



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh

Luh Citra Dewi, Gusti Ngurah Arya Yudaparmita, I Ketut Ngurah Ardiawan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Email: luhcitradewi123@gmail.com, aryayuda89@stahnmpukuturan.ac.id,
ngurahardiawan90@gmail.com

Diterima 6 Juli 2024, direvisi 22 Maret 2025, diterbitkan 26 Maret 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang layak dan praktis untuk siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun penelitian ini baru sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Subjek penelitian ini adalah 3 ahli produk, 7 guru, dan sebanyak 30% siswa kelas V SD yang tersebar di SD Gugus VII Kecamatan Sawan. Objek penelitian adalah Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline 3*. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, kuesioner. Hasil penelitian diperoleh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar dapat dikatakan layak dan praktis dengan hasil pengujian kelayakan media secara keseluruhan sebesar 0,85, kelayakan materi sebesar 0,83, dan kelayakan bahasa secara keseluruhan 0,91 dan termasuk kedalam kriteria kelayakan sangat tinggi. Sedangkan hasil uji kepraktisan dari respon guru memperoleh hasil sebesar 96,57 dan respon siswa sebesar 96,30 ada pada kategori sangat praktis.

Kata kunci: *Articulate Storyline 3*, Media Interaktif, Pendidikan Pancasila

Abstract

This study aims to develop an interactive learning media assisted by Articulate Storyline 3 for Pancasila Education that is feasible and practical for elementary school students. The research method used is R&D with a 4-D development model, which consists of four development stages: definition, design, development, and dissemination.

However, this study only reaches the development stage. The research subjects include three product experts, seven teachers, and 30% of fifth-grade elementary school students from schools in Cluster VII, Sawan District. The research object is the Interactive Learning Media Assisted by Articulate Storyline 3. The data analysis technique used in this study is quantitative descriptive analysis. Data collection methods include observation, interviews, and questionnaires. The research results indicate that the Interactive Learning Media Assisted by Articulate Storyline 3 for Pancasila Education in elementary school students is considered feasible and practical, with an overall media feasibility test result of 0.85, material feasibility of 0.83, and language feasibility of 0.91, all categorized as very high feasibility. Meanwhile, the practicality test results show a teacher response score of 96.57% and a student response score of 96.30%, both classified as highly practical.

Key words: *Articulate Storyline 3, Interactive Media, Pancasila Education.*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia berdampak pada kurikulum yang berlaku saat ini. Kurikulum merupakan seperangkat aturan dan pedoman yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya (Fajri, 2019). Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Merdeka, yang menekankan fleksibilitas dalam proses pembelajaran serta memberikan kebebasan bagi sekolah dalam menyusun kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Kemendikbud, 2022). Oleh karena itu, Kurikulum berperan penting dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Kurikulum Merdeka mengakui, menghargai, dan menghormati keberagaman budaya, latar belakang, serta kemampuan siswa, sekaligus mendorong inklusi dalam pembelajaran. Kurikulum ini memberikan fleksibilitas kepada sekolah dalam menyusun dan mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Kemendikbud, 2022). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran signifikan dalam membentuk karakter siswa adalah Pendidikan Pancasila,

yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, norma, dan etika dalam kehidupan sehari-hari (Suwartini, 2021). Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai instrumen akademik, tetapi juga sebagai sarana membangun karakter generasi muda agar memiliki rasa nasionalisme yang tinggi serta memahami makna keberagaman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Hidayat, 2020). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyampaian materi agar siswa dapat lebih memahami serta menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran tersebut. Penggunaan metode pembelajaran berbasis teknologi, diskusi interaktif, serta model pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila (Sanjaya, 2019).

Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1 ayat 1, guru merupakan pendidik profesional yang bertugas untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, serta mengevaluasi peserta didik pada jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas dan inovasi proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan serta disesuaikan dengan tujuan dan kemampuan belajar yang ingin dicapai (Triyan & Nerni Hermita, 2019).

Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa pada generasi muda Indonesia (Efendi, 2023). Namun, implementasinya sering kali menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah metode pengajaran yang kurang inovatif dan menarik, sehingga mempengaruhi efektivitas Pendidikan Pancasila di SD (Fauziah & Hadi, 2023). Selain itu, kualitas guru dan pemahaman mereka terhadap materi Pancasila turut menjadi faktor penting (Rizkasari, Khalifah, & Mareta, 2025). Kurangnya sumber daya dan bahan ajar di sekolah, terutama di daerah terpencil atau kurang berkembang, juga membatasi proses pembelajaran yang efektif (Semadi, 2019).

Hasil wawancara terkait permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar dengan mengambil sampel di dua sekolah, yakni wawancara dengan guru wali kelas V di SD Negeri 3 Suwug dan guru Pendidikan Pancasila di SD Negeri 4 Suwug, mendapatkan hasil bahwa: 1) Peserta didik yang terbiasa dengan pembelajaran konvensional menjadi kurang berpartisipasi dalam pembelajaran dan kurang aktif berpikir kritis; 2) Kurangnya minat belajar peserta didik ketika tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran; 3) Materi Pendidikan Pancasila yang sering kali berkaitan dengan keberagaman budaya memperumit

implementasi pembelajaran langsung, sehingga penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah; dan 4) Secara umum, siswa lebih senang dan aktif jika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis audio-visual.

Menurut hasil wawancara dengan guru di SD Negeri 3 Suwug dan SD Negeri 4 Suwug, terdapat beberapa tantangan dalam implementasi Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Tantangan tersebut meliputi rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran konvensional, kurangnya minat belajar jika tidak menggunakan media, serta kompleksitas materi yang berhubungan dengan keberagaman budaya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual menjadi solusi efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, diperlukan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu menarik minat siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Di era kemajuan teknologi saat ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi langkah yang tepat untuk mendukung proses belajar yang lebih menarik dan efisien.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah *Articulate Storyline 3*, sebuah alat yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan lebih mudah dan menarik. Melalui *Articulate Storyline*, pendidik dapat menyusun serta mengembangkan materi ajar dengan cara yang lebih atraktif, seperti menambahkan elemen visual pendukung, menyisipkan video edukatif, hingga menciptakan aktivitas

interaktif lainnya. Dengan penerapan *Articulate Storyline 3*, materi Pendidikan Pancasila dapat dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif, misalnya melalui simulasi, permainan edukatif, serta kuis interaktif. Hal ini akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sekaligus membantu mereka memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Keberhasilan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* telah diteliti oleh Nurmala Siti, dkk. (2021) dalam penelitian berjudul "Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI". Setelah melalui proses pengembangan, hasil uji coba menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang diterapkan dalam pembelajaran IPA berbasis STEM efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini terbukti dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik

Perangkat lunak *Articulate Storyline 3* memiliki keunggulan dalam fitur pembuatan animasi yang mendukung pengembangan media pembelajaran, sehingga efek visual yang dihasilkan menjadi lebih dinamis (Jubaerudin dkk., 2021). Selain itu, dengan keunggulannya sebagai *authoring tools*, *Articulate Storyline 3* mampu mengembangkan konten digital menjadi media pembelajaran yang interaktif, mudah digunakan, dan berkualitas tinggi tanpa memerlukan keterampilan khusus dalam desain artistik maupun grafis.

Media ini juga menyediakan berbagai elemen konten, seperti

animasi, teks, gambar, dan video, yang membuatnya semakin fleksibel dalam mendukung pembelajaran (Madiya, 2020). Keunggulan lainnya adalah kemampuan *Articulate Storyline 3* untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam format offline, sehingga tidak selalu memerlukan koneksi internet untuk diakses.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan penelitian pengembangan media pembelajaran khususnya untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang kreatif dan menarik pada materi Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan 4-D, yang terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun, penelitian ini masih terbatas pada tahap pengembangan karena adanya kendala waktu, tenaga, dan biaya.

Media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di SD Gugus VII Kecamatan Sawan. Media yang dikembangkan memiliki perbedaan dibandingkan dengan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* yang telah ada sebelumnya. Perbedaan tersebut terletak pada fokus pengembangannya yang ditujukan untuk materi Pendidikan Pancasila, dengan pemanfaatan berbagai

animasi dan gambar menarik serta elemen permainan (*game-based learning*) yang interaktif. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan minat belajar siswa meningkat, dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta tidak membosankan.

II. PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 telah diuji kelayakan dan kepraktisannya. Hasil tersebut diperoleh melalui uji kelayakan dan kepraktisan media, yang dilakukan oleh tiga dosen ahli di bidangnya, tujuh guru, serta 30% dari total siswa kelas V di setiap SD yang tergabung dalam Gugus VII Kecamatan Sawan. Tujuan penelitian ini meliputi beberapa aspek, yaitu: 1) Mengembangkan prototipe media pembelajaran interaktif berbantuan Articulate Storyline 3 untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar; 2) Menganalisis kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan Articulate Storyline 3 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar; dan 3) Menganalisis kepraktisan media pembelajaran interaktif berbantuan Articulate Storyline 3 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar. Adapun secara rinci dapat dijelaskan dibawah ini.

1. *Prototype* Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar dirancang dan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Media pembelajaran ini terdiri dari tiga bagian

utama dan memiliki resolusi 1280 x 720 piksel, dengan tampilan yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Penjelasan mengenai masing-masing bagian dalam Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 adalah sebagai berikut:

a. Tampilan Pembuka Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3.

Bagian tampilan pembuka Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 terdiri dari beberapa elemen utama, yaitu teks "Selamat Datang", kolom identitas, tombol ikon masuk, gambar latar belakang, animasi anak sekolah dasar, serta gambar Garuda Pancasila. Media ini dioperasikan melalui laptop untuk memastikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif. Pada halaman ini, siswa diinstruksikan untuk mengisi data identitas terlebih dahulu sebelum dapat masuk dan melanjutkan ke halaman atau tampilan berikutnya dalam Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3.



Gambar 1.

Tampilan Pembuka Media Pembelajaran

b. Tampilan Awal Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3.

Bagian tampilan awal produk menampilkan judul serta isi materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pada bagian ini, terdapat beberapa menu utama, yaitu menu petunjuk, menu mulai, dan menu informasi.



Gambar 2.
Tampilan Awal Media

1) Menu Informasi

Menu informasi berisi detail mengenai pengembangan produk, termasuk tujuan pembelajaran, profil pengembang, dan daftar referensi. Beberapa pilihan yang ditampilkan dalam menu informasi meliputi tombol tujuan pembelajaran, profil pengembang, dan referensi yang digunakan dalam pengembangan produk. Selain itu, slide pada bagian ini menampilkan latar belakang bergerak untuk memberikan tampilan yang lebih dinamis dan menarik.



Gambar 3.
Tampilan Menu Informasi Media

2) Menu Petunjuk

Pada menu petunjuk, pengguna akan diarahkan ke bagian yang berisi panduan penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbantuan Articulate Storyline 3. Pada bagian ini, terdapat animasi, papan informasi mengenai fungsi tombol, serta tombol "Paham" yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke slide berikutnya.



Gambar 4.
Tampilan Menu Petunjuk Media

c. Tampilan Inti

Tampilan utama produk ini mencakup tombol-tombol utama dalam Media Pembelajaran Interaktif berbantuan Articulate Storyline 3, yang berfungsi untuk mengakses menu *ice breaking*, materi pembelajaran, serta evaluasi.



Gambar 5.
Tampilan Awal Menu Mulai

1) Menu Ice Breaking

Pada menu ice breaking berisikan video lagu-lagu nasional dan soal teka-teki terkait keberagaman budaya di Indonesia. Dalam menu *ice breking* ini diharapkan mampu memberi awal pembelajaran sebagai penyemangat dan memotivasi minat untuk belajar siswa.



Gambar 6.
Tampilan Menu Ice Breaking

2) Menu Materi

Pada menu materi ini berisi materi pembelajaran yang akan

diajarkan, dalam hal ini materinya yaitu “Keberagaman Budaya Di Indonesia”. Pada bagian materi ini membahas beberapa sub materi antara lain : Pengertian Keberagaman di Indonesia, Bentuk Keberagaman Budaya di Indonesia, dan Dampak Keberagaman Budaya di Indonesia yang akan dibahas secara rinci dan dilengkapi dengan gambar serta video pendukung.



Gambar 7.
Tampilan Menu Cakupan Materi



Gambar 8.
Tampilan Menu Materi Pengertian Keberagaman



Gambar 9.
Tampilan Menu Materi Bentuk-Bentuk Keberagaman Budaya di Indonesia



Gambar 10.
Tampilan Menu Materi Dampak Keberagaman Budaya di Indonesia



Gambar 11.
Tampilan Menu Video Pendukung Materi Pembelajaran

3) Menu Evaluasi

Menu evaluasi berisi evaluasi berupa tes yang harus diselesaikan siswa. Tes pada menu evaluasi ini berkaitan dengan materi yang berkaitan dengan materi yang sebelumnya terdapat pada menu materi. Sebelum siswa mengerjakan tes, siswa harus mengisi namanya terlebih dahulu. Terdapat 15 tes evaluasi yang dapat dilakukan pada Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline 3*. Setelah siswa selesai mengerjakan tes, siswa dapat melihat hasil akhir yang diperoleh dari mengerjakan tes dan siswa juga dapat meninjau jawaban benar dan salah.



Gambar 12.
Tampilan Menu Petunjuk Evaluasi



Gambar 13.
Tampilan Menu Soal Evaluasi



Gambar 14.
Tampilan Menu Tinjauan Kuis



Gambar 14.
Tampilan Menu Penutup

2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Uji kelayakan yang dilakukan oleh tiga ahli yang menjadi penilai media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3*. Hasil ujinya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan hasil validasi dari para ahli. Penilaian yang dilakukan oleh tiga ahli dalam bidang media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh indeks kelayakan media sebesar 0,85, kelayakan materi sebesar 0,83, dan kelayakan bahasa sebesar 0,91. Nilai-nilai tersebut berada dalam rentang 0,8-1,0, yang menurut kriteria skala lima menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan *Articulate Storyline 3*

dalam pengembangan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. (Firdausa, 2023; Winta & Ariani, 2024; Suhermanto, dkk, 2024).

Dengan demikian, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan validitas, kepraktisan, dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Pengujian kepraktisan dalam penelitian pengembangan ini dilihat dari sudut pandang guru sebagai praktisi pembelajaran dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Selanjutnya data hasil uji praktikalitas media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* dianalisis untuk mengetahui kepraktisan media. Skor diperoleh melalui penilaian yang diberikan oleh praktisi dan dianalisis untuk menghitung persentase skor. Analisis data dilakukan dengan persentase skor yang diperoleh melalui lembar penilaian oleh ahli. Data tersebut kemudian diubah menjadi tabel skala lima untuk mengetahui kualifikasi kepraktisan media yang dikembangkan. Dalam uji kepraktisan pada media ini di nilai oleh tujuh orang guru sekolah dasar pada SD Gugus VII Kecamatan Sawan dan sebanyak 30% dari siswa dari seluruh jumlah siswa kelas V di

masing-masing SD Gugus VII Kecamatan Sawan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Articulate Storyline 3 untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas V Sekolah Dasar telah menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Berdasarkan penilaian praktisi/guru, media ini memperoleh skor kepraktisan sebesar 96,57, sementara penilaian dari siswa mencapai 96,30. Kedua skor tersebut berada dalam rentang 86-100 pada skala lima, yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat cocok dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menilai kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3. Penggunaan Articulate Storyline 3 dalam pengembangan media pembelajaran interaktif terbukti sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. (Agustin & Zuhdi, 2021; Firdausa, 2023; Maulita & Saputra, 2023).

Media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar di sekolah dasar. Kim & Reeves (2021), menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* memungkinkan penyampaian materi lebih fleksibel dan interaktif, yang berkontribusi terhadap peningkatan mengingat materi oleh siswa. Dengan demikian, penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif telah terbukti sangat praktis dalam meningkatkan kualitas.

III. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan

Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa Sekolah Dasar dinilai layak dan praktis digunakan. Pengembangan media ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model 4-D, meskipun penelitian ini baru mencapai tahap pengembangan (*develop*). Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini memiliki kelayakan sangat tinggi, dengan skor kelayakan media 0,85, kelayakan materi 0,83, dan kelayakan bahasa 0,91. Sementara itu, uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini mendapatkan respon sangat praktis dari guru (96,57%) dan siswa (96,30%). Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan ke tahap penyebaran (*disseminate*) agar media ini dapat diterapkan lebih luas dan diuji efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. D., & Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(08).
- Efendi, M. (2023). Tantangan Penerapan Literasi Pancasila di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 123-130
- Fajri, K. N. (2019). Proses Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 35-48. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.193>

- Fauziah, S., & Hadi, S. (2023). PAGORO-QR: Bahan Ajar Papan Gotong Royong Integrasi QR Code untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 45-55.
- Firdaus, S. N. (2023). Pengembangan Media Interaktif "GASIBA" Menggunakan Articulate Storyline 3 Muatan Pendidikan Pancasila pada Materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(10).
- Hidayat, R. (2020). *Pendidikan Pancasila dan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jubaerudin, J. M., dkk. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 178–189. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jar/me/article/view/3191%0A>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud). (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kim, J., & Reeves, T. C. (2021). The Impact of Interactive Multimedia Learning on Student Retention and Engagement. *Computers & Education*, 163, 104096.
- Madiya, W. (2020). Pengembangan Aplikasi E-Ukbn Kimia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas Xi Sman Bali Mandara. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 142–158. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4003785>
- Maulita, Y. W., & Saputra, E. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 pada Materi Pecahan Kelas V. *Jurnal Edukasi*, 10(1), 1-8.
- Nurmala, S., dkk. (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>
- Republik Indonesia. (2005). Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Rizkasari, E., Khalifah, V. N., & Mareta, V. (2025). Tantangan Implementasi Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 429-440.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Inovatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Semadi, P. (2019). Dinamika dan Tantangan dalam Pendidikan Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Edukasi dan Sosial*, 11(2), 99-110.
- Suhermanto, S., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Menggunakan Model ADDIE Mata Pelajaran IPA bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(1), 227-246.
- Suwartini, E. (2021). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pancasila*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Triyan, T., & Hermita, N. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Verawati, dkk (2017). Pengaruh Metode Ekstraksi Terhadap Kadar Fenolat Total Dan Aktivitas Antioksidan Daun Salam (*Syzygium polyanthum* (Wight) Walp.) *Jurnal Katalisator*, Vol 2 No. 2.
- Winta, L. R., & Ariani, Y. (2024). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27654–27664.