

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MOBILE BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3 MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD

Development of Mobile-Based Interactive Learning Media Assisted with Articulate Storyline 3 Class V Science Subjects of SD

Submit Tgl.: 10-Juli-2025

Diterima Tgl.: 12-Juli-2025

Diterbitkan Tgl.: 13-Juli-2025

Vista Putri Ayuningtyas^{1*}
Aditya Pringga Satria²

^{*1-2} Universitas Bhinneka PGRI,
Tulungagung, Jawa Timur,
Indonesia

*email:
vstaptriayu@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis perangkat mobile berbantuan *Articulate Storyline 3*, yang dilatarbelakangi oleh masih dominannya penggunaan metode ceramah oleh guru dalam proses pembelajaran serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, khususnya pada materi organ pernapasan manusia. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket. Tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis mobile yang dikembangkan dinilai berdasarkan hasil validasi dari beberapa pihak, yaitu ahli media, ahli materi, pengguna (peserta didik), dan praktisi (guru). Hasil validasi dari ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 87,5% yang dikategorikan "sangat valid". Penilaian dari ahli materi juga memperoleh skor sebesar 87,5% dengan kategori "sangat valid". Sementara itu, validasi dari praktisi (guru) memperoleh skor sempurna sebesar 100%, dan hasil uji coba terhadap 23 peserta didik kelas V menunjukkan skor sebesar 93,7%, yang keduanya juga termasuk dalam kategori "sangat valid". Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis mobile berbantuan *Articulate Storyline 3* dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik, khususnya pada mata pelajaran IPAS untuk peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kutoanyar.

Kata Kunci:

Articulate Storyline 3
IPAS
Media Interaktif
Mobile

Keywords:

Articulate Storyline 3
IPAS
Interactive Media
Mobile

Abstract

This research focuses on developing interactive learning media based on mobile devices assisted by *Articulate Storyline 3*, which is motivated by the still dominant use of the lecture method by teachers in the learning process and the lack of use of learning media, especially regarding human respiratory organs. This research adopts the ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) development model and uses a *Research and Development (R&D)* approach. The instrument used in data collection was a questionnaire. The level of validity of the mobile-based interactive learning media being developed is assessed based on validation results from several parties, namely media experts, material experts, users (students) and practitioners (teachers). Validation results from media experts show an average score of 87.5% which is categorized as "very valid". The assessment from material experts also obtained a score of 87.5% in the "very valid" category. Meanwhile, validation from practitioners (teachers) obtained a perfect score of 100%, and test results on 23 class V students showed a score of 93.7%, both of which are also included in the "very valid" category. Based on these findings, mobile-based interactive learning media assisted by *Articulate Storyline 3* was declared very valid and suitable for use as an innovative and interesting learning media, especially in science and science subjects for class V students at SD Negeri 2 Kutoanyar.

Cara mengutip Ayuningtyas, V. P., & Satria, A. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile berbantuan *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(3), 729–735. <https://doi.org/10.71456/ecu.v3i3.1375>

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat mempengaruhi kehidupan, karena menjadi faktor penentu utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai suatu upaya untuk mewujudkan suasana serta proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi diri peserta didik. Hal tersebut meliputi penguatan aspek yang meliputi spiritualitas keagamaan, kemampuan dalam mengendalikan diri, pengembangan karakter, peningkatan kapasitas intelektual, internalisasi akhlak mulia, serta penguasaan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan sumber daya manusia dengan tingkat kompetensi yang setara (Mardhiyah, dkk. 2021). Pendidikan juga memiliki kekuatan untuk merubah seseorang menjadi pribadi yang berharga dan mampu memberikan kontribusi kepada masyarakat, baik pada tingkat individu dan tingkat nasional (Nida Uliatunida 2020).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016) menyatakan bahwa proses pembelajaran harus menyenangkan, interaktif dan dapat menjadi motivasi bagi peserta didik, dan juga bisa meningkatkan efisiensi dan efektivitas untuk menuju keterampilan yang diperoleh. Proses pembelajaran yang dilakukan harus mencakup interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar, serta peserta didik dengan lingkungan belajar, agar terwujud pembelajaran yang bersifat interaktif.

Hal ini berkaitan erat dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Bidang pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan zaman dalam menerapkan teknologi canggih, sehingga peserta didik dapat terus mengalami kemajuan dan perkembangan sesuai dengan kemampuannya. Sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia (Priyonggo and Qosyim 2018), saat ini

diterapkan kurikulum merdeka. Kurikulum ini dirancang agar peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif, serta dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran (Defi Triana Sari, dkk. 2022). Salah satu mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh peserta didik adalah mata pelajaran IPAS.

Mata pelajaran IPAS merupakan integrasi dari dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu alam dan ilmu sosial dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami berbagai aspek kehidupan sosial yang berkaitan dengan masyarakat (Oktaviarini, N, and Astuti, L. S. 2024). Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka adalah dapat menumbuhkan minat dan rasa keingintahuan peserta didik, mampu berperan aktif dalam pelajaran, memperluas pengetahuan melalui pendekatan inkuiri, mampu menguasai diri dan lingkungannya, serta meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang terdapat dalam pembelajaran IPAS (Agustina, dkk. 2022).

Penerapan media interaktif di dalam pembelajaran merupakan salah satu strategi merealisasikan tujuan dari pembelajaran IPAS, dikarenakan media tersebut memiliki kemampuan untuk menarik perhatian serta menjadikan cara belajar menjadi dinamis dan lebih menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran interaktif ini bukan hanya berfungsi memfasilitasi untuk memahami materi saja, bahkan mendorong peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Integrasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna dan lebih menarik bagi peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki beragam manfaat dalam pendidikan, terutama dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat kompleks, seperti materi organ pernapasan manusia pada mata pelajaran IPAS.

Media pembelajaran interaktif memiliki keunggulan berupa sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan

bersifat interaktif; mendorong guru untuk berinovasi dan berkreasi dalam proses pengajaran; memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan animasi, teks, video, musik, gambar, dan audio; meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran; memfasilitasi visualisasi materi yang sulit untuk dijelaskan secara verbal; serta melatih peserta didik dalam memperoleh pengetahuan untuk lebih mandiri.

Penting bagi para guru untuk mengembangkan pendekatan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis mobile, khususnya melalui penggunaan *smartphone*. Media pembelajaran interaktif berbasis Mobile bisa digunakan ke dalam pembelajaran IPAS, hal ini disebabkan oleh kompleksitas materi yang sulit dipahami tanpa menggunakan alat bantu, sehingga memerlukan dukungan dalam proses pembelajarannya (Ariandini and Ramly 2023). Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan perangkat *Smartphone* sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Selain itu, penciptaan media pembelajaran yang memanfaatkan *Smartphone* dapat mendorong peningkatan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Adanya kemajuan teknologi, *Smartphone* telah menjadi bagian dari kehidupan peserta didik. *Smartphone* digunakan sebagai alat komunikasi mempunyai potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis Mobile yang digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif, metakognitif, dan afektif bagi peserta didik. Media pembelajaran interaktif berbasis Mobile memiliki keunggulan dari segi fleksibilitas waktu dan tempat, juga menawarkan aplikasi yang menarik.

Perangkat lunak yang dianggap oleh penulis sebagai pilihan yang tepat untuk pengembangan media interaktif berbasis Mobile yaitu *Articulate Storyline 3*. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan *Articulate Storyline 3* ini bisa digunakan untuk media dalam pembelajaran IPAS. *Articulate*

Storyline 3 ini memiliki keunggulan, yaitu mudah dioperasikan, menyediakan konten interaktif, memiliki banyak fitur, dan bisa diunggah ke bentuk web atau perangkat lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Kutoanyar, diketahui bahwa selama proses pembelajaran, pemahaman peserta didik terhadap materi terkait organ pernapasan manusia masih terbatas. Saat mengajar guru masih menerapkan metode ceramah (konvensional), tanya jawab, berdiskusi, dan juga penugasan. Guru juga tidak memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal dalam mencapai efektivitas. Upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah memakai media interaktif berbasis Mobile berbantuan *Articulate Storyline 3* yang bermanfaat bagi peserta didik khususnya pada pembelajaran IPAS materi organ pernapasan manusia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono 2010), metode ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk melalui prosedur yang sistematis. *R&D* adalah pendekatan metodologis bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus mengevaluasi efektivitasnya. Metode ini meliputi pengembangan instrumen pendidikan melalui serangkaian kegiatan penelitian yang sistematis, dengan memanfaatkan berbagai metodologi dalam suatu proses siklus yang melibatkan beberapa tahapan yang berurutan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*, yang berfokus pada pembelajaran individual, dengan tahapan yang bersifat langsung, sistematis, berkelanjutan serta memakai pendekatan berbasis pengetahuan dan pembelajaran. Model ini terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang dilaksanakan secara

prosedural (Hidayat dan Nizar 2021). Fokus penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan serta memahami perkembangan media pembelajaran oleh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kutoanyar, khususnya dalam materi organ pernapasan manusia dengan memanfaatkan Articulate Storyline 3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan kepada peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kutoanyar Kabupaten Tulungagung mulai dari tanggal 14 Mei 2025. Hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 akan diuji oleh dosen Universitas Bhinneka PGRI yaitu dosen NJ dan dosen LSA. Hal ini dikarenakan dosen tersebut memiliki pemahaman mengenai kualitas media serta materi pada media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3. Hasil validasi yang diperoleh berupa evaluasi serta masukan terhadap media interaktif yang akan dimasukkan dalam survei peneliti yang kemudian disesuaikan dengan saran para ahli. Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3, penilaian menggunakan skala Likert empat poin.

Hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 menghasilkan presentase 87,5%, menunjukkan bahwa media tersebut dinilai sangat valid. Ada beberapa aspek yang dinilai oleh ahli media, yang pertama adalah aspek desain visual yang memperoleh skor 88,6% sehingga juga tergolong sangat valid. Desain tampilan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kedua, aspek animasi mendapatkan presentase 85%, sehingga dinyatakan sangat valid. Media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar mandiri, maka mampu meningkatkan minat peserta didik terhadap materi organ pernapasan manusia.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Mobile

berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* mendapatkan presentase 87,5%, sehingga dinyatakan sangat valid. Beberapa aspek yang dinilai oleh ahli materi, yang pertama adalah kurikulum yang memperoleh persentase 100% sehingga tergolong sangat valid. Tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran telah diartikulasikan dengan jelas dan selaras dengan muatan pada organ pernapasan manusia. Kedua, aspek materi mendapatkan presentase 82%, yang dinyatakan sangat valid. Konsep materi yang disajikan telah sesuai dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas V sekolah dasar, sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan lebih cepat.

Hasil validasi angket respon guru mendapatkan presentase 100%, sehingga dinyatakan sangat valid sehingga layak untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kutoanyar. Sedangkan hasil dari uji coba produk, peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kutoanyar memperoleh nilai 93,7%, sehingga dinyatakan sangat valid. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan aplikasi Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPAS membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Adanya kuis dapat membuat peserta didik meningkatkan minat dalam memahami organ pernapasan manusia. Berdasarkan hasil interaksi bersama peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kutoanyar, menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan aplikasi Articulate Storyline 3 dirasa mudah dipahami.

Peserta didik sangat tertarik pada tampilan media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3. Tampilan yang terdapat pada media interaktif ini tidak hanya mampu menarik perhatian peserta didik, tetapi juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Langkah pertama, yaitu tahap analisis, mencakup penjabaran mengenai proses pengembangan produk serta penilaian terhadap validitas produk yang dihasilkan Dick dan Carry (1996). Data diperoleh melalui wawancara guru kelas V SD Negeri 2 Kutoanyar, mencakup analisis karakteristik peserta didik, materi ajar, serta media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 yang dikembangkan oleh peneliti telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif tersebut oleh guru mampu mendorong peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kutoanyar menjadi lebih aktif dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Guru diminta untuk melakukan analisis terkait pemanfaatan materi pada mata pelajaran IPA Bab 5 tentang bagaimana manusia hidup dan bertumbuh, khususnya pada topik organ pernapasan manusia. Materi didalamnya mencakup pemahaman tentang pengertian, mekanisme, gangguan serta cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia. Hasil analisis media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 yang dilakukan di kelas V menunjukkan bahwa dapat meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik untuk memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

Tahap kedua adalah pembuatan desain berbantuan Articulate Storyline 3 yang dimanfaatkan dalam membantu merancang media pembelajaran interaktif berbasis Mobile. Tahapan ini mencakup pemilihan perangkat lunak yang sesuai, perancangan desain, serta evaluasi terhadap media yang dikembangkan. Hasil validasi ahli media menunjukkan rata-rata sebesar 87,5% yang berarti media interaktif mempunyai tingkat validitas yang sangat tinggi dan dinilai layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, validasi dari ahli materi juga menunjukkan hasil yang sama, yaitu 87,5%, memperkuat bahwa media ini telah memenuhi kriteria kevalidan yang ditentukan.

Tahap ketiga mencakup pembuatan dan peningkatan produk, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 dengan komponen-komponen yang telah disiapkan sebelumnya. Berbantuan aplikasi Articulate Storyline 3, seluruh elemen tersebut diintegrasikan menjadi utuh dan fungsional. Setelah tahap desain, media akan menjalani evaluasi oleh ahli media dan materi untuk mendapatkan umpan balik dan rekomendasi guna memandu tahap pengembangan selanjutnya. Hasil evaluasi terhadap kevalidan media media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 menyatakan bahwa alat tersebut layak digunakan untuk media pembelajaran.

Tahap keempat merupakan tahap penerapan, di mana media yang telah dikembangkan diterapkan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kutoanyar. Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 mempengaruhi respon peserta didik. Validitas media pembelajaran ini diperkuat melalui pemberian angket yang dirancang untuk mengumpulkan tanggapan peserta didik mengenai pengalaman mereka dengan media tersebut.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, dimana hasil proses pengembangan serta kevalidan media pembelajaran interaktif dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 yang dikembangkan untuk peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kutoanyar dilakukan oleh kedua ahli tersebut guna menilai sejauh mana media tersebut memenuhi standar kevalidan. Evaluasi produk media interaktif juga melibatkan peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kutoanyar untuk menilai respon terhadap media tersebut. Data yang diperoleh dari respon peserta didik ini dimanfaatkan untuk menentukan apakah kualitas media interaktif telah sesuai dengan standar validitas yang ditetapkan.

Uji Kevalidan Media Pembelajaran

Hasil data uji validitas yang didapatkan dari ahli media, ahli materi, serta responden menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 memiliki kevalidan yang tinggi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, diperoleh persentase sebesar 87,5%, di mana ahli media menyimpulkan bahwa uji coba ini sangat valid. Aspek desain tampilan memperoleh persentase sebesar 88,6%, dinyatakan sangat valid. Aspek animasi memperoleh persentase sebesar 85%, sehingga dinyatakan sangat valid. Hasil dari validasi dari ahli materi, memperoleh persentase yang sama, yakni sebesar 87,5%, sehingga dinyatakan sangat valid. Aspek kurikulum memperoleh persentase sebesar 100%, sehingga dikategorikan sangat valid. Aspek materi meraih persentase sebesar 82,1%, yang juga dinyatakan sangat valid. Berdasarkan hasil angket respon guru, diperoleh persentase sebesar 100%, sehingga dinyatakan sangat valid. Aspek desain mencapai persentase 100%, dinyatakan sangat valid. Aspek materi kembali memperoleh persentase 100%, yang dinyatakan sangat valid. Aspek pembelajaran juga memperoleh persentase 100%, sehingga dinyatakan sangat valid. Sementara itu, hasil angket respon dari peserta didik menunjukkan persentase sebesar 93,7%, sehingga dapat dinyatakan sangat valid.

Hasil validasi ini dapat membantu peneliti untuk mengidentifikasi kesalahan dan memperoleh masukan serta saran dari validator, yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 dan memastikan kesesuaiannya untuk digunakan dalam proses pembelajaran lebih lanjut.

Uji Keterterapan Media Pembelajaran

Keterterapan pada media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 sudah

diterapkan di SD Negeri 2 Kutoanyar kelas V mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan manusia. Seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kutoanyar sangat aktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 secara langsung. Hadirnya media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 ini telah menaikkan minat dan motivasi peserta didik untuk memanfaatkannya dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil angket respon yang diisi peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kutoanyar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 yang digunakan sangat mudah untuk dipahami peserta didik. Selain itu, para peserta didik juga menilai bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 ini menarik serta menyenangkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Para peserta didik menunjukkan antusiasme dan ketertarikan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 yang disajikan, karena dianggap mudah dipahami. Mereka juga sangat aktif dan antusias dalam membaca materi serta mengerjakan kuis yang disediakan.

KESIMPULAN

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran IPAS dengan sasaran peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kutoanyar Kabupaten Tulungagung dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan aplikasi Articulate Storyline 3 sebesar 87,5% dari validator ahli media, serta 87,5% dari validator ahli materi. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis Mobile berbantuan aplikasi

Articulate Storyline 3 tergolong sangat valid dan dianggap layak digunakan dalam pembelajaran.

Tingkat penerapan hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan aplikasi Articulate Storyline 3 memperoleh presentase 93,7% dari tanggapan peserta didik. Peserta didik merespons positif terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3. Berdasarkan hasil presentase tersebut termasuk kedalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis Mobile berbantuan Articulate Storyline 3 sudah diterapkan dengan baik untuk kelas V SD Negeri 2 Kutoanyar.

Penelitian ini hanya menguji coba media pembelajaran pada satu kelas, sehingga hasil yang diperoleh masih terbatas. Untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif, disarankan agar pengujian dilakukan di beberapa kelas atau sekolah lainnya. Diharapkan media ini dapat menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah.

REFERENSI

- Agustina, N., Babang, R., Ika, R., & Yusup, M. (2022). Analisis pedagogical content knowledge terhadap buku guru IPAS pada muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5).
- Ariandini, N., & Rizal, A. R. (2023). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Kependidikan Media Stats*, 12.
- Sari, D. T., Aula, A. W., Nugraheni, V. A., Dina, Z. K., & Romdhoni, W. (2022). Penerapan pembelajaran berbasis masalah pada siswa SD untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.25134/prosidingsemnaspgsd.v2i1.30>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama*

Islam (JIPAI), 1(1). <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1).
- Uliatunida, N. (2020). Perencanaan kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Dakwah*, 2(1).
- Oktaviarini, N., & Astuti, L. S. (2024). Analisis pendidikan karakter siswa kelas III berdasarkan kompetensi sosial guru mata pelajaran IPAS di SDN Talun 05. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 8184–8195.
- Priyonggo, F. V., & Qosyim, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash untuk materi sistem gerak pada manusia kelas VIII. *Ejournal-Pensa*, 6(2).
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D.