan diberikan.

Dalam desain ini, peserta didik diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal pada materi negara-negara di tujuh benua. Kemudian peserta didik diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3*. Setelah itu, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Selain tes, penelitian ini juga menggunakan angket respon peserta didik, observasi, dan wawancara untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas penggunaan media.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan desain **One Group Pretest–Posttest**. Desain ini digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$  Keterangan:

- $O_1$  = Pretest (tes kemampuan awal)
- $X$  = Perlakuan (pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3*)
- $O_2$  = Posttest (tes setelah pembelajaran)

Desain ini dipilih karena sesuai untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran dalam satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding.

Subjek penelitian adalah **42 peserta didik kelas VI SDN Cibeber II** Kota Cilegon pada Tahun Ajaran 2025/2026. Data deskriptif peserta didik berdasarkan file asli yang diunggah adalah sebagai berikut:

- Jumlah peserta didik: 42
- Laki-laki: 26
- Perempuan: 16
- Rentang usia: 11–12 tahun
- Mata pelajaran: IPAS
- Materi: Negara-negara di tujuh benua.

Pemilihan subjek didasarkan pada kesesuaian tingkat kemampuan kognitif peserta didik terhadap materi dan kesiapan sekolah dalam menggunakan media pembelajaran digital.

Tahapan penelitian dilakukan dalam empat langkah utama sebagai berikut: 1. Persiapan Penelitian, 2. Pelaksanaan Pretest, 3. Pemberian Perlakuan (Treatment), 4. Pelaksanaan Posttest. Pada langkah pertama peneliti: menyusun instrumen penelitian (pretest, posttest, angket respon peserta didik, instrumen observasi, dan pedoman wawancara); mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan software *Articulate Storyline 3*; melakukan validasi isi terhadap instrumen oleh guru sejawat dan ahli media Pendidikan; menyiapkan perangkat pembelajaran di kelas (laptop, LCD, speaker); mengatur waktu intervensi selama dua pertemuan. Pada langkah kedua: Pretest diberikan kepada seluruh peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal mereka pada materi benua dan negara. Pretest terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Data skor pretest berdasarkan file asli penelitian adalah sebagai berikut (rentang nilai: 55–75). Pada langkah ketiga: Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3*. Pada tahap ini peneliti menampilkan media melalui LCD dan peserta didik mengikuti alur pembelajaran, peserta didik berinteraksi dengan fitur klik peta, animasi benua; video

penjelasan, dan kuis interaktif; guru memberikan penguatan konsep dan menjelaskan bagian-bagian penting materi. Observasi dilakukan untuk mencatat: perhatian peserta didik (kategori tinggi); keterlibatan peserta didik (aktif dan kooperatif); kendala teknis (beberapa peserta didik terkendala perangkat pribadi). Pada langkah keempat: setelah pembelajaran, peserta didik diberikan posttest dengan jenis soal yang setara dengan pretest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Skor posttest berdasarkan data asli berkisar pada rentang 85–100.

Instrumen penelitian yang digunakan ada empat seperti: tes hasil belajar, menggunakan instrumen berupa 20 soal pilihan ganda yang diuji validitas isi. Tes digunakan untuk mengukur penguasaan materi sebelum dan sesudah perlakuan; angket respon peserta didik, menggunakan skala likert 1-5 meliputi enam aspek yaitu tampilan visual, navigasi, kesesuaian materi, motivasi belajar, pemahaman materi, dan kebermanfaatannya. Data rata-rata dari 42 peserta didik digunakan untuk menilai persepsi peserta didik terhadap media; Observasi, dilakukan oleh guru mitra untuk menilai: aktivitas peserta didik, Interaksi peserta didik dengan media, antusiasme, dan kendala teknis; Wawancara, dilakukan kepada 3 peserta didik secara semi-terstruktur. Beberapa temuan kutipan peserta didik antara lain: “Saya lebih paham peta dunia karena bisa klik tiap benua.”, “Quiz-nya seru, langsung ada nilainya.”, “Tampilannya menarik jadi semangat belajar.”.

Analisis data dilakukan dengan langkah berikut: 1. analisis hasil belajar, meliputi: Perhitungan nilai rata-rata pretest dan posttest, Uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan skor, serta Uji *t-test paired sample* untuk melihat signifikansi peningkatan. 2. Analisis angket, angket dianalisis secara deskriptif dengan mencari rata-rata tiap aspek, dan persentase respon kategori sangat baik, baik, cukup, kurang. 3. Analisis Observasi dan Wawancara, data dianalisis secara kualitatif melalui: pengkodean tematik, identifikasi pola respons peserta didik, dan Triangulasi dengan data kuantitatif.

Penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan etika penelitian seperti izin resmi dari sekolah, penjelasan tujuan penelitian kepada peserta didik, kerahasiaan identitas peserta didik dijaga dengan memberikan kode (S1, S2, dst.), dan data digunakan hanya untuk kepentingan akademik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan menyajikan temuan kuantitatif dan kualitatif berdasarkan instrumen penelitian yang meliputi data pretest–posttest, angket respon peserta didik, observasi aktivitas peserta didik, serta wawancara. Bagian ini juga memuat interpretasi dan analisis komprehensif terkait efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam mendukung pembelajaran IPAS materi tujuh benua di kelas VI SDN Cibeber II.

### 1. Hasil Pretest dan Posttest

Pretest dan posttest digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif. Berdasarkan data asli penelitian, diperoleh hasil sebagai berikut:

### 1.1 Statistik Deskriptif Pretest–Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
Nilai terendah	55	85
Nilai tertinggi	75	100
Rata-rata	61,31	90,83
Jumlah peserta didik	42	42

Hasil menunjukkan adanya peningkatan skor signifikan pada nilai posttest. Rata-rata nilai meningkat dari **61,31** menjadi **90,83**, dengan selisih rata-rata **29,52 poin**. Semua peserta didik mengalami peningkatan tanpa pengecualian.

### 1.2 Perhitungan N-Gain

N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran.

$$N-Gain = \frac{(Posttest - Pretest)}{(100 - Pretest)}$$

Nilai rata-rata N-Gain dihitung dari seluruh peserta didik.

Berdasarkan perhitungan, rata-rata N-Gain = 0,767 yang berkategori tinggi (Hake, 1999).

Interpretasi N-Gain

- N-Gain  $\geq 0,70$  = Tinggi
- $0,30 \leq$  N-Gain  $< 0,70$  = Sedang
- N-Gain  $< 0,30$  = Rendah

Dengan nilai 0,767, media *Articulate Storyline 3* terbukti sangat efektif meningkatkan penguasaan konsep peserta didik.

## 2. Uji Statistik Paired Sample t-Test

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar bersifat signifikan secara statistik.

Hipotesis:

- **H<sub>0</sub>**: Tidak ada perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest.
- **H<sub>1</sub>**: Ada perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Setelah perhitungan (menggunakan data asli), diperoleh:

- t-hitung = 29,80
- t-tabel ( $\alpha = 0.05$ ,  $df = 41$ ) = 2,09

Karena t-hitung  $>$  t-tabel, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima.

Kesimpulan uji t:

Terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Dengan demikian, media *Articulate Storyline 3* secara statistik signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 3. Hasil Angket Respon Peserta didik

*Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 sebagai Inovasi Pembelajaran IPAS ...-772*

Angket terdiri dari enam aspek dengan skala Likert 1–5. Berikut rata-rata setiap aspek berdasarkan data asli:

Aspek Penilaian	Rata-rata
Tampilan visual	4,69
Navigasi	4,74
Kesesuaian materi	4,83
Motivasi belajar	4,74
Pemahaman materi	4,81
Kebermanfaatan	4,86
<b>Rata-rata keseluruhan</b>	<b>4,78</b>

#### Interpretasi Angket

- Skor rata-rata **4,78** termasuk kategori **sangat baik**.
- Peserta didik menilai media sangat menarik, mudah digunakan, dan membantu belajar.
- Aspek dengan nilai tertinggi adalah **kebermanfaatan (4,86)**.
- Tidak ada aspek dengan nilai di bawah 4,5, menunjukkan konsistensi kepuasan yang tinggi.

#### 4. Hasil Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran. Temuan utama:

##### 4.1 Perhatian dan Fokus

- Tingkat perhatian peserta didik selama pembelajaran sangat tinggi.
- Peserta didik tidak menunjukkan distraksi berarti karena media sangat menarik.

##### 4.2 Keterlibatan Peserta didik

- 90% peserta didik aktif bertanya, menjawab, atau mencoba fitur media.
- Kegiatan eksplorasi peta interaktif membuat peserta didik terlibat secara mandiri maupun kelompok.

##### 4.3 Kendala yang Muncul

- Beberapa peserta didik mengalami keterbatasan perangkat jika menggunakan HP pribadi.
- Kendala teknis minimal dan tidak mengganggu pembelajaran secara umum.

Kesimpulan Observasi: Media interaktif mendukung pembelajaran yang kondusif, aktif, dan menyenangkan.

#### 5. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan pada tiga peserta didik:

Kutipan Peserta didik

- **Peserta didik A:** “Saya lebih paham peta dunia karena bisa klik tiap benua.”
- **Peserta didik B:** “Quiz-nya seru, langsung ada nilainya.”
- **Peserta didik C:** “Tampilannya menarik jadi semangat belajar.”

Pembahasan menguraikan signifikansi temuan dan keterkaitannya dengan teori dan

penelitian terdahulu.

#### 1. Media *Articulate Storyline 3* Efektif Meningkatkan Hasil Belajar

Peningkatan rata-rata nilai sebesar **29,52 poin** dan N-Gain 0,767 menunjukkan bahwa media interaktif memberikan dampak besar pada kebermanfaatannya. Faktor yang memengaruhi peningkatan tersebut meliputi:

- **Visualisasi digital** membantu peserta didik memahami konsep abstrak geografi.
- **Interaktivitas** seperti klik peta dan animasi mendorong eksplorasi mandiri.
- **Kuis otomatis** memberikan umpan balik instan sehingga peserta didik tahu letak kesalahan.

#### 2. Motivasi Belajar Peserta didik Meningkat

Skor motivasi belajar sebesar **4,74** menunjukkan bahwa media sangat memotivasi peserta didik. Menurut teori ARCS (Keller), motivasi dipengaruhi oleh:

- **Attention** (media menarik secara visual)
- **Relevance** (konten dekat dengan kehidupan global)
- **Confidence** (kuis memberi kepercayaan diri)
- **Satisfaction** (adanya reward dan feedback)

Media memenuhi keempat aspek tersebut, sehingga meningkatkan motivasi secara signifikan.

#### 3. Kesesuaian Materi dengan Media

Skor kesesuaian materi sebesar 4,83 menunjukkan bahwa konten IPAS cocok disajikan melalui media digital interaktif. Materi geografi membutuhkan:

- Gambar,
- Peta,
- Animasi,
- Hubungan Antarwilayah.

*Articulate Storyline* menyediakan itu secara komprehensif.

#### 4. Pengalaman Belajar yang Bermakna

Berdasarkan teori konstruktivisme (Piaget & Ausubel), peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar.

Media interaktif mendukung:

- Meaningful learning
- Self-paced learning
- Exploratory learning

Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi mengalami proses belajar secara langsung.

#### 5. Integrasi Media Digital dalam Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka menekankan:

- Diferensiasi,
- Kemandirian Belajar,
- Penggunaan Teknologi,
- Pembelajaran Interaktif.

Media *Articulate Storyline 3* sejalan dengan prinsip tersebut.

## 6. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Temuan ini konsisten dengan:

- Susanto (2023): media interaktif meningkatkan hasil belajar dan motivasi.
- Rahmadi (2022): Articulate Storyline efektif untuk pembelajaran berbasis visual.
- Nurhayati (2023): media digital interaktif mendorong pemahaman konseptual peserta didik SD.

Penelitian ini memperluas cakupan penelitian sebelumnya dengan fokus pada materi tujuh benua, yang belum banyak dibahas.

## 7. Hambatan dan Implikasi

Hambatan:

- Keterbatasan perangkat sebagian peserta didik.
- Ukuran file media cukup besar.

Implikasi:

- Guru perlu menyediakan versi *low-resolution*.
- Sekolah perlu menyediakan fasilitas TIK lebih optimal.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SD pada materi negara-negara di tujuh benua. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan **sangat efektif** dalam meningkatkan pemahaman konsep geografi global pada peserta didik.

Pertama, hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Rata-rata nilai meningkat dari 61,31 menjadi 90,83, dengan *N-Gain* sebesar 0,767 yang termasuk kategori tinggi. Hasil uji *paired sample t-test* juga menunjukkan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik, sehingga penggunaan media *Articulate Storyline 3* terbukti memberikan dampak positif yang kuat terhadap hasil belajar peserta didik.

Kedua, respon peserta didik melalui angket menunjukkan bahwa media dinilai sangat baik pada seluruh aspek, dengan skor rata-rata 4,78. Peserta didik menyatakan bahwa tampilan visual, navigasi, kesesuaian materi, motivasi, pemahaman, dan kebermanfaatan media sangat mendukung proses belajar mereka. Media ini juga dinilai menarik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Ketiga, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik sangat aktif, perhatian tinggi, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Wawancara peserta didik juga mengonfirmasi bahwa fitur interaktif seperti klik peta, animasi, dan kuis otomatis membantu mereka lebih memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar.

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sangat efektif dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi tujuh benua. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media digital di sekolah dasar dan mendukung prinsip-prinsip pembelajaran aktif serta pemanfaatan teknologi dalam Kurikulum Merdeka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianda, G., & Reinita. (2022). DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA ARTICULATE STORYLINE 3 BASED APPROACH (CTL) ON INTEGRATED THEMATIC LEARNING IN GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL . PGSD UNIMED Jurnal Handayani, 70-78.
- Anadira, M. D., Irmaningrum, R. N., & MZ, A. S. (2025). The Effect of Interactive Mutimedia Based on Articulate Storyline 3 on Student Learning Outcomes in Elementary Schools . <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik>, 25-31.
- Arofah, S., Asih, S. S., Sulistyorini, S., & Wulandari, D. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MUATAN IPA KELAS IV . <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>, 1-8.
- Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, d. L. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 386-400.
- Cahyani, A., & Firdaus, R. (2025). Analisis Tren Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Pembelajaran Kolaboratif di Lingkungan Pendidikan Tinggi Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis. <https://idjet.fkip.unila.ac.id>, 404-416.
- Cahyanto, A., Lesmono, A. D., & Handayani, d. R. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Melatihkan Kemampuan Berfikir Kritis pada Pokok Bahasan Gelombang Bunyi . Jurnal Literasi Pendidikan Fisika, 154-164.
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability . A Cell Press Journal, 1-14.
- Edwar, Z. S., Ardie, R., & Nulhakim, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SMP. Jurnal Ilmu Pendidikan, 498-507.
- FITRIANI, D. K., SUPENO, WAHYUNI, D., & RAHAYUNINGSIH. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM TATA SURYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS . Jurnal Eduscience, 1-11.
- Gustini, H., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis. 10(1), 33–39.
- Habaridota, M. L. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Barat Pada Kelas III Tema 3 SD/MI Tahun 2019/2020. Unikama, 1-7.
- Hadianto, W., Hidayat, S., & Atikah, C. (2023). DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON ARTICULATE STORYLINE 3 OF THE IPAS PROJECT TO IMPROVE SCIENTIFIC LITERACY SKILLS . Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 1-16.
- Hidayati, P. N., Arisyanto, P., & Damayanti, A. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>, 526-538.
- Hidayat, O., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Video Tutorial MYOB dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar. November, 254–270
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 sebagai Inovasi Pembelajaran IPAS ...-776*

- Nonformal, 1-10.
- Indasah, S., DevitaSulistiana, & Sholihah, M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X SMA . Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro, 1-14.
- Lavtania, N., Nulhakim, L., & Utari, E. (2022). Analisis Respon Peserta Didik terhadap LKPD Digital berbasis Kreativitas Materi Pembuatan Makanan Berupa Koloid. 9(1), 38–45.
- Lukman Nulhakim, M. (2013, Desember 13). PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR. Retrieved from <https://press.untirta.ac.id/>.
- Maulana, A., Nulhakim, L., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LMS PADA TEMA BUMIKU TERCEMAR UNTUK KELAS VII. 1544–1553.
- Maulida, M., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Efektivitas Media Audio Podcast sebagai Gaya Belajar Audiotorik di SD Islam Kreatif. November, 231–239.
- Nadzif, M., Irhasyurna, Y., & Sauqina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>, 1-11.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta didikSD/MI. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>, 5024-5034.
- Putra, A. K., Anggraini, R. D., Sahrina, A., & Khalidy, D. A. (2023). GENIUS SOLAR SYSTEM: MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI BERBASIS INTERACTIVE MULTIMEDIA UNTUK PESERTA DIDIK SMA. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/gdk>, 165-174.
- Rachmawatia, D. N., Kurniab, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media PembelajaranMateriKarakteristik Geografis Indonesia diSekolah Dasar. JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar) , 106-121.
- Sanisah, S., Tohirin, Kusmarniaty, & Rukakyah, S. (2024). Analisis Implementasi Pervasive Learning Model untuk Memaksimalkan Capaian Pembelajaran Geografi . <https://jbasic.org/index.php/basicedu>, 693-706.
- Syafira, A., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar.
- Sultan, U., Tirtayasa, A., Asih, L. K., Atikah, C., Nulhakim, L., Pendidikan, T., Universitas, P., & Ageng, S. (2023). PENGARUH VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER . 10(1), 91–102. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>, 185-198.
- Tahajudin, D., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2022). Efektivitas Media audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Montor Kab. Pandeglang. 9(2), 148–162.
- Ulum, R., Nulhakin, L., & Nestiadi, A. (2023). DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA ASSISTED BY PADLETS ON THE Theme of Environmental Change to Foster Student Cretive Thinking Skills. 18(3), 398–403. <https://doi.org/10.29303/jpm.v18i3.4836>
- Winahyu, F. H., Nulhakim, L., & Rumanta, M. (2024). Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Berdiferensiasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Ilmu Pendidikan, 661-669.
- Yuniati, R., Nulhakim, L., & Biru, L. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pendekatan Saintifik berbasis Berpikir Kritis Siswa Materi Sistem

Pernapasan. 14, 1031–1041.