



Pengembangan Media *Articulate Storylane 3* untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar

Alfy Trisnawati¹, Titin Sunaryati²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah, Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3304>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised: August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Phone: +6289531432541

Abstrak: This study aimed to develop Articulate Storyline 3 learning media and determine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving the independent learning character of fourth-grade elementary school students in Pancasila Education. This Research and Development (R&D) study employed the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects were 27 Grade IV B students at SDN Mekar Mukti 01. Data were collected through interviews, observations, expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and independent learning questionnaires administered before and after media implementation. The results showed that the media was highly feasible, with validation scores of 94% from the material expert, 84% from the language expert, and 98% from the media expert. The media integrated text, images, audio, video, animation, and interactive quizzes. Teacher and student responses were 92% and 84.67%, respectively, with an average of 88.34%, categorized as highly practical. Students' average independent learning score increased from 37.74 to 45.96, with an N-Gain score of 0.71 or 70.76%, categorized as high. Therefore, the media was feasible, practical, and effective in improving students' independent learning character.

Kata Kunci: Articulate Storyline 3; Independent Learning; Learning Media; Pancasila Education; Elementary School

Citation: Trisnawati, A., & Sunaryati, T. (2026). Pengembangan Media Articulate Storylane 3 untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5773–5776. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3304>

Pendahuluan

Pendidikan dasar tidak hanya berperan dalam mengembangkan pengetahuan siswa, tetapi juga menjadi tahap penting dalam pembentukan karakter. Salah satu karakter yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar adalah kemandirian belajar. Siswa yang memiliki kemandirian belajar mampu mengambil inisiatif, bertanggung jawab terhadap tugas, serta mengatur proses belajarnya dengan lebih baik

(Zimmerman, 2002; Putri et al., 2023). Kemandirian tersebut penting karena dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai, sikap, dan karakter kepada siswa. Namun, pembelajaran yang masih didominasi penggunaan buku dan metode ceramah dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan cenderung bergantung pada guru. Hasil observasi awal di SDN

Mekar Mukti 01 menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas IV masih kurang memiliki inisiatif dalam belajar dan membutuhkan bantuan guru atau teman ketika menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Media pembelajaran interaktif dapat mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, serta aktivitas evaluasi sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif (Arsyad, 2017; Daniyati et al., 2023). Salah satu perangkat yang dapat digunakan untuk mengembangkan media tersebut adalah *Articulate Storyline 3*. Aplikasi ini memungkinkan pengembangan media interaktif dengan navigasi, multimedia, dan kuis yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Hadza et al., 2020; Utari & Ramadan, 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Articulate Storyline 3* dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran interaktif. Pratama dan Batubara (2021) mengembangkan multimedia berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila, sedangkan Setyaningsih et al. (2020) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Akan tetapi, pengembangan media yang secara khusus diarahkan untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu dikembangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media dirancang dengan menyediakan materi, petunjuk penggunaan, unsur multimedia, dan kuis interaktif agar siswa memperoleh kesempatan untuk mengakses, memahami, dan mengevaluasi pembelajaran secara lebih mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan karakter kemandirian belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Cahyadi, 2019; Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan di SDN Mekar Mukti 01, Kecamatan

Cikarang Utara, Kabupaten Bekasi. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas IV B pada tahun ajaran 2025/2026.

1. *Analysis* (Analisis): Dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, kurikulum, dan materi.
2. *Design* (Perancangan): dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, materi Keberagaman Budaya Indonesia, rancangan tampilan media, navigasi, serta kuis interaktif.
3. *Development* (Pengembangan): menghasilkan produk media *Articulate Storyline 3* yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Saran dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk.
4. *Implementation* (Implementasi): Dilakukan dengan menerapkan media kepada 27 siswa kelas IV. Kepraktisan media diukur menggunakan angket respons guru dan siswa, sedangkan efektivitas media dianalisis melalui perubahan skor angket kemandirian belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.
5. *Evaluation* (Evaluasi): dilakukan dengan mengevaluasi keseluruhan hasil validasi, kepraktisan, dan efektivitas produk.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, lembar observasi perilaku, serta angket karakter Kemandirian belajar Siswa pre-test dan *Articulate Storyline 3*. Data kualitatif berupa saran validator dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase kepraktisan atau validitas serta uji gain ternormalisasi (N-Gain).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Media ADDIE

Pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV masih banyak menggunakan buku paket dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa belum terlibat secara optimal dalam pembelajaran dan sebagian siswa masih bergantung pada guru ketika menyelesaikan tugas.

Berdasarkan hasil analisis, media *Articulate Storyline 3* dirancang untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. Media memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, serta kuis interaktif. Penyusunan media juga mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman visual dan aktivitas langsung (Desmita, 2015; Santrock, 2007)

1. Kevalidan (Kelayakan) Media

Proses validasi dilakukan oleh tiga orang ahli yang kompeten di bidangnya sebelum media diimplementasikan di kelas. Hasil validasi disajikan pada table berikut :pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Produk dari Para Ahli

Validator Ahli	Skor Persentase (%)	Kategori Kelayakan
Ahli Media	98%	Sangat Valid
Ahli Materi	94%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	84%	Sangat Valid
Rata - Rata	92%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh kategori sangat layak. Ahli materi memberikan masukan untuk menyesuaikan materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran, sedangkan ahli bahasa memberikan saran perbaikan pada beberapa penggunaan kata agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Ahli media menyarankan konsistensi penggunaan jenis huruf dalam media. Masukan tersebut digunakan untuk menyempurnakan produk sebelum tahap implementasi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pengembangan melalui validasi dan revisi penting untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengembangan media interaktif juga sejalan dengan penelitian Hadza et al. (2020) dan Dahlan (2024) yang menunjukkan bahwa *Articulate Storyline 3* memiliki potensi untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan mendukung keterlibatan siswa.

2. Kepraktisan Media

Uji Kepraktisan media diketahui melalui respons guru dan siswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Media dirancang dengan navigasi sederhana, petunjuk penggunaan, penyajian materi yang terstruktur, serta kuis interaktif agar mudah digunakan oleh siswa dan guru. Rekapitulasi data kepraktisan disajikan dalam tabel berikut: disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kepraktisan Media

Responden	Skor Persentase (%)	Kategori Kepraktisan
Guru Mata Pelajaran	92%	Sangat Praktis
Peserta Didik (Respon Siswa)	84,67%	Sangat Praktis
Rata - Rata	88,33%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, media memperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 88,34% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran. Kepraktisan tidak hanya terlihat dari kemudahan pengoperasian, tetapi juga dari kemampuan media memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran secara lebih mandiri melalui menu yang terstruktur dan aktivitas interaktif.

Temuan ini mendukung pendapat Reiser dan Dempsey (2022) bahwa media pembelajaran perlu mempertimbangkan kemudahan penggunaan agar dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan *Articulate Storyline 3* sebagai media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Utari & Ramadan, 2023).

3. Efektivitas Media terhadap Kemandirian Belajar

Efektivitas media dianalisis berdasarkan perubahan skor angket kemandirian belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor kemandirian belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3*.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Pemahaman Konsep dan Uji Statistik

Pengukuran	Keterangan
Rata - rata Pretest	37,74%
Rata - rata Posttest	45,96%
N-Gain	0,71
N-Gain%	70,76%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline 3* efektif dalam mendukung peningkatan karakter kemandirian belajar siswa. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan kesempatan yang diberikan media kepada siswa untuk mengakses materi, mengikuti petunjuk, mengerjakan kuis, dan mengetahui hasil belajarnya. Aktivitas tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk mengatur dan memantau proses belajarnya sendiri, yang merupakan bagian penting dari kemandirian belajar (Zimmerman, 2002; Carpenter et al., 2020).

Media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Dalam penelitian ini, fitur multimedia dan aktivitas interaktif membantu mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Temuan

tersebut sejalan dengan Nailufar et al. (2021) dan Putri et al. (2023) yang menempatkan inisiatif, tanggung jawab, dan kemampuan mengelola proses belajar sebagai aspek penting dalam kemandirian belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline 3* memenuhi tiga aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu layak, praktis, dan efektif. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan *Articulate Storyline 3* yang tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi atau meningkatkan hasil belajar, tetapi secara khusus dirancang untuk mendukung peningkatan karakter kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya Indonesia.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media dirancang dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan mandiri.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai 94% dari ahli materi, 84% dari ahli bahasa, dan 98% dari ahli media, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Media juga memperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 88,34%, berdasarkan respons guru sebesar 92% dan respons siswa sebesar 84,67%, dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor kemandirian belajar dari 37,74 menjadi 45,96 dengan N-Gain sebesar 0,71 atau 70,76% dalam kategori tinggi.

Dengan demikian, media *Articulate Storyline 3* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif untuk mendukung peningkatan karakter kemandirian belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

References

- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Carpenter, S. K., Endres, T., & Hui, L. (2020). Rethinking self-regulated learning within a metacognitive framework. *Educational Psychology Review*, 32(3), 387–405.
- Dahlan, A. (2024). Development of interactive learning media based on Articulate Storyline 3. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia)*, 11(1), 42–55.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Desmita. (2015). *Psikologi perkembangan* (Cet. ke-9). PT Remaja Rosdakarya.
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of learning media based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85.
- Nailufar, Y., Marmoah, S., & Hadiyah. (2021). Analisis kemandirian belajar siswa dalam sistem pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19 di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(1), 93–97.
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline materi penerapan nilai-nilai Pancasila. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 157–168.
- Putri, L. J. F. M., Utaminingsih, S., & Siswandi, R. (2023). Membangun kemandirian siswa dalam belajar menuju masyarakat good citizenship, 10(1).
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2022). *Trends and issues in instructional design and technology*. Pearson.
- Santrock, J. W. (2007). *Child development* (11th ed.). McGraw-Hill.
- Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarelawa, A., Budianto, R., & Cahyani, I. (2024). Kriteria pengukuran keefektifan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 112–125.
- Utari, D. R., & Ramadan, Z. H. (2023). Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk siswa SD kelas IV. *Jurnal Educatio*, 9(4), 1810–1817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70.