E-ISSN: 3025-0994
Halaman 2097-2108
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2026

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Bumi Kita Terancam Bahaya

Suci Aulia[1], Hamdi M. Daming[2], Nurdiana[3]

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Ichsan Sidenreng Rappang, Pangkajene, Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan, Indonesia
e-mail: suci.aulia44591@gmail.com[1], hamdisidrap@gmail.com[2], nurdianahtp@gmail.com[3]

Abstrak

Perkembangan teknologi digital di era modern menuntut inovasi dalam proses pembelajaran, namun pada kenyataannya masih banyak guru yang menerapkan metode ceramah konvensional sehingga motivasi belajar siswa cenderung rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* guna meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi "bumi kita terancam bahaya" di mis muhammadiyah samallangi, kabupaten sidenreng rappang. Kajian teori yang digunakan meliputi konsep media pembelajaran , media interaktif, perangkat lunak *Articulate storyline*, serta teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh hamzah B. uno dengan indikator perhatian, ketertarikan, kepercayaan diri, dan kepuasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Developmen* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket kuesioner respon peserta didik, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas VI. Hasil validasi menunjukan bahwa media dinyatakan sangat valid dengan skore 94% oleh ahli media dan 93% oleh ahli materi. Hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori "sangat baik" dan dapat dinyatakan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Didukung hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen yang seluruhnya valid dengan nilai cronbach alpha berkategori tinggi. Disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Articulate Storyline, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Modell ADDIE, Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial.

Abstract

The development of digital technology in the modern era demands innovation in the learning process, but in reality many teachers still apply conventional lecture methods so that student learning motivation tends to be low. This study aims to develop interactive learning media based on Articulate storyline to increase student learning motivation on the material "our earth is threatened with danger" in MIS Muhammadiyah Samallangi, Sidenreng Rappang Regency. The theoretical studies used include the concept of learning media, interactive media, Articulate storyline software, and learning motivation theory developed by Hamzah B. Uno with indicators of attention, interest, self-confidence, and satisfaction. This study uses a

Research and Development (R&D) approach with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. Data collection was carried out through expert validation, student response questionnaires, and documentation. The research subjects were 21 sixth grade students. The validation results showed that the media was declared very valid with a score of 94% by media experts and 93% by material experts. The results of the student questionnaire responses showed a percentage of 84%, categorized as "very good," indicating that the learning media can improve student learning motivation. This is supported by the results of the instrument's validity and reliability tests, which were all valid, with high Cronbach's alpha values. It was concluded that the Articulate Storyline-based interactive learning media is feasible and effective in improving sixth-grade students' learning motivation in natural and social sciences

Keywords : Articulate Storyline, Interactive Learning Media, Learning Motivation, ADDIE, Natural And Social Sciences.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital saat ini telah membawa perubahan besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan dan menumbuhkan pengalaman belajarnya sendiri. Penggabungan teknologi digital dengan proses pendidikan memberikan manfaat positif, terutama dalam pembelajaran, karena teknologi memiliki kemampuan untuk memengaruhi prestasi dan keefektifan belajar (wulan 2021). Kehadiran perangkat seperti komputer, smartphone, hingga aplikasi pembelajaran berbasis daring memungkinkan siswa memperoleh pelajaran dengan lebih mudah.

Sejalan dengan hal tersebut, pendidik dituntut mampu berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang menumbuhkan ketertarikan peserta didik sehingga hasil belajar mereka meningkat (Hamdani 2021). Di era modern yang sarat dengan kemajuan teknologi digital, masih banyak guru menerapkan pembelajaran konvensional yang kurang efektif dan inovatif sehingga siswa mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik karena penyajiannya yang menarik dan tidak monoton. Media ini juga mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar karena disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan mereka. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu mempermudah pelaksanaan proses belajar-mengajar, baik dalam penyampaian materi maupun pengelolaan pembelajaran di kelas (Rosa 2023).

Firmadani berpendapat bahwa sebaiknya guru mendukung proses pembelajaran agar tidak membosankan dan lebih bervariasi dengan menyediakan media pembelajaran baru (Firmandani 2020). Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mengharuskan guru untuk terus berinovasi, terutama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana belajar yang dirancang untuk mendorong peningkatan motivasi, keterampilan, dan semangat belajar siswa secara aktif melalui penggunaan komputer, dengan memadukan unsur visual, audio, teks, grafik, video, serta animasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan siswa (Limbong 2022).

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah Articulate Storyline. Perangkat lunak ini berfungsi sebagai sarana komunikasi maupun presentasi dalam proses pembelajaran, dan media yang dihasilkan memiliki daya tarik yang setara dengan berbagai media interaktif lainnya (Maharani 2024). Articulate Storyline memungkinkan pengembangan materi pembelajaran, pembuatan kuis interaktif, serta penyajian hasil belajar siswa secara langsung di dalam media, sehingga pendidik memiliki lebih banyak peluang untuk mengekspresikan kreativitas

dalam merancang media pembelajaran yang dapat diakses secara daring (Yuanisa 2024). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Articulate Storyline merupakan perangkat lunak interaktif yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu menyajikan berbagai elemen seperti audio, gambar, dan video, dengan hasil uji validasi yang termasuk kategori sangat valid pada beberapa penelitian sebelumnya (Maulidiyah 2022).

Namun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar masih banyak menggunakan papan tulis atau buku pembelajaran sebagai media utama, sehingga siswa mudah merasa bosan. Rendahnya motivasi siswa di tingkat sekolah dasar tercermin dari rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, minimnya antusiasme terhadap kegiatan belajar, serta capaian hasil belajar yang masih kurang optimal (sari 2021). Motivasi belajar merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran, karena ketika siswa termotivasi, mereka akan memiliki semangat untuk menggali pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa masih sering ditemui di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Muhammadiyah Samallangi. Beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar siswa antara lain minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif, guru yang masih mengandalkan papan tulis dan buku sebagai media utama, serta metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline guna meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi “bumi kita terancam bahaya” di MIS Muhammadiyah Samallangi, dengan harapan media ini dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa.

Secara teoretis, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan siswa guna meningkatkan proses belajar (Putri 2022). Media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai penyampai pesan, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman siswa, mulai dari alat sederhana hingga teknologi modern seperti buku, gambar, audio, video, hingga komputer. Berdasarkan jenisnya, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia, yang masing-masing memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri dalam mendukung proses penyampaian materi (Karomah 2024).

Media interaktif merupakan jenis media pembelajaran yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna, seperti siswa, dengan materi yang disajikan. Melalui media ini, pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar melalui berbagai fitur seperti pilihan menu, simulasi, latihan, serta umpan balik langsung, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih dinamis, menarik, dan bermakna (Jafnihirda 2023). Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang dirancang untuk mendukung proses belajar-mengajar dengan mengintegrasikan teknologi modern yang melibatkan elemen visual, audio, dan kinestetik, dengan contoh konkret berupa aplikasi edukasi, video pembelajaran interaktif, dan permainan berbasis edukasi (Antonius 2023).

Articulate Storyline merupakan salah satu perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan Articulate sejak tahun 2002, dengan visi memudahkan dunia belajar melalui pengembangan kursus e-learning yang interaktif (Aleksandronets 2025). Aplikasi ini merupakan perangkat lunak sistem pembelajaran elektronik yang berfungsi mendukung sarana pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif, dengan kemampuan menggabungkan animasi, video, teks, gambar, dan suara dalam satu media pembelajaran (Made 2021). Beberapa kelebihan Articulate Storyline antara lain dapat dibuat dengan mudah oleh pengguna yang sudah maupun belum berpengalaman, dapat memasukkan berbagai bentuk file, serta menyediakan fasilitas pembuatan kuis interaktif tanpa perlu mengunggah file dari luar (Syafitri 2024).

Motivasi belajar merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran yang sangat menentukan tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Ketika siswa termotivasi untuk belajar, siswa akan memiliki semangat untuk menggali pengetahuan, berusaha mengembangkan keterampilan dalam dirinya, dan menunjukkan sikap ingin tahu terhadap pembelajaran yang akan diikuti [39]. Indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perhatian, ketertarikan, kepercayaan diri, dan kepuasan, yang merupakan aspek-aspek penting dalam mengukur seberapa besar keterlibatan dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Widiyowati 2024).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media pembelajaran berbasis Articulate Storyline dalam meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV sekolah dasar menghasilkan media dengan kategori sangat valid dan sangat praktis, serta terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dari hasil pretest ke posttest (Jannah 2025). Penelitian lain pada materi turunan matematika memperoleh skor validitas ahli materi 92% dan ahli media 89%, dengan kategori kepraktisan sangat praktis berdasarkan respons siswa dan guru (Jazuli 2023). Selain itu, penelitian pengembangan media interaktif berbantuan Articulate Storyline 3 pada materi sistem ekskresi di SMA memperoleh skor validitas sangat tinggi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta tingkat kepraktisan sangat praktis baik dari guru (93,7%) maupun siswa (92,1%) (Priyadewi 2024). Penelitian pengembangan media audio visual berbantuan Articulate Storyline 3 pada materi metamorfosis kelas IV SD juga menunjukkan kategori “sangat layak” dengan persentase kelayakan media sebesar 87%, materi 88%, respons guru 90%, dan respons siswa 92% (Oktaria 2024). Berbagai temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa Articulate Storyline merupakan media pembelajaran interaktif yang relevan dan efektif untuk diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi bumi kita terancam bahaya di MIS Muhammadiyah Samallangi, dan (2) bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi tersebut. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline pada materi bumi kita terancam bahaya, serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan media tersebut terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian media pembelajaran berbasis teknologi, serta manfaat praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahap sistematis, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang jelas dalam proses pengembangan produk pembelajaran serta memungkinkan dilakukannya revisi pada setiap tahap secara fleksibel (Yazid 2025).

Pendekatan R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena pembelajaran, tetapi juga untuk menghasilkan produk nyata berupa media pembelajaran interaktif yang dapat langsung dimanfaatkan oleh guru dan siswa di lapangan.

Tahapan Pengembangan ADDIE

Tahap analisis dilakukan dengan mengumpulkan data terkait permasalahan pembelajaran IPAS di sekolah, khususnya kebutuhan akan media pembelajaran interaktif.

Tahap desain memanfaatkan hasil analisis sebagai dasar untuk merancang media, meliputi penetapan elemen visual seperti gambar, audio, animasi, serta penyusunan materi pembelajaran. Tahap pengembangan merupakan tahap mewujudkan seluruh rancangan menjadi media pembelajaran interaktif yang utuh, sekaligus dilakukan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi melalui pengisian angket validasi. Tahap implementasi merupakan penerapan media yang telah divalidasi kepada siswa kelas VI, yang kemudian diikuti dengan pengisian angket respons siswa. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil implementasi; apabila masih ditemukan kekurangan, dilakukan perbaikan hingga media memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan.

Subjek, Objek, Lokasi, dan Waktu Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI sebanyak 21 orang, sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi “bumi kita terancam bahaya”. Penelitian dilaksanakan di MIS Muhammadiyah Samallangi, Kecamatan Pitu Riawa, Kabupaten Sidenreng Rappang, Provinsi Sulawesi Selatan, dengan rentang waktu penelitian dari bulan November 2025 hingga April 2026.

Penentuan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh peserta didik kelas VI pada satuan pendidikan tersebut dijadikan sebagai responden penelitian, mengingat jumlah populasi yang relatif kecil sehingga seluruh anggota populasi dapat dilibatkan sebagai sampel.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik, yaitu validasi, angket atau kuesioner, dan dokumentasi. Validasi bertujuan untuk memperoleh data kevalidan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli media dan ahli materi. Angket atau kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dengan instrumen yang disusun berdasarkan sembilan indikator, yaitu perhatian, ketertarikan, kepuasan, kepercayaan diri, kemudahan, bahasa, tulisan, keterpaduan, dan penyajian materi, yang dijabarkan ke dalam 15 butir pernyataan. Dokumentasi dilakukan dengan pengambilan foto dan video kegiatan penelitian dari awal hingga tahap penyelesaian.

Teknik Analisis Data

Uji validitas kuesioner dilakukan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner, dengan kriteria item dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikansi 5%. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach, dengan kriteria suatu variabel dianggap reliabel apabila memiliki nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,60 (sahir 2022). Penilaian validasi ahli media dan ahli materi menggunakan skala Likert 1–5 yang kemudian dihitung persentasenya dengan rumus:

$$persentase = \frac{jumlah\ skore}{skore\ maksimal} \times 100\%$$

Sumber :(Badiah 2022)

Media pembelajaran dinyatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa apabila persentase penilaian peserta didik mencapai lebih dari 66%.

Tabel 2 Kriteria Interpretasi Nilai Reliabilitas

Rentang Nilai r	Interpretasi Reliabilitas
r < 0,20	Sangat rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,60	Sedang
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi

Tabel 3 Skala Penilaian Validasi Ahli

Skor	Keterangan Penilaian Ahli
5	Sangat baik
4	Baik
3	Sedang
2	Kurang
1	Sangat kurang

Tabel 4 Kriteria Persentase Kevalidan Media

Persentase	Kriteria Kevalidan
81% – 100%	Sangat valid
61% – 80%	Valid
41% – 60%	Cukup valid
21% – 40%	Kurang valid
0% – 20%	Tidak valid

Tabel 5
Kriteria Penilaian Persentase Motivasi Belajar Siswa

Rentang Persentase	Kategori Motivasi Belajar
80% – 100%	Sangat baik
66% – 79%	Baik
56% – 65%	Cukup baik
40% – 55%	Kurang baik
< 40%	Tidak baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media

Materi yang dimuat dalam media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 disusun dengan mengacu pada buku pembelajaran IPAS kelas VI, dengan memperhatikan capaian pembelajaran fase C, yaitu “peserta didik memahami upaya penghematan energi serta pemanfaatan sumber energi alternatif dari sumber daya yang ada di sekitarnya sebagai upaya mitigasi perubahan iklim.” Capaian pembelajaran tersebut diturunkan menjadi tiga tujuan pembelajaran, yaitu siswa dapat mempelajari pengaruh aktivitas manusia terhadap lingkungan, memahami permasalahan lingkungan akibat aktivitas manusia, serta mengetahui langkah atau tindakan yang dapat mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan.

Pengembangan produk dilakukan melalui lima tahap model ADDIE. Pada tahap analisis, ditemukan permasalahan berupa dominasi metode ceramah dan minimnya pemanfaatan media pendukung, yang menyebabkan siswa mudah bosan, kurang fokus, dan sulit memahami materi, terutama pada jam pelajaran terakhir. Pada tahap desain, peneliti menyusun materi, soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda, yes or no, isian, dan drag and drop, serta merancang tampilan media dengan memperhatikan pemilihan warna, gambar, animasi, tombol navigasi, dan jenis huruf. Pada tahap pengembangan, rancangan tersebut direalisasikan menjadi produk Articulate Storyline 3 yang terdiri atas enam komponen utama, yaitu: (1) halaman cover yang memuat judul media pembelajaran serta tombol start untuk

memulai media; (2) halaman menu utama yang menyediakan navigasi menuju materi, kuis, video edukasi, dan tujuan pembelajaran; (3) halaman tujuan pembelajaran yang menampilkan capaian dan tujuan pembelajaran materi bumi kita terancam bahaya; (4) halaman materi pembelajaran yang memuat penjelasan mengenai arti lingkungan, aktivitas buruk manusia, serta dampaknya terhadap lingkungan; (5) halaman video edukasi yang menyajikan tayangan audio-visual untuk memperkuat pemahaman siswa; serta (6) halaman kuis pembelajaran yang berisi 10 soal evaluasi interaktif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Validasi Produk

Validasi media dilakukan oleh dua validator ahli media, yaitu seorang dosen Universitas Ichsan Sidenreng Rappang dan seorang guru MIS Muhammadiyah Samallangi, dengan menggunakan angket berskala 1–5 pada aspek kemudahan, tampilan, tulisan, dan keterpaduan. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Skor Validator 1	Jumlah Skor Validator 2	Persentase	Kriteria
Kemudahan, Tampilan, Tulisan, Keterpaduan (10 butir)	47	47	94%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 6, penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 94% yang termasuk kategori sangat valid, sehingga media dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Validator ahli media juga memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain penambahan tombol navigasi home pada slide kuis, perbaikan navigasi akses gambar pada slide materi, serta penambahan tombol percepat pada slide video edukasi.

Validasi materi dilakukan oleh dua validator ahli materi, yaitu seorang dosen Universitas Ichsan Sidenreng Rappang dan seorang guru wali kelas VI MIS Muhammadiyah Samallangi, dengan penilaian pada aspek materi, isi, dan bahasa. Hasil validasi ahli materi.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Jumlah Skor Validator 1	Jumlah Skor Validator 2	Persentase	Kriteria
Materi, Isi, Bahasa (10 butir)	46	47	93%	Sangat valid

Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid, yang berarti isi materi, penyajian materi, dan penggunaan bahasa dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas VI. Saran perbaikan yang diberikan oleh validator ahli materi adalah penambahan kolom “catatan/saran” pada lembar angket validasi agar masukan menjadi lebih detail dan spesifik.

Penyajian dan Analisis Hasil Uji Coba Produk

Setelah media dinyatakan valid, produk diimplementasikan kepada 21 peserta didik kelas VI MIS Muhammadiyah Samallangi. Setelah proses pembelajaran menggunakan media, siswa mengisi angket respons yang terdiri atas 15 butir pernyataan dengan skala Likert 1–5. Hasil rekapitulasi angket menunjukkan jumlah skor keseluruhan sebesar 1.318 dari skor maksimal 1.575, sehingga diperoleh persentase sebesar 83,68% dengan kategori “sangat baik”, sebagaimana disajikan pada Tabel 9.

Tabel 8 Hasil Angket Respons Peserta Didik

Jumlah Responden	Jumlah Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
21 siswa	1.318	1.575	83,68%	Sangat baik

Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum siswa memberikan respons positif terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline, dan media tersebut dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena persentase yang diperoleh berada di atas ambang batas keberhasilan 66% yang ditetapkan dalam penelitian ini.

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung terhadap r tabel pada derajat kebebasan (df) = n − 2 = 19, dengan nilai r tabel sebesar 0,368. Hasil uji validitas untuk variabel motivasi belajar disajikan pada Tabel 10, sedangkan hasil uji validitas untuk variabel media pembelajaran disajikan pada Tabel 11.

Tabel 9 Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar

Aspek	Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Perhatian	y.1	0,745	0,368	Valid
	y.2	0,615	0,368	Valid
Ketertarikan	y.3	0,690	0,368	Valid
	y.4	0,605	0,368	Valid
Kepuasan	y.5	0,467	0,368	Valid
	y.6	0,743	0,368	Valid
Kepercayaan diri	y.7	0,485	0,368	Valid

Berdasarkan Tabel 10, seluruh item pernyataan pada variabel motivasi belajar memenuhi kriteria yang ditetapkan, yaitu r hitung > r tabel, sehingga seluruh item dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 10 Hasil Uji Validitas Variabel Media Pembelajaran

Aspek	Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Kemudahan	x.8	0,640	0,368	Valid
	x.9	0,616	0,368	Valid
Bahasa	x.10	0,469	0,368	Valid
Tulisan	x.11	0,833	0,368	Valid
Keterpaduan	x.12	0,659	0,368	Valid
	x.13	0,582	0,368	Valid
Penyajian	x.14	0,656	0,368	Valid
Materi	x.15	0,560	0,368	Valid

Berdasarkan Tabel 11, seluruh item pernyataan pada variabel media pembelajaran juga memenuhi kriteria r hitung > r tabel, sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach disajikan pada Tabel 12.

Tabel 11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

No	Variabel	Koefisien Alpha Cronbach	Kategori
1	Media pembelajaran	0,774	Tinggi
2	Motivasi belajar	0,735	Tinggi

Nilai koefisien Alpha Cronbach pada kedua variabel berada pada kategori tinggi, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten terkait kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi “bumi kita terancam bahaya” di kelas VI MIS Muhammadiyah Samallangi dilaksanakan secara sistematis melalui lima tahap model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa dominasi metode ceramah dan minimnya pemanfaatan media menjadi penyebab utama rendahnya motivasi belajar siswa, sejalan dengan temuan penelitian terdahulu bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Firmadani 2020).

Hasil validasi ahli media (94%) dan ahli materi (93%) yang keduanya berada pada kategori sangat valid menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan, ketepatan materi, maupun bahasa yang digunakan. Hasil ini sejalan dengan beberapa penelitian pengembangan media berbasis Articulate Storyline sebelumnya yang juga memperoleh hasil validasi pada kategori sangat valid, seperti penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan Articulate Storyline 3 pada materi sistem ekskresi yang memperoleh skor validitas sangat tinggi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa(Priyadewi 2024).

Selama tahap implementasi, siswa terlihat lebih aktif, lebih fokus, dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran serta menjawab pertanyaan dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Hal ini didukung oleh hasil angket respons siswa yang memperoleh persentase 83,68% pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Articulate Storyline dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada berbagai mata pelajaran, dengan persentase keberhasilan berkisar 83%.

Peningkatan motivasi belajar siswa juga diperkuat oleh hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Seluruh item pernyataan pada variabel motivasi belajar dan media pembelajaran dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,368), sementara nilai Alpha Cronbach pada kedua variabel berada pada kategori tinggi (0,735 dan 0,774). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel dan mampu mengukur motivasi belajar siswa secara konsisten. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, layak, dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang inovatif, khususnya pada materi bumi kita terancam bahaya, sekaligus menjawab kedua rumusan masalah dalam penelitian ini.

Temuan dalam penelitian ini juga memperkuat teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, baik secara kognitif maupun emosional, berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa (Schunk 2020). Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif melalui menu navigasi, kuis interaktif, dan video edukasi, sehingga sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri. Selain itu, hasil penelitian ini turut memperkuat temuan bahwa penerapan media pembelajaran yang dirancang secara sistematis melalui model pengembangan ADDIE cenderung menghasilkan produk yang lebih terstruktur dan teruji kelayakannya dibandingkan dengan pengembangan media secara ad hoc tanpa melalui tahapan analisis kebutuhan yang jelas.

Meskipun media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dan respons yang sangat baik, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, antara lain jumlah subjek penelitian yang relatif kecil (21 siswa) dan cakupan materi yang terbatas pada satu topik pembelajaran, yaitu “bumi kita terancam bahaya”. Oleh karena itu, generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati, dan disarankan adanya penelitian lanjutan dengan cakupan subjek dan materi yang lebih luas untuk memperkuat validitas eksternal dari media pembelajaran berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pembelajaran IPAS di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah. Pertama, penelitian ini menegaskan bahwa keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah bukan menjadi penghalang utama bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, mengingat Articulate Storyline dapat dijalankan pada perangkat sederhana seperti laptop maupun smartphone yang umum dimiliki guru dan siswa. Kedua, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi unsur visual, audio, dan interaktivitas dalam satu media pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya pada materi-materi IPAS yang bersifat kontekstual seperti isu lingkungan. Ketiga, temuan ini dapat menjadi rujukan bagi satuan pendidikan lain dalam upaya transformasi digital pembelajaran, sejalan dengan tuntutan kurikulum merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis teknologi dan berpusat pada peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi “Bumi Kita Terancam Bahaya” berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan dinyatakan sangat valid oleh ahli media (94%) dan ahli materi (93%), sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Media ini memuat cover, menu utama, tujuan pembelajaran, materi, video edukasi, dan evaluasi interaktif. Penggunaannya juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa dengan persentase respons sebesar 83,68% (kategori sangat baik). Selain itu, instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel. Dengan demikian, media tersebut layak dan efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran IPAS kelas VI.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, M. W. S., “Kajian Kualitatif Deskriptif Tentang Pendidikan Teknologi Informasi Dalam Era Digital,” JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan, Vol. 3, No. 2, Pp. 14–26

Antonius, N., C. F. Sianturi, Dan R. H. Tamba, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash,” Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 1, No. 2, Pp. 1–12, 2023.

Badiah, N., Erviyenni, Dan Herdini, “Analisis Ketuntasan Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Kesetimbangan Kimia Melalui Pembelajaran Blended Learning Di Kelas XI MIPA SMAN 2 Tembilahan,” UNESA Journal Of Chemical Educatio, Vol. 11, No. 3, Pp. 186–194, 2022.

Firmadani, F., “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0,” Konferensi Pendidikan Nasional (KOPEN), Vol. 2, No. 1, Pp. 93–97, 2020.

Hamdani, M. F. Dan N. Priatna, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Android Untuk Siswa SMP/Mts Dan SMA/MA,” Matematika, Vol. 4, No. 4, Pp. 163–170, 2021.

Jafnihirda, L., Suparmi, Ambiyar, F. Rizal, Dan K. E. Pratiwi, “Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul,” Innovative: Journal Of Social Science Research, Vol. 3, No. 1, Pp. 227–239, 2023.

Jannah, M., Firman, Dan M. Suryani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Untuk Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Kelas IV Sekolah Dasar,” Education Achievement: Journal Of Science And Research, Vol. 6, No. 2, Pp. 763–772, 2025.

Jazuli, L. O. A., Arvyaty, Hasnawaty, Dan M. F. Ibrahim, “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Pemahaman Konsep Materi Turunan,” Jurnal Riset Pendidikan Matematika, Vol. 10, No. 2, Pp. 139–152, 2023.

Karomah, N. F., Devita, Z. J. Ramli, Dan Mas’odi, “Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” Jurnal Ika: Ikatan Alumni PGSD Unars, Vol. 15, No. 2, 2024.

Limbong, M., Firmansyah, F. Fahmi, Dan R. Khairiah, “Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah,” Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Vol. 2, No. 1, Pp. 27–35, 2022.

Made, S. I., Dkk., “Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi,” Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Sastra, Vol. 11, No. 1, 2021.

Maharani, J., F. Firman, Dan L. A. D. Musa, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar,” Socratika: Journal Of Progressive Education And Social Inquiry, Vol. 1, No. 1, Pp. 39–50, 2024.

Maulidiyah, U., S. Wahyuni, Dan Z. R. Ridlo, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Pencemaran Lingkungan,” Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA, Vol. 12, No. 2, Pp. 115–124, 2022.

Oktaria, D. Dan Sujarwo, “Pengembangan Media Audio Visual Berbantu Aplikasi Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Metamorfosis Kelas IV SDN,” Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol. 10, No. 4, 2024.

Priyadewi, D. A. S. H., I. B. P. Arnyana, Dan M. J. Syah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Materi Sistem Ekskresi Di SMA,” *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 10, No. 2, Pp. 11–21, 2024.

Putri, D. N. S., F. Islamiah, T. Andini, Dan A. Marini, “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, Vol. 2, No. 2, Pp. 366–376, 2022.

Rosa, D., W. Suastra, Dan Sariyasa, “Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar,” Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 7, No. 3, Pp. 443–450, 2023.

Sahir, S. H., Metodologi Penelitian. Yogyakarta: KBM Indonesia, 2022.

Sari, R. K., F. Chan, D. K. Hayati, A. Syaferi, Dan H. Sa’diah, “Analisis Faktor Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran IPA Di SD Negeri 800/1 Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian,” Al Jahiz: Journal Of Biology Education Research, Vol. 1, No. 2, Pp. 63–79, 2021.

Schunk, D. H., Learning Theories: An Educational Perspective, 8th Ed. Boston, MA: Pearson Education, 2020.

Syafitri, N. F., T. Sekaringtya, Dan Y. Sari, “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Materi Tata Surya Kelas 6 SD,” Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, Vol. 3, No. 3, 2024.

Widiyowati, E., T. Indrianti, E. H. Palandi, Dan C. R. Pratama, “Motivasi Mahasiswa Jurusan Non Bahasa Jepang Dalam Belajar Bahasa Jepang,” JLT-Jurnal Linguistik Terapan, Vol. 14, No. 2, 2024.

Wulan, R., I. Rofiqoh, Z. N. Saidah, Dan D. Puspitasari, “Fun With SPLDV: Multimedia Lectora Inspire Menguatkan,” JRPM: Jurnal Review Pembelajaran Matematika, Vol. 6, No. 2, Pp. 83–98, 2021.

Yazid, K. K. Dan A. H. Indrakusuma, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kelas X PSPT Di SMK 1 Islam Durenan,” Jurnal Multidisiplin Saintek, Vol. 6, No. 9, 2025.

Yuanisah, A. I., A. M. Mappalotteng, Dan Haripuddin, “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif 2D Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, Vol. 3, No. 2, 2024.