

---

**PENGEMBANGAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPA KELAS V SD**

Oleh

Alfiza Kharisma Putri<sup>1</sup>, Alvia Andini<sup>2</sup>, Nabila Putri Astuti<sup>3</sup>, Arita Marini<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Jakarta

E-mail: <sup>1</sup>[alfizakhrsm@gmail.com](mailto:alfizakhrsm@gmail.com), <sup>2</sup>[alviaandini01@gmail.com](mailto:alviaandini01@gmail.com),

<sup>3</sup>[nabilaptras23@gmail.com](mailto:nabilaptras23@gmail.com), <sup>4</sup>[aritamarini@unj.ac.id](mailto:aritamarini@unj.ac.id)

---

**Article History:**

Received: 05-04-2023

Revised: 22-04-2023

Accepted: 28-04-2023

**Keywords:**

Interaktif Media,  
Articulate Storyline,  
Learning Interest

**Abstract:** Articulate Storyline is software that is used as a medium for communication and e-learning tools that function to present information with a specific purpose in order to produce interactive learning. The purpose of this research is to develop Articulate Storyline media in science subjects with the aim of increasing student learning interest in grade V elementary school. The method used in this research is research and development (R&D). And the methods used to collect data are observation, interview and questionnaire. The results of this study, Articulate Storyline learning media is feasible to use because it facilitates and helps teachers in delivering learning materials and makes it easier for students to understand learning materials and can attract students' attention and interest and students can learn interactive independently. The conclusion of this study is that the use of articulate storyline-based learning media can increase student interest in science subject content and improve learning outcomes

---

**PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang mendasar pada era globalisasi ini merupakan suatu tantangan yang harus segera diatasi oleh guru dengan mengedepankan profesionalisme. Salah satu caranya dengan menguasai TPCK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yaitu suatu kerangka konseptual yang memperlihatkan hubungan antara tiga pengetahuan yakni pengetahuan teknologi, pedagogi dan konten. TPCK perlu dikuasai oleh guru agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

Salah satu bentuk aplikasi TPCK dalam pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi oleh guru dalam mengajarkan materi pelajaran tertentu. Adanya pengintegrasian teknologi dalam pengajaran dipandang penting sebagai jawaban tantangan era globalisasi yang ditandai dengan perkembangan TIK yang pesat. Teknologi juga dapat membantu guru dalam pengembangan profesionalnya, seperti dengan adanya internet guru dapat mencari isu-isu terbaru mengenai pendidikan, strategi pembelajaran dan perkembangan ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang yang diampunya.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong Pemerintah Indonesia melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan untuk membuka diri terhadap

perkembangan yang ada dan mencetuskan kebijakan - kebijakan agar bidang pendidikan turut serta berkembang dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Salah satu buktinya yaitu adanya prinsip pembelajaran nomor 13 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang berbunyi “pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran” . Artinya guru sebagai pemimpin pendidikan diharapkan dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi terkini secara kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yaitu melalui media pembelajaran. Adanya media pengajaran diharapkan dapat membuat kualitas proses belajar mengajar menjadi lebih menarik yang pada akhirnya dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Namun, Slameto (2013) berpendapat bahwa banyak sekolah masih kurang memiliki media (baik secara jumlah maupun kualitasnya) sehingga perlu untuk mengupayakan alat pelajaran yang baik, lengkap, dan tepat agar siswa dapat mudah menerima pelajaran dan menguasainya dengan baik. Dengan kata lain, ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat penting bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Namun kenyataannya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar pengajaran yang diterapkan di sekolah masih bersifat konvensional atau *teacher centered*, dimana sistem penyampaiannya lebih banyak didominasi oleh guru, serta proses komunikasinya satu arah. Guru yang memegang kendali dan memainkan peran aktif, sementara siswa duduk menerima secara pasif informasi pengetahuan dan keterampilan, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik untuk siswa. Hal ini membuat siswa menjadi bosan mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Menurut Asih Widi dan Eka Konsep IPA untuk sebagian besar siswa merupakan konsep yang sulit. Sehingga seorang guru dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran IPA jika dia mampu mengubah pembelajaran yang semula sulit menjadi mudah, yang semula tidak menarik menjadi menarik, yang semula tidak bermakna menjadi bermakna.

Untuk itu perlu adanya sebuah media pembelajaran yang baru yang dapat menarik minat siswa untuk belajar IPA salah satunya dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah *Articulate Storyline 3*. Perangkat lunak ini memiliki tampilan yang mirip dengan aplikasi Power Point, tetapi memiliki fitur-fitur yang lebih lengkap. Aplikasi *Articulate Storyline* ini berfungsi untuk membuat presentasi ataupun media pembelajaran agar bisa menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik lagi. Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti ingin mengembangkan media *Articulate Storyline* dalam mata pelajaran IPA dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada kelas V Sekolah Dasar.

### **Articulate Storyline**

*Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan sebagai media komunikasi atau presentasi untuk mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu, keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik. Selain itu Darnawati (2019) juga mengungkapkan bahwa aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah alat *e-learning* yang berfungsi untuk membangun

pembelajaran interaktif. Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai media untuk berkomunikasi dan alat *e-learning* yang berfungsi untuk mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu agar dapat menghasilkan pembelajaran yang interaktif.

*Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik karena di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan kuis, sehingga ketika siswa menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari serta konten yang dikembangkan *Lectora Inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai *output*. Menurut Rahmana dan Chotimah (2018) mengungkapkan bahwa *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) Pembangkit motivasi peserta didik, (2) Menumbuhkan inovasi dan kreativitas pendidik dalam mendesain pembelajaran interaktif dan komunikatif, (3) Solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, (4) Alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan oleh guru.

Selain memiliki kelebihan, *Articulate Storyline* juga memiliki kelemahan yaitu harga lisensi *software* yang tidak mudah dijangkau untuk dikeluarkan secara perorangan. Berdasarkan data yang diperoleh dari situs resmi *Articulate Storyline* ([www.articulate.com](http://www.articulate.com)) harga lisensi untuk *software* ini mencapai Rp 20.200.000.

### **Minat belajar**

Menurut pendapat dari Supardi (2012) Minat belajar adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Hal ini senada dengan pendapat dari Femi Olivia (2011) yaitu minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh. Jadi minat belajar merupakan ketertarikan, keterikatan, gairah, keinginan dan rasa suka terhadap kegiatan-kegiatan yang ada di dalam proses perubahan tingkah laku karena dirasa sesuai dengan kebutuhannya atau bermakna baginya.

Berdasarkan beberapa pengertian ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan pada kegiatan belajar serta kegiatan-kegiatan yang ada di dalam proses perubahan tingkah laku karena dirasa sesuai dengan kebutuhannya atau bermakna baginya.

Menurut Sudaryono (2012) bahwa untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa dapat diukur melalui kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Kesukaan tampak dari kegairahan siswa dalam mengikuti pelajaran Ketertarikan dapat diukur dari respon seseorang untuk menanggapi sesuatu. Perhatian dapat diukur dari apabila seseorang memiliki keseriusan selama proses pembelajaran berlangsung. Perhatian muncul didorong rasa ingin tahu. Perhatian merupakan pemusatan energi psikis atau pikiran dan perasaan terhadap suatu objek. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu objek akan cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap materi yang dipelajarinya.

Menurut Syaiful Bahri (2011) ada beberapa macam cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk membangkitkan minat siswa yaitu: 1) membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan, 2)

menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran, 3) memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif, 4) menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik.

### **Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)***

*Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. CTL adalah suatu sistem pengajaran yang cocok dengan otak karena menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. Senada dengan pernyataan di atas menurut Rusman "Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa dalam membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat". Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran CTL memiliki karakteristik tersendiri yang menjadi pembeda dengan istilah dalam pembelajaran yang lain. Model pembelajaran CTL menekankan pada keaktifan siswa dalam mempelajari materi. Dalam prosesnya pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, melalui kerjasama, pengalaman langsung siswa, konsep aplikasi dan dalam situasi yang menyenangkan.

Langkah- Langkah pembelajaran *Cotextual Teaching and Learning (CTL)* menurut Idrus Hasibuan :

1. Nyatakan kegiatan utama pembelajarannya, yaitu sebuah pernyataan kegiatan siswa yang merupakan gabungan antara kompetensi dasar, materi pokok, dan indikator pencapaian hasil belajar.
2. Rumuskan dengan jelas tujuan umum pembelajarannya.
3. Uraikan secara terperinci media dan sumber pembelajaran yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang diharapkan.
4. Rumuskan skenario tahap demi tahap kegiatan yang harus dilakukan siswa dalam melakukan proses pembelajarannya.
5. Rumuskan dan lakukan sistem penilaian dengan memfokuskan pada kemampuan sebenarnya yang dimiliki oleh siswa baik pada saat berlangsungnya proses maupun setelah siswa tersebut selesai belajar.

### **Pembelajaran IPA SD**

Hakikat pembelajaran IPA adalah proses mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Karena IPA merupakan ilmu yang bersifat empirik dan membahas tentang fakta serta gejala alam. Fakta dan gejala alam tersebut menjadikan pembelajaran IPA tidak hanya verbal tetapi juga faktual. Hal ini menunjukkan bahwa, hakikat IPA sebagai proses diperlukan untuk menciptakan pembelajaran IPA yang empirik dan faktual. Hakikat IPA sebagai proses diwujudkan dengan melaksanakan pembelajaran yang melatih keterampilan proses bagaimana cara produk sains ditemukan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPA adalah melalui proses

pembelajaran di kelas, baik pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Sebelum membahas tentang bagaimana seharusnya proses pembelajaran IPA dilaksanakan khususnya di Sekolah Dasar, kita perlu mengkaji beberapa permasalahan pembelajaran IPA yang terjadi di lapangan saat ini, antara lain:

1. Dalam proses belajar mengajar di sekolah saat ini tidak atau belum memberi kesempatan maksimal kepada siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya. Hal ini disebabkan gaya belajar guru yang selalu mendrill siswa untuk menghafal berbagai konsep tanpa disertai pemahaman terhadap konsep tersebut.
2. Bahan ajar yang diberikan disekolah masih terasa lepas dengan permasalahan pokok yang timbul di masyarakat, terutama yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dan kehadiran produk-produk teknologi di tengah-tengah masyarakat, serta akibat-akibat yang ditimbulkannya. Oleh karena itu perlu adanya usaha untuk mengembangkan dan menyelaraskan bahan ajar sains dengan perkembangan teknologi setempat dan permasalahannya yang berkaitan dengan bahan kajian yang tercantum dalam kurikulum.
3. Keterampilan proses belum nampak dalam pembelajaran di sekolah dengan alasan untuk mengejar target kurikulum.
4. Pelajaran IPA yang konvensional hanya menyiapkan peserta didik untuk melanjutkan studi yang lebih tinggi, bukan menyiapkan SDM yang kritis, peka terhadap lingkungan, kreatif, dan memahami teknologi sederhana yang hadir di tengah-tengah masyarakat. Dengan melihat masalah pembelajaran IPA di lapangan, maka siswa tidak terbiasa menggunakan daya nalarnya, tetapi justru terbiasa dengan cara menghafal, hanya terpaku pada buku sumber serta terasa ada jurang pemisah antara pembelajaran di kelas dengan lingkungan kehidupan sehari-hari siswa. Untuk itu perlu diupayakan pembelajaran IPA yang menekankan budaya berpikir kritis yang memberi nuansa teknologi, lingkungan dan masyarakat serta pembelajaran IPA yang mengacu pada masa depan, sehingga di hasilkan peserta didik kompeten. Pembelajaran IPA yang demikian sudah memenuhi harapan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yaitu pembelajaran di Sekolah Dasar hendaknya bersifat mendidik, mencerdaskan, membangkitkan aktivitas dan kreativitas anak, efektif, demokratis, menantang, menyenangkan, dan mengasyikkan.

Menurut Farida, IPA merupakan suatu hal yang didasarkan dari gejala alam, yang mana gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah. Dari kegiatan metode ilmiah tersebut akan mendapatkan suatu ilmu atau pengetahuan yang dapat diaplikasikan bagi umat manusia. Jadi IPA adalah suatu pengetahuan yang memuat fakta-fakta dari gejala alam yang ada di sekitar kita. Dalam rancangan penelitian yang akan dilakukan, penulis membatasi materi pada pembelajaran IPA yaitu materi Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup di kelas V Sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk Mengembangkan Media *Articulate Storyline* Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching Learning (CTL)* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Muatan Pembelajaran IPA Kelas V

Sekolah Dasar. Menurut Nana Syaodih (2011) penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan dapat berbentuk *software* ataupun *hardware* seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan. Model pengembangan media ini menggunakan ADDIE melalui 5 tahapan yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (melaksanakan) dan *Evaluation* (mengevaluasi). Penelitian dilakukan di SD Negeri Slipi 01 Pagi Jakarta. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan Juni 2022. Waktu tersebut diambil oleh peneliti karena dirasa efektif oleh peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian.

Menurut Sugiyono (2009), Variabel penelitian merupakan suatu hal yang dapat berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh informasi mengenai hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan telaah pustaka yang telah dilakukan, maka penggunaan variabel dalam penelitian ini ialah:

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas (X) adalah media *articulate storyline*.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dapat dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang merupakan variabel terikat (Y) adalah minat belajar siswa.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan observasi, wawancara dan angket. Penelitian langsung dilakukan di kelas V pada saat pembelajaran muatan IPA secara daring. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran media *articulate storyline* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD ini nantinya akan dievaluasi oleh ahli dalam bidang materi, ahli dalam bidang bahasa, ahli dalam bidang media. Ketiga ahli tersebut merupakan dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Lalu setelah diuji oleh para ahli, produk akan diuji langsung oleh guru kelas V SDN Slipi 01 Pagi dan nantinya akan diujikan kepada para peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Adapun analisis data yang digunakan adalah mentabulasi data hasil angket dan lembar penilaian dan membuat persentasenya. Hal tersebut dilakukan melalui rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Butir Soal} \times \text{Jumlah Point Tertinggi Soal}} \times 100\%$$

Setelah selesai maka peneliti dapat menyimpulkan apakah pengembangan Media *articulate storyline* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD termasuk kategori sangat baik, baik, kurang, atau bahkan sangat kurang. Kategori tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

---

Kategori	Persentase
Sangat Baik	86% - 100%
Baik	71% - 85%
Cukup	56% - 70%
Sangat Kurang	41% - 55%
Kurang Sekali	25% - 40%

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menentukan efektivitas media pembelajaran *Articulate Storyline* guna meningkatkan minat belajar siswa pada muatan pelajaran IPA, dilakukan observasi dengan beberapa tahap. Ditunjukkan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar IPA melalui pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Articulate Storyline*. Hasil belajar siswa dapat meningkat berdasarkan hasil analisis nilai. Keaktifan siswa juga meningkat dan memiliki antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, berinteraksi, pemahaman terhadap materi dan penyelesaian tugas kelompok dan individu. Berdasarkan hal tersebut maka penerapan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada muatan pelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Media interaktif jarang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran hal itu karena guru tidak memiliki waktu untuk belajar dan membuat media dan tidak memiliki keahlian untuk membuatnya. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan anak sekolah dasar khususnya siswa kelas V. Kelayakan materi dapat ditinjau dari kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran dan pada media ditinjau dari format media, kualitas media dan kesesuaian konsep media.

Media *Articulate Storyline* pembelajaran layak digunakan karena mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran beserta dapat menarik perhatian dan minat siswa serta siswa dapat belajar interaktif secara mandiri.

Media pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran membuat pembelajaran menarik sehingga membuat siswa aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, adanya media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tumbuhnya minat siswa dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi minat siswa dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan menunjukkan peningkatan. Oleh sebab itu pembuatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi saat ini. Produk pengembangan multimedia interaktif ini memiliki kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan multimedia interaktif akan membuat siswa merasa senang dan termotivasi dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat meningkatkan minat siswa pada muatan pelajaran IPA serta meningkatkan hasil belajar. Hasil dari nilai evaluasi yang dihasilkan saat mengerjakan *post-test*, sebanyak 100% siswa

dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Media *Articulate Storyline* ini layak digunakan untuk dapat membantu guru kelas V dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami materi dan menumbuhkan minat serta ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penerapan media berbasis *Articulate Storyline* ini memberikan dampak positif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif selain memudahkan siswa memahami materi juga dapat menarik perhatian dan membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran. Siswa lebih perhatian terhadap pembelajaran karena dilibatkan dalam kegiatan diskusi kelompok. Siswa juga semakin terampil dalam diskusi dan berbicara pada tahap presentasi kelompok di depan kelas. Penggunaan media website berbasis *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diberikan saran-saran yang dapat diberikan dan ditujukan kepada beberapa pihak, yaitu : (1) bagi guru kelas V, sebaiknya guru menyediakan media pembelajaran yang tepat dalam menunjang proses pembelajaran., (2) bagi kepala sekolah, sebaiknya diadakan media literatur mengenai media pembelajaran agar dapat digunakan sebagai acuan dan diaplikasikan oleh guru saat proses pembelajaran., (3) bagi pihak kampus agar menambah referensi di perpustakaan kampus yang dapat menunjang dalam proses menyusun tugas perkuliahan., (4) bagi peneliti selanjutnya bisa dilakukan uji coba luas terkait model pembelajaran *Articulate Storyline*, sehingga diperoleh hasil yang lebih konkrit.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amelia, W., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengelolaan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 521.
- [2] Alwasilah, Chaedar. *Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Kaifa, 2012.
- [3] Arrozi, D. B., Wahyudi, A. N., & Prayoga, A. S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Media Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Lompat Jauh Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 44–50.
- [4] Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35.
- [5] Darnawati, La Batia, Irawaty, and Salim. "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2019): 8–16.
- [6] Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa. Depdiknas. 2004. *Peningkatan kualitas pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas. Margono, S. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [7] Devy, D. A & Zuhdi, A. (2021) Pengembangan Media Interaktif menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(5), 2368-2379
- [8] Febrianto, I., Hidayati, Y.M., & Untari, R. 2022. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui

- Website Berbasis Articulate Storyline. *Educatif : Journal of Education Research* 4(3), 2022, 181-186.
- [9] Hasibuan, Idrus. "MODEL PEMBELAJARAN CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING)." <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/> (2014): 12.
- [10] Husna, L., Zunaidah, F., Primasatya, N. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol.6, Hal.388-396.
- [11] Marini, Arita. 2019. Model of Student Character Based on Character Building in Teaching Learning Process. *Universal Journal of Educational Research*, 7(10).
- [12] Nur, D., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. 2022. Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*. Vol.2, Hal.363-374.
- [13] Nurhikmah, A., H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023, Januari). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui *Game Educandy* Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-447
- [14] Nur Kumala, Farida. *Pembelajaran IPA SD*. Malang: Penerbit Ediide Infografika, 2016.
- [15] Permendikbud. "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2016): 1689–1699.
- [16] Prasrihamni, M., Marini, A., Nafiah, M., Surmilasari, N. 2022. Inovasi Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol.5, Hal.82-88.
- [17] Pratama, Ryan Angga. "Al Barik ( Turorial Gambar Grafik ): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2." *AdMathEdu* 8, no. 2 (2018): 185–198.
- [18] Rafmana, Hesta, and Umi Chotimah. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang." *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika* 05, no. 1 (2018): 52–65.
- [19] Riana, Leni. 2022. Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD/MI. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- [20] Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.
- [21] Salwani, Ririn, and Yetti Ariani. "Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 Di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 409–415.
- [22] Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana. Al-Habib, S. A. (2020). Potensi Penggunaan Articulate Storyline 3.6 Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Tingkat Sma Di Era Industri 4.0. *Publikasi Ilmiah*, 1–18.
- [23] Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122.
- [24] Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta,

- 2013.
- [25] Sudaryono. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- [26] Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- [27] Supardi, Leonard Leonard, Huri Suhendri, and Rismurdiyati. "Pengembangan Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika." *Jurnal Formatif 2*, no. 1 (2012): 71–81.
- [28] Suprihatin, Entin. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Menulis Pengumuman Sederhana Melalui Metode Pemberian Tugas (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas VI Semester II SD Negeri Buahkapas Tahun Ajaran 2015/2016)"
- [29] Syaiful Bahri, Djamarah. *PSIKOLOGI BELAJAR*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011.
- [30] Tegeh, I Made, and I Nyoman Jampel Ketut Pudjawan. "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE." *Seminar Nasional Riset Inovatif IV* (2015): 208–216.
- [31] Wisudawati, Asih Widi, and Eka Sulistyowati. *Metodologi Pembelajaran IPA: Disesuaikan Dengan Pembelajaran Kurikulum 2013*. Bumi Aksara, 2014