

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 360 PADA MUPEL IPAS KELAS IV SDN 2 TRUCUK KLATEN

B. Wiranto ^{a*)}, K. Bektiningsih ^{a)}

^{a)} Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi: bayuwiranto4004@students.unnes.ac.id

Article history: received 01 October 2025; revised 12 November 2025; accepted 04 December 2025 DOI : <https://doi.org/10.33751/jmp.v13i2.12972>

Abstrak. Pendidikan merupakan hal penting bagi seseorang untuk menempuh kehidupan dimasa mendatang. Zaman sekarang pembelajaran sering menggunakan media pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, namun ada juga guru yang belum bisa menggunakan sarana tersebut secara maksimal. Pada saat pelaksanaan pembelajaran IPAS di SDN 2 Trucuk, guru belum memanfaatkan sarana untuk media pembelajaran sehingga minat belajar peserta didik rendah dan mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran Articulate Storyline 360 pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 2 Trucuk Klaten. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dan model ADDIE. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuesioner dan tes serta metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif, dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini yakni guru, peserta didik, ahli media, dan ahli materi. Hasil dari penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik yang meningkat secara signifikan dan media pembelajaran Articulate Storyline 360 yang layak digunakan dan efektif dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Articulate Storyline 360, Hasil Belajar

DEVELOPMENT OF ARTICULATE STORYLINE 360 LEARNING MEDIA IN GRADE IV SCIENCE MUPEL AT SDN 2 TRUCUK KLATEN

Abstract. Education is important for someone to live their life in the future. Nowadays, learning often uses learning media as a means of conveying material to students, but there are also teachers who have not been able to use these facilities optimally. During the implementation of science and science learning at SDN 2 Trucuk, the teacher had not utilized the facilities for learning media so that students' interest in learning was low and resulted in students' learning outcomes being less than optimal. The aim of this research is to develop Articulate Storyline 360 learning media on cultural diversity and local wisdom material to improve student learning outcomes in class IV SDN 2 Trucuk Klaten. This research uses the Research and Development method and the ADDIE model. The research instruments used were questionnaires and tests as well as data collection methods through observation, interviews and tests. The data analysis technique used is qualitative and quantitative descriptive analysis. The subjects in this research are teachers, students, media experts and material experts. The results of this research are that student learning outcomes have increased significantly and the Articulate Storyline 360 learning media is feasible, used and effective in implementing learning to improve student learning outcomes.

Keywords: Development, Articulate Storyline 360, Learning Outcomes

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting bagi seseorang untuk menempuh kehidupan dimasa mendatang. Pendidikan dapat memberikan pengetahuan seta menumbuhkan jiwa perilaku, akhlak, budi pekerti peserta didik melalui potensi yang mereka miliki (Syahril et al., 2021; Wiguna & Hikmah, 2021). Pendidikan di sekolah dasar sangatlah penting karena dapat mengembangkan potensi seorang anak sekolah dasar yang sedang berkembang (Djabba et al., n.d.). Pertanda berhasilnya proses belajar adalah adanya perubahan tingkah laku karena disebabkan terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya. Hal ini tak luput karena peran guru sebagai pengajar peserta didik dalam perkembangan akademik maupun non akademik peserta didik

(Zulahra et al., 2022). Guru memberikan penyampaian materi yang edukatif dan menarik kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Peran guru tersebut dapat lebih berhasil apabila guru bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan dalam dunia pendidikan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang dalam aktivitas pembelajaran di lingkungan sekolah. Kemajuan zaman yang ditandai dengan pesatnya teknologi yang terlihat dalam segala aspek kehidupan. Dunia pendidikan juga tidak boleh kalah dalam perkembangan zaman, terutama dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana penunjang dalam pembelajaran. Beragam variasi media pembelajaran yang bisa digunakan dengan bantuan teknologi (Dwijayani, 2019).

Namun pada pendidikan zaman sekarang terdapat permasalahan yang sering terjadi yaitu kurangnya semangat peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS (Apriliani & Radia, 2020; Lestari et al., 2022). Penyebab terjadinya permasalahan tersebut yaitu media pembelajaran ataupun model pembelajaran yang kurang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran, selain itu tidak sesuai dengan penggunaan media pembelajaran atau model pembelajaran juga mempengaruhinya (Melinda et al., 2021.; Arianti, 2018.; Widjiani et al., 2019.).

Berkaian dengan media pembelajaran, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV SD N 2 Trucuk Kabupaten Klaten, terdapat permasalahan yaitu pengembangan media pembelajaran masih belum bervariasi dan belum diterapkan khususnya dalam pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal. Hal ini membuat peserta didik sulit dalam memahami materi yang diajarkan dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik dimana hasil belajar peserta didik sebanyak 15 peserta didik dengan 5 peserta laki-laki dan 10 peserta didik Perempuan, dengan hasil 30% peserta didik tuntas dan 70% peserta didik tidak tuntas pada pembelajaran IPAS yang sesuai dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Kendala yang dialami dalam pembelajaran IPAS khususnya materi keberagaman budaya dan kearifan lokal yaitu pembelajaran bersifat pasif dan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik. Dalam pembelajaran guru menerapkan metode ceramah serta pembacaan materi menggunakan buku saja. Oleh karena itu, perlu adanya keterikatan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Pemecahan permasalahan yang terjadi dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran dalam materi keberagaman budaya dan kearifan lokal khususnya Kabupaten Klaten sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif. Pada proses pembelajaran, media menjadi salah satu alat yang dapat memberikan keefektifan pembelajaran serta keaktifan peserta didik (Alfiyah1 & Riyanto2, 2019; Athifah et al., 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi dengan mudah dan dapat dicerna dengan baik oleh peserta didik (Melinda et al., n.d.) . Media pembelajaran yang akan digunakan juga harus dipilih, bukan hanya sesuai dengan kriteria media saja melainkan harus sesuai dengan kriteria peserta didik juga (Prehanto et al., 2021; Yanto et al., 2023). Proses pembelajaran optimal ada beberapa yang perlu diperhatikan seperti, karakteristik para siswa, media serta materi yang akan disampaikan oleh siswa, serta waktu dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran yang optimal, dapat memudahkan guru untuk menyalurkan materi terhadap siswa, salah satunya dalam penggunaan media interaktif berbasis Android (Mahliatussikah et al., 2022)

Media interaktif juga dapat dikatakan termasuk dalam teknologi karena mirip dengan layanan digital/multimedia dengan animasi, video, teks, bahkan permainan yang dapat dikontrol secara individu oleh siswa. Berdasarkan hal tersebut, Articulate Storyline merupakan media yang dapat mendukung proses pembelajaran menggunakan layanan digital, mulai dari pemula hingga ahli. Articulate Storyline merupakan aplikasi sederhana yang didukung teknologi dan metode pembelajaran interaktif dengan menggunakan contoh-contoh media yang dipublikasikan secara offline dan online untuk penggunannya dalam bentuk aplikasi, CD atau website dalam format personal (405-1473-1-PB, n.d.). Hasil publikasi dari media dapat berubah link atau HTML5, media yang dibuat dengan software Articulate Storyline 3 dapat berbentuk media yang menarik, menyenangkan, dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik, sehingga dapat memudahkan dalam memahami materi yang terdapat dalam media dan dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran (Arwanda et al., 2020).

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode pengembangan merupakan suatu metode menciptakan produk berupa media pembelajaran dalam pendidikan yang layak digunakan dan diuji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Trucuk Kabupaten Klaten di kelas IV. Adapun instrumen penelitian atau alat penelitian yang digunakan pada penelitian ini meliputi lembar observasi, lembar validasi, lembar angket, serta soal tes. Lembar observasi digunakan untuk melaksanakan wawancara dengan guru kelas, melalui lembar observasi peneliti mendapat hasil wawancara dengan guru, nilai belajar peserta didik, dan observasi lingkungan kelas. Lembar validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Lembar angket diisi oleh guru kelas dan peserta didik. Soal tes yang menjadi intrumen penelitian yaitu uji coba soal, soal pretest dan soal posttest. Selanjutnya, yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data berupa hasil wawancara, saran, kritik dari para ahli, guru, serta peserta didik. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data yang dihasilkan melalui kuesioner dan hasil belajar dalam bentuk skor persentase dari pada ahli dan peserta didik. Adapun rumus mengetahui hasil kuesioner sebagai berikut :

$$P = \frac{Ex}{SM} \times 100\%$$

Table 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

| Indikator Penilaian | Butir |
|---|--|
| Kesesuaian konsep media dengan materi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Keserasian komposisi warna pada media <i>Articulate Storyline 360</i> berbasis <i>Android</i>. 2. Integrasi pada teks, gambar, serta video pada media <i>Articulate Storyline 360</i> berbasis <i>Android</i> pada muatan pembelajaran IPAS sesuai dengan materi. 3. Akurasi struktur antara komponen teks, gambar, dll pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal sesuai dengan tema. 4. Koalisi antara perpaduan background, warna teks, dan animasi gambar menunjukkan warna yang kontras dan baik sesuai dengan materi. 5. Penggunaan <i>font</i> pada media <i>Articulate Storyline 360</i> berbasis <i>Android</i> sudah serasi dengan materi. |
| Penggunaan media yang dapat dilakukan oleh guru serta peserta didik | <ol style="list-style-type: none"> 1. Media <i>Articulate Storyline 360</i> berbasis <i>Android</i> dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. 2. Petunjuk penggunaan media <i>Articulate Storyline 360</i> berbasis <i>Android</i> mudah dimengerti oleh guru maupun peserta didik. 3. Pengaksesan pada media <i>Articulate Storyline 360</i> berbasis <i>Android</i> dapat diakses dengan mudah pada gawai <i>Android</i> dengan baik. |

Table 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

| Indikator Penilaian | Butir |
|---|--|
| Kesesuaian antara kompetensi awal, capaian pembelajaran , dan tujuan pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi dengan media <i>Articulate Storyline 360</i> berbasis <i>Android</i> dengan kompetensi awal, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. 2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. 3. Kesesuaian materi yang disampaikan sesuai dengan perkembangan peserta didik. |
| Materi sesuai dengan tingkat berpikir | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa yang digunakan dalam media <i>Articulate Storyline 360</i> berbasis <i>Android</i> mudah dipahami. 2. Petunjuk penggunaan media <i>Articulate Storyline 360</i> berbasis <i>Android</i> mudah dimengerti oleh guru maupun peserta didik. 3. Pengaksesan pada media <i>Articulate Storyline 360</i> berbasis <i>Android</i> dapat diakses dengan mudah pada gawai <i>Android</i> dengan baik. |

Kemudian, penggunaan sample independent untuk mengetahui perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji-t yang memiliki kriteria jika nilai *sig.(2-tailed)* < 0,05 maka terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*. Sedangkan jika nilai *sig. (2-tailed)* > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*. Untuk uji N-gain sebagai bukti dari peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 360*. Nilai N-gain diperoleh dengan rumus :

$$N - Gain = \frac{skor posttest - skor pretest}{skor ideal - skor pretest}$$

Tabel 3. Kriteria Interpretasi N Gain Score (Hake, 1999).

| Nilai N-Gain (g) | Kriteria |
|-----------------------|----------|
| $g \geq 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g \geq 0,7$ | Sedang |
| $g \geq 0,3$ | Rendah |

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 360* pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten. Beberapa aspek yang dikaji dalam penelitian ini yaitu (1) Hasil pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 360* (2) Hasil uji kelayakan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 360* (3) Hasil uji keefektivitasan media *Articulate Storyline 360*.

Pada pengembangan media *Articulate Storyline 360* memiliki beberapa fitur yang dimuat dalam menu media seperti petunjuk penggunaan, modul ajar, materi pembelajaran, LKPD, kuis, serta informasi pengembang media. Hasil pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 360* disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media *Articulate Storyline 360*

Dalam pengembangan media *Articulate Storyline 360* menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Oengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap pertama yakni tahap analisis (*analysis*), dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasi masalah yang dihadapi dalam materi pembelajaran keragaman budaya dan kearifan lokal dengan melaksanakan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 2 Trucuk Klaten. Pada sesi wawancara, peneliti menemukan masalah terkait media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang masih terpaku pada buku pegangan guru dan siswa, sehingga dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan hasil analisis dari wawancara dengan wali kelas, kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka. Sehingga peneliti memutuskan membuat media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal.

Pada tahap kedua yakni tahap perancangan (*design*), dalam tahap perancangan media *Articulate Storyline 360* peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut ; 1) Menentukan judul dan tema media yang akan disusun. Pembuatan judul serta tema didasari pada materi pembelajaran yang dijadikan bahan penelitian. 2) Pembuatan desain media di aplikasi *canva* yang nantinya akan dijadikan latar belakang (*background*) pada media *Articulate Storyline 360*. Peneliti membuat desain sesuai materi yang akan disampaikan serta menarik peserta didik supaya pembelajaran di kelas tidak membosankan. 3) Mencari sumber referensi untuk materi yang akan dicantumkan pada media. Sumber ini didapat dari buku pegangan guru serta siswa dan dari internet. 4) Merancang media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik maupun guru. Peneliti menjadikan media *Articulate Storyline 360* dapat dioperasikan melalui *smartphone*, sehingga peserta didik maupun guru dapat mengakses dimana saja dan kapan saja.

Pada tahap ketiga yakni tahap pengembangan (*development*), dalam tahap pengembangan, media pembelajaran *Articulate Storyline 360* dikembangkan melalui uji validasi ahli materi dan ahli media. Ada beberapa tambahan yang disampaikan oleh ahli media kepada peneliti untuk ditambahkan supaya media menjadi menarik dan berbeda dari penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya.

Pada tahap keempat yakni tahap implementasi (*implementation*), pada tahap ini menerangkan apakah produk sudah layak digunakan atau belum dengan melihat hasil *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh peserta didik. Percobaan dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran *Articulate Storyline 360* diujicobakan pada siswa kelompok kecil, hasil angket dari uji coba kelompok kecil yaitu media pembelajaran *Articulate Storyline*

360 tidak memiliki kendala dan sudah layak. Kemudian uji coba siswa kelompok besar dilakukan, siswa kelompok besar dan guru diminta untuk mengisi angket validasi media dan hasil validasi. Kelayakan media dapat dilihat pada uji validitas dan uji keefektifan yang disajikan pada tabel 4 dan 5.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Media

| No. | Subjek Uji Coba | Hasil Validitas | Keterangan |
|-----|-------------------------|-----------------|--------------|
| 1 | Uji Ahli Media | 95% | Sangat Layak |
| 2 | Uji Ahli Materi | 92% | Sangat Layak |
| 3 | Uji Guru Kelas | 96% | Sangat Layak |
| 4 | Uji Coba Kelompok Kecil | 90% | Sangat Layak |
| 5 | Uji Coba Kelompok Besar | 84% | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil uji validitas, media *Articulate Storyline* 360 valid sangat layak digunakan karena semua hasil uji mendapatkan kategori sangat layak.

Pada tahap kelima yakni tahap evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini yang menjadi ulasan untuk peneliti pada media pembelajaran yang dikembangkan efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak dengan menggunakan uji-t dan uji N-gain. Adapun hasil uji disajikan pada tabel 5 dan 6.

Tabel 5. Hasil Uji Keefektifan Media

| No. | Subjek Uji Coba | Pre-test | Post-test |
|-----|-------------------------|----------|-----------|
| 1 | Uji Coba Kelompok Kecil | 51,6 | 79,2 |
| 2 | Uji Coba Kelompok Besar | 36,2 | 82,8 |

Hasil dari uji keefektifan media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 yang dilakukan dengan 2 tahap yaitu pretest dan posttest mendapatkan hasil yang efektif karena rata-rata nilai siswa pada saat pretest (sebelum menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* 360) berada di bawah KKM dan posttest (setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* 360) rata-rata nilai siswa berada di atas KKM yang artinya siswa mendapatkan nilai yang lebih baik dan penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 efektif. Sedangkan hasil uji-T kelompok kecil rata-rata selisih dari pretest dan posttest dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000. Uji-T sampel berpasangan (Paired Samples Test) memiliki kriteria jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara data pretest dan posttest. Sedangkan jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara data pretest dan posttest. Dari hasil uji-T kelompok kecil tersebut menunjukkan nilai sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil selisih nilai pretest dan posttest kelompok kecil menunjukkan perbedaan yang signifikan. Dan hasil uji-T kelompok besar menunjukkan nilai sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil selisih nilai pretest dan posttest kelompok besar menunjukkan perbedaan yang signifikan. Selanjutnya yaitu uji N-gain yang akan disajikan pada Tabel 6

Tabel 6. Hasil Uji N-gain

| No. | Kelompok | Jumlah Siswa | Rata-Rata Pre-test | Rata-Rata Post-test | N-Gain | Kriteria |
|-----|----------------|--------------|--------------------|---------------------|-------------|----------|
| 1 | Kelompok Kecil | 5 | 51,6 | 79,2 | 0.566368544 | Sedang |
| 2 | Kelompok Besar | 10 | 36,2 | 82,8 | 0.732433579 | Tinggi |

Hasil data uji diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 termasuk layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 termasuk dalam kualifikasi layak digunakan dalam pembelajaran materi Kera gaman dan Kearifan Lokal pada kelas IV SDN 2 Trucuk.

Hasil dari analisis data yang sudah dilakukan pada penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS karena beberapa alasan. Alasan yang pertama yaitu media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 menjadi inovasi media pembelajaran yang inovatif dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi kera gaman dan kearifan lokal pada kelas IV SDN 2 Trucuk karena penyampaian materi dari guru mudah dipahami oleh siswa dan akan berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan pada penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang valid dan praktis dikembangkan dalam meningkatkan minat belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat (Ririn & Yetty, 2021). Temuan sebelumnya juga menegaskan bahwa Media Pembelajaran *Articulate Storyline* adalah media ini dapat dioperasikan dimana saja dan kapan saja secara offline, memiliki keinteraktifan yang tinggi, dan bahasa dalam media mudah

dipahami. Media ini juga berisikan audio, animasi, gambar, karakter, dan video yang dikemas sesuai tema menjadikan media ini lebih menarik untuk dimainkan oleh siswa. Hal ini menjadikan siswa akan senang dan memiliki minat dalam pembelajaran jarak jauh sehingga penyampaian materi dari guru mudah dipahami oleh siswa dan akan berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran (Mufidah et al., 2021).

Kedua, media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan. Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah hal yang paling penting dalam kegiatan pembelajaran (Supriyani Siregar et al., 2022). Selain itu, hal ini diungkapkan juga oleh penelitian yang lain bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* tersebut dapat dijadikan alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa ketika pembelajaran jarak jauh dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Mufidah et al., 2021).

Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 360 memberikan dampak yang baik pada saat proses pembelajaran berlangsung karena dapat memberikan solusi pada permasalahan yang terjadi yaitu meningkatnya hasil belajar peserta didik dan pemanfaatan teknologi (Masyithoh Sukmawati & Fariha Sari, 2024).

Ketiga, Media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 layak digunakan karena meningkatkan minat belajar siswa terlebih pada pembelajaran IPAS materi keragaman dan kearifan lokal di kelas IV. Temuan penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa manfaat media adalah mengatasi kurangnya minat belajar pada siswa, meningkatkan gairah belajar, dan menetapkan penerimaan siswa terhadap isi pembelajaran (Pradilasari et al., 2020). Sejalan dengan penelitian yang dituliskan oleh Vania Putri et al. (2023) yang menuliskan bahwa 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 menikuti 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.

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 berupa aplikasi yang dijalankan di *smartphone Android*. Media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 berisi tentang materi keragaman dan kearifan lokal Pelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Trucuk Klaten. Media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 mendapatkan hasil sangat baik dari para ahli dan peserta didik. Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Sisimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 memberikan dampak yang baik pada proses pembelajaran didalam kelas. Dengan adanya media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 dapat memberikan peningkatan pemahaman materi keragaman dan kearifan lokal peserta didik, selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 2 Trucuk Kabupaten Klaten.

V. REFERENSI

- Ary, D., Jacobs, L.C. & Razavieh, A. 1976. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Terjemahan Oleh Arief Furchan. 1982. Surabaya: Usaha Nasional
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rinneka Cipta Jawa Pos. 22 April 2008. *Wanita Kelas Bawah Lebih Mandiri*, Hlm. 3
- Kansil, C.L. 2002. Orientasi Baru Penyelenggaraan Pendidikan Program Profesional Dalam Memenuhi Kebutuhan Dunia Industri. *Transpor*, XX(4): 54-5 (4): 57-61
- Kumaidi. 2005. Pengukuran BekaI Awal Belajar Dan Pengembangan Tesnya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 5, No. 4,
- Kuntoro, T. 2006. *Pengembangan Kurikulum Pelatihan Magang Di STM Nasional Semarang: Suatu Studi Berdasarkan Dunia Usaha*. Tesis Tidak Diterbitkan. Semarang: PPS UNNES
- Pitunov, B. 13 Desember 2007. Sekolah Unggulan Ataukah Sekolah Pengunggulan ? *Majapahit Pos*, Hlm. 4 & 11
- Waseso, M.G. 2001. *Isi Dan Format Jurnal Ilmiah*. Makalah Disajikan Dalam Seminar Lokakarya Penulisan Artikel Dan Pengelolaan Jurnal Ilmiah, Universitas Lambungmangkurat, 9-11 Agustus 405-1473-1-PB. (N.D.).
- Alfiyah¹, N., & Riyanto², S. (2019). The Effect Of Compensation, Work Environment And Training On Employees' Performance Of Politeknik LP3I Jakarta. In *International Journal Of Innovative Science And Research Technology* (Vol. 4, Issue 5).

- , S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V4i4.492>
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). PEngembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <Https://Doi.Org/10.35931/Am.V4i2.331>
- Athifah, N., Irawan Zain, M., & Ermiana, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. *Journal Of Classroom Action Research*, 4(3). <Https://Doi.Org/10.29303/Jcar.V4i3.2063>
- Djabba, R., Ilmi, N., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, I., & Makassar, N. (N.D.). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 12, 2022. <Http://Ojs.Unm.Ac.Id/Index.Php/>
- Dwijayani, N. M. (2019). Development Of Circle Learning Media To Improve Student Learning Outcomes. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1321(2). <Https://Doi.Org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Lestari, S., Untari, M. F. A., & Fajriyah, K. (2022). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Zoom Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 56–63. <Https://Doi.Org/10.23887/Jppp.V6i1.33343>
- Mahliatussikah, H., Silvia, E. E., Putri, A. Y., & Pratiwi, A. E. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Student Centered Learning (SCL) Dalam Pembelajaran Di SDN Kedungpeluk 2 Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 99.
- Masyithoh Sukmawati, D., & Fariha Sari, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 360 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas VI SD Negeri Polaman. *Journal Of Basic Educational Studies*, 4(3), 932.
- Melinda, V. A., Nyoman, I., Degeng, S., & Kuswandi, D. (N.D.). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong*.
- Mufidah, E., Khori, N., Al-Fattah, S., Lamongan, S., & Al-Fattah, P. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid 19*.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <Https://Doi.Org/10.24815/Jpsi.V7i1.13293>
- Prehanto, A., Masum Aprily, N., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Indonesian Journal Of Primary Education Interactive-Animative Learning Videos As An Instructional Medium For Social Studies Learning For Elementary School During The Covid 19 Pandemic. © 2021-*Indonesian Journal Of Primary Education*, 5(1), 32.
- Supriyani Siregar, E., Kurniati, R., & Rahayu, S. (2022). Multimedia As A Learning Tool In Training Reading Skills Of Elementary Schools Students. *Journal Of Education Technology*, 6(2), 299–307. <Https://Doi.Org/10.23887/Jet.V>
- Syahril, S., Nabawi, R. A., & Safitri, D. (2021). Students' Perceptions Of The Project Based On The Potential Of Their Region: A Project-Based Learning Implementation. *Journal Of Technology And Science Education*, 11(2), 295–314. <Https://Doi.Org/10.3926/JOTSE.1153>
- Vania Putri, G., Noor Savitri, E., & Setiana, H. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *LAMBDA : Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA Dan Aplikasinya*, 3(1), 29–36. <Https://Doi.Org/10.3926/JOTSE.1153>
- Widyani, G. P., Kunci, K., Aktivitas, :, & Akuntansi, B. (N.D.). Improving Student Learning Activities Through Student Team Achievement Division Learning Model Oleh. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. Xvii* (Issue 1).
- Wiguna, I., & Hikmah, N. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Desember 2021 Journal Of Mathematics Education And Application*, 1, 550. <Https://Mathjournal.Unram.Ac.Id/Index.Php/Griya/Indexgriya>
- Yanto, B., Rouza, E., Fima wahib, L., Hayadi, B. H., & Pratama, R. R. (2023). *Penerapan Algoritma Deep Learning Convolutional Neural Network Dalam Menentukan Kematangan Buah Jeruk Manis Berdasarkan Citra Red Green Blue (Rgb)*. 10(1),
- Zulaeha, S., Pristiwiati, I., & Haryadi, R. (2022). *Digital Literacy Of Indonesian Teachers On AKM Class And Asesmenpedia*.