

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3*
DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1)



Oleh
DIVIA RAHMADINI
NIM. 21129031

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3*
DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama : Divia Rahmadini
NIM/BP : 21129031/2021
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Institusi : Universitas Negeri Padang

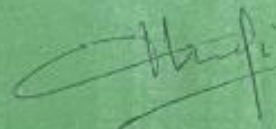
Mengetahui
Ketua Departemen PGSD
FIP UNP



Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd
NIP. 197605202008012020

Padang, 07 Mei 2025

Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing



Drs. Muharnadi, S.Pd., M.Si., Ph.D
NIP. 196109061986021001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penjaji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Berbasis *Articulate Storyline 3*
Dengan Model *Problem Based Learning* Pada
Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Sekolah
Dasar

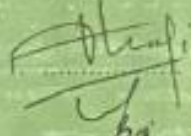
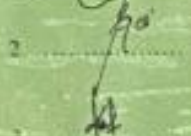
Nama : Divia Rahmadini

Nim/BP : 21129031/2021

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SI)

Fakultas : Fakultas Ilmu pendidikan (FIP)

Padang, 07 Mei 2025

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Muhammadi, S.Pd., M.Si., Ph.D	
2. Anggota	: Yesi Anita, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Salrun Nisa, M.Pd.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Divia Rahmadini

NIM : 21129031

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Berbasis *Articulate Storyline 3* Dengan Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 07 Mei 2025

Saya yang menyatakan

Divia Rahmadini
NIM. 21129031



ABSTRAK

Divia Rahmadini. 2025. Pengembangan Media Berbasis *Articulate Storyline 3* Dengan Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran pendidikan pancasila yang berbasis ICT di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, perlu meningkatkan kemampuan mengolah media pembelajaran berbasis ICT agar peserta didik termotivasi dan terlibat aktif dalam belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media *Articulate Storyline 3* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media yang dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan respon peserta didik. Lalu, pada efektivitas dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada peserta didik. Subjek uji coba produk di SD Negeri 04 Bukik Apik Puhun Kota Bukittinggi dan subjek penelitian produk di SD Negeri 02 Percontohan Kota Bukittinggi.

Hasil penelitian menunjukkan media *Articulate Storyline 3* memperoleh validitas materi 82,5% (valid), validitas bahasa 97,5% (sangat valid), dan validitas media 87,5% (sangat valid). Berdasarkan hasil respon guru dan hasil respon peserta didik di sekolah uji coba diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline 3* sangat praktis dengan presentase kepraktisan dari respon guru di sekolah uji coba adalah 92,5%, dan presentase kepraktisan dari respon peserta didik adalah 90,5%. Presentase respon guru di sekolah penelitian adalah 96,2% dan presentase respon peserta didik 89,6%. Hasil efektivitas media pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat efektif dengan persentase mencapai 89,2% dengan kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Articulate Storyline 3* dengan model *Problem Based Learning* di kelas IV SD telah dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Media, *Articulate Storyline 3*, *Problem Based Learning*, ADDIE.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT atas berkah rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan kemampuan kepada peneliti. Sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Berbasis Articulate Storyline 3 Dengan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar”**. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih setulusnya kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd. sebagai Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Muhammadi, S.Pd., M.Si., Ph.D., sebagai pembimbing yang telah memberikan nasehat, saran, masukan serta dukungan yang sangat berharga dan senantiasa membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Yesi Anita, M.Pd. sebagai dosen penguji I yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Sahrin Nisa, M.Pd. sebagai dosen penguji II yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd, M.Pd., Bapak Rafhi Febryan Putera, S.Pd, M.Pd., dan Ibuk Dra. Elfia Sukma, M.Pd. yang telah memberikan arahan, masukan, serta saran dalam kesempurnaan produk media pembelajaran peneliti.
6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah mendidik dan memberikan motivasi selama peneliti menimba ilmu.
7. Bapak Jumadiar, S.Pd., sebagai kepala sekolah SD Negeri 04 Bukik Apik Puhun, guru kelas IV Ibu Alfianiati, S.Pd., kepala sekolah SD Negeri 02 Percontohan Bapak Ipmaiyaldi, S.Pd., dan guru kelas IV A Ibu Marlina Yosi Yanti, S.Pd., guru kelas IV B Ibu Zulhidayati S.Pd., serta guru-guru, karyawan dan peserta didik yang telah memberikan izin penelitian di kelas IV dan membantu memberikan informasi serta kemudahan dalam pengambilan data penelitian.
8. Teruntuk paling spesial kedua orang tua saya Ayahanda Maizon dan Ibunda tercinta Desmawati, serta semua keluarga besar saya. Terkhusus untuk kakak saya Delfakhria, M.Pd, terimakasih selalu menjadi *support system* penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan penyemangat dalam menghadapi kerasnya dunia, yang tidak henti – hentinya memberikan kasih sayang dengan

penyuh cinta dan selalu memberikan motivasi, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis. Terimakasih untuk semuanya berkat doa dan dukungannya ayah dan ibu serta keluarga besar saya penulis bisa berada di titik ini tanpa kalian mungkin penulis tidak berada di titik sekarang. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi ayah dan ibu harus ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis.

9. Keluarga besar dan teman seperjuangan, serta teman seperbimbingan yang telah memberikan semangat, informasi serta bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu terimakasih atas semua doa, semangat, motivasi dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

Kepada semua pihak di atas, peneliti do'akan kepada Allah SWT semoga mendapatkan balasan berupa limpahan rahmat, karunia, dan pahala di sisi-Nya. Aamiin ya Rabbal'amin. Dalam penyusunan skripsi ini mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan masukan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin ya Rabbal'amin.

Padang, 12 April 2025
Peneliti,



Divia Rahmadini
NIM. 21129031

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
E. Manfaat Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
G. Defenisi Istilah	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori.....	15
1. Hakikat Media Pembelajaran	15
2. Hakikat <i>Articulate Storyline 3</i>	23
3. Hakikat Model <i>Problem Based Learning</i>	34
B. Penelitian Relevan	53
C. Kerangka Berfikir	55
BAB III METODE PENGEMBANGAN	58
A. Model Pengembangan.....	58
B. Prosedur Pengembangan	60
1. Tahap 1 Studi Pendahuluan.....	60
2. Tahap 2 Pengembangan Model	62

C. Uji Coba Produk.....	68
1. Subjek Uji Coba.....	68
2. Jenis Data.....	68
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	69
4. Teknik Analisis Data.....	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	75
A. Penyajian Data Uji Coba.....	75
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	75
a. <i>Analysis</i> (Analisis).....	75
b. <i>Design</i> (Perancangan).....	81
c. <i>Development</i> (Pengembangan)	93
d. <i>Implementation</i> (Penerapan)	104
e. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	112
B. Analisis Data.....	113
C. Pembahasan	118
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	122
A. Kesimpulan.....	122
B. Saran	123
DAFTAR RUJUKAN	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Studi Pendahuluan.....	60
Tabel 2. Penskoran Validitas Media Pembelajaran.....	71
Tabel 3. Kategori Validitas Pengembangan Media.....	72
Tabel 4. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik	72
Tabel 5. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	73
Tabel 6. Kategori Efektivitas Media Pembelajaran	74
Tabel 7. Gaya Belajar Peserta Didik Kelas IV.....	80
Tabel 8. Nama-Nama Validator	93
Tabel 9. Hasil Validasi Materi	94
Tabel 10. Hasil Validasi Bahasa	96
Tabel 11. Hasil Validasi media	97
Tabel 12. Perhitungan Lembar Praktikalitas Respon Guru Di Sekolah Uji Coba.....	99
Tabel 13. Hasil Praktikalitas Peserta Didik Di Sekolah Uji Coba	101
Tabel 14. Efektivitas Media Pembelajaran Di Sekolah Uji Coba.....	102
Tabel 15. Perhitungan Lembar Praktikalitas Respon Guru Kelas IV A dan IV ..	105
Tabel 16. Hasil Praktikalitas Peserta Didik Kelas IV A	106
Tabel 17. Hasil Praktikalitas Peserta Didik Kelas IV B.....	108
Tabel 18. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> Di Kelas IV A	110
Tabel 19. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> Di Kelas IV B	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan <i>Software Articulate Storyline 3</i>	28
Gambar 2. <i>New Project</i>	28
Gambar 3. Menu <i>File</i>	29
Gambar 4. Tampilan Untuk Mengganti <i>Background</i> dengan <i>Format Background</i>	30
Gambar 5. Tampilan Untuk Menerapkan <i>Background</i> dengan Mengklik <i>Close</i> ..	30
Gambar 6. Tampilan Untuk Mengganti Judul.....	30
Gambar 7. Tampilan Untuk Membuat Judul di Tampilan Pertama	31
Gambar 8. Tampilan Menambah <i>Character</i>	31
Gambar 9. Tampilan Menambah <i>Character</i>	32
Gambar 10. Tampilan Mengubah Posisi, Gerakan Tangan, dan Ekspresi <i>Character</i>	32
Gambar 11. Tampilan Membuat Tombol.....	33
Gambar 12. Tampilan Menambah <i>Slide</i> (Halaman)	33
Gambar 13. Tampilan Mengatur <i>Triggers</i>	33
Gambar 14. Tampilan <i>Preview</i>	34
Gambar 15. Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	59
Gambar 16. Icon <i>Articulate Storyline 3</i> Pada Dekstop	82
Gambar 17. <i>New Project</i>	82
Gambar 18. Menu <i>File</i>	83
Gambar 19. Tampilan Untuk Mengganti <i>Background</i> dengan <i>Format Background</i>	83
Gambar 20. Halaman Awal.....	84
Gambar 21. Halaman Judul Materi Pembelajaran	84
Gambar 22. Profil Pengembang	84
Gambar 23. Tampilan Memulai Pembelajaran	85
Gambar 24. Capaian Pembelajaran	85
Gambar 25. Tujuan Pembelajaran.....	85
Gambar 26. Tampilan Materi	86
Gambar 27. Tampilan Mengajak Menjawab Pertanyaan	88
Gambar 28. Tampilan Menjawab Pertanyaan	89
Gambar 29. Tampilan Akhir Ucapan Terima Kasih	92
Gambar 30. Tampilan Daftar Referensi	92
Gambar 31. Tampilan Link Produk	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi	136
Lampiran 2. Surat Balasan Observasi	140
Lampiran 3. Hasil Observasi dan Wawancara dengan Guru Kelas IV	144
Lampiran 4. Surat Izin Validasi	160
Lampiran 5. Hasil Validasi	161
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian.....	170
Lampiran 7. Surat Balasan Penelitian	172
Lampiran 8. Hasil Praktikalitas Respon Guru	174
Lampiran 9. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik	183
Lampiran 10. Modul Ajar	192
Lampiran 11. Hasil Pengembangan Media Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>	209
Lampiran 12. LKPD.....	223
Lampiran 13. Hasil LKPD	226
Lampiran 14. Kisi-kisi Soal Evaluasi	232
Lampiran 15. Lembar Soal Evaluasi.....	236
Lampiran 16. Hasil Lembar Soal Evaluasi	239
Lampiran 17. Dokumentasi Observasi Penelitian.....	249

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang tidak terlepas dari dampak revolusi industri 4.0 yang tengah berlangsung secara global. Pendidikan pada saat ini memiliki hubungan yang sangat erat dengan sistem revolusi Industri 4.0. Pembelajaran pada era 4.0 ini menuntut adanya perubahan sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran *modern* berbasis teknologi (Anita et al., 2022)

Perkembangan teknologi memiliki tujuan untuk mempermudah berbagai aktivitas dalam kehidupan, salah satunya mempermudah proses pembelajaran. Menurut Arwin dkk (2019) Perkembangan teknologi erat kaitannya dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan seluruh individu, lembaga, dan otoritas dapat berpartisipasi dan mendorongnya untuk menyikapi perubahan yang terjadi. Pembaharuan dan proses pelaksanaan pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi tuntutan bagi seorang guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk menjawab tantangan ini, perlu untuk mengubah pendidikan dari sistem pembelajaran konvensional ke pembelajaran sistem modern. Pada saat ini kurikulum menjadi dasar yang utama dalam pelaksanaan pendidikan, di sekolah dasar digunakan kurikulum yang dikenal dengan nama Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta

didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Ripandi, 2023). Dalam tahap pelaksanaan Kurikulum Merdeka, guru diberikan keleluasaan dalam memilih dan menentukan media pembelajaran dan perangkat mengajar sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik serta sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Friska, dkk, 2023).

Pendidikan Pancasila adalah materi pendidikan yang memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuh kembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan Pancasila berisi elemen: Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Kemendikbud, 2022). Menurut Ahmad Zaki (2020) guru harus selalu kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran untuk pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dan terlibat secara antusias dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran yang dicapai berkualitas tinggi dan hasil yang diperoleh peserta didik memuaskan.

Dengan menyiapkan pembelajaran yang menarik serta menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, yang dapat menghasilkan antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam keikutsertaan mereka dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat memberikan dampak positif, yaitu dapat meningkatkan

efektivitas pengajaran, tingkat kemahiran dalam Pendidikan Pancasila, dan cara pengajarannya melalui penggunaan integrasi teknologi.

Peran media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran sangat signifikan dan penting untuk diterapkan oleh para pengajar, karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting dan merupakan komponen utama dalam proses belajar. Dalam pengajaran, guru perlu menyesuaikan materi dengan media yang digunakan, karena tidak semua media cocok untuk setiap materi. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memilih media sangat penting agar tujuan pembelajaran tercapai. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat bervariasi, seperti media visual, audio, atau audiovisual. Penggunaan media yang tepat dapat mengatasi masalah peserta didik, misalnya anak yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan media yang sesuai, guru dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga peserta didik yang awalnya pasif dapat menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran (Gawise et al., 2022). Oleh karena itu media pembelajaran hendaknya diterapkan dalam mata pelajaran terutama dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada saat sekarang ini, peserta didik berada di era berkembangnya teknologi informasi, hal ini dibuktikan dengan sudah terbiasanya peserta didik sekolah dasar dalam menggunakan perangkat komputer, laptop, smartphone, dan lainnya dalam aktivitas sehari-hari (Anita, dkk, 2022). Oleh

karena itu peserta didik akan lebih senang dan aktif ketika dalam poses pembelajaran yang diterapkan berbasis teknologi dibandingkan hanya memakai buku paket pelajaran. Maka salah satu teknologi yang bisa dikembangkan dalam membuat media pembelajaran yaitu media *Articulate Storyline 3*.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di beberapa sekolah yang ada di kota Bukittinggi, yaitu terhadap guru kelas IV SD Negeri 02 Percontohan pada tanggal 01 hingga 02 Oktober 2024, SD Negeri 04 Bukik Apik Puhun pada tanggal 09 Oktober 2024, SDIT AL-Azhar Darul Jannah pada tanggal 16 Oktober 2024, dan di SD Negeri 11 Bukik Apik puhun pada tanggal 24 Oktober 2024, ditemukan beberapa fakta sebagai berikut: (1) Ketersediaan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah tersebut juga sudah memadai, sekolah sudah menyediakan beberapa *infocus*, laptop, komputer, *Chrome Book* dan telah menyediakan *wifi* untuk dapat mengakses internet. (2) Sekolah tersebut sudah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar dan *Powerpoint* dengan sumber belajar yang ada yaitu buku guru dan buku peserta didik, namun masih kurang memanfaatkan penerapan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang berkembang pada saat ini. Guru lebih sering mengajar dengan menggunakan spidol dan papan tulis serta memanfaatkan media gambar yang dipajang di dalam kelas saja. (3) Penggunaan teknologi informasi yang ada di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru untuk membuat

media pembelajaran. (4) Media pembelajaran interaktif yang menggunakan *Articulate Storyline 3* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan masalah yang telah dijelaskan di atas, jelas bahwa peserta didik memerlukan variasi baru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan memenuhi kebutuhan informasi yang diperlukan untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media yang inovatif dan kreatif. Salah satu solusi yang ingin peneliti tawarkan adalah media interaktif *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai media presentasi. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan berbagai fitur yang mendukung pembuatan materi pembelajaran yang menarik. Selain memiliki fitur yang menarik, media ini juga mudah digunakan dan dapat dipadukan dengan audio, video, dan elemen lainnya. Dengan pengembangan media ini, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik (Nurmala et al., 2021). Aplikasi *Articulate Storyline 3* adalah alat pengarang multimedia yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Konten yang dihasilkan berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video, baik dalam bentuk media berbasis web (HTML5) maupun file aplikasi yang dapat dijalankan di berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone. Media ini sangat sesuai untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan semangat, antusias, minat dan keaktifan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Kemendikbud (2016) menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* memiliki sejumlah keunggulan yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan presentasi media pembelajaran yang inovatif dan menyeluruh. Kelebihan tersebut didukung oleh berbagai fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character*, dan lainnya yang mudah digunakan. *Articulate Storyline 3* juga memiliki lima keunggulan, sebagaimana diungkapkan oleh Jannah (dalam Mayub, 2019). Kelebihan tersebut meliputi: 1) Media pembelajaran yang dibuat dengan *Articulate Storyline 3* dapat dihasilkan dengan mudah baik oleh pengguna berpengalaman maupun pemula, 2) Berbagai jenis file dapat diimpor dalam format *PowerPoint*, *Flash*, video, audio, gambar, dan lainnya, 3) Tampilan *Articulate Storyline 3* dapat berupa audio dan visual, 4) Terdapat fitur pembuatan kuis yang memungkinkan pembuatan soal latihan tanpa perlu mengimpor file dari perangkat lunak lain, dan 5) Konten interaktif yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan dari pengembangan media berbasis *Articulate Storyline 3* ini dalam pembelajaran dapat dilihat dari peneliatan yang dilakukan oleh Annisa Aulia (2021) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD”, menunjukkan bahwa hasil uji validitas materi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini memperoleh persentase sebesar 94%, hasil uji validitas bahasa sebesar 96,66%, dan hasil uji validitas media sebesar 95,55% dengan masing-masing kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji

praktikalitas memperoleh persentase sebesar 92,22 % untuk angket respons guru dan 93,41 untuk angket respons peserta didik dengan masing-masing kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa Multimedia interaktif ini telah valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Okta Susilawati (2024) menunjukan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* pada materi pecahan dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan di kelas IV Sekolah Dasar. Dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3*, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan.

Pentingnya ketepatan dalam memilih media dikarenakan media ialah alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran yang ada. Jika media tersebut tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran maka akan memberikan dampak yang positif. Hal ini salah satu indikator keberhasilan dan kesuksesan pembelajaran tergantung pada proses perencanaan guru dalam proses pembelajaran.

Agar penggunaan media pembelajaran maksimal, selain penggunaan media *Articulate Storyline 3*, penerapan model pembelajaran juga berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang akan peneliti integrasikan ke dalam media pembelajaran adalah model

pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Model ini menjadikan masalah sebagai konteks untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan meningkatkan keterampilan mereka dalam memecahkan masalah untuk memperoleh pengetahuan. Tujuan dari model PBL adalah menciptakan pembelajaran yang bermakna, sehingga membantu peserta didik memahami materi dan meningkatkan keaktifan mereka dalam proses belajar, karena peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang diberikan secara mandiri.

Model *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan masalah di sekitar peserta didik sebagai titik awal proses belajar. Masalah tersebut kemudian dianalisis secara kelompok, sehingga dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan sosial mereka secara menyeluruh dalam pembelajaran di sekolah dasar (Rahmadani & Taufina, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan produk pengembangannya berupa media pembelajaran yang berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Kerja Sama di Lingkungan , Topik B: Gotong Royong dengan elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Maka dengan demikian, judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Berbasis**

Articulate Storyline 3 Dengan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah yang dapat diambil penulis adalah:

1. Bagaimana pengembangan media berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan media berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang efektif?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan masalah yang dapat diambil penulis adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

3. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dilengkapi dengan teks, gambar, video, animasi, dan soal latihan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan komponen yang menarik dan tampilan yang kreatif serta bisa digunakan dilaptop.
3. Produk yang dihasilkan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah maupun pembelajaran mandiri di rumah.
4. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini dirancang agar mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik, serta dianggap valid, praktis, dan efektif sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

E. Manfaat Pengembangan

Secara teoritis hasil pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis yaitu menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman serta dapat dijadikan bekal untuk mempersiapkan diri sebagai calon guru yang mampu memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar.
2. Bagi guru yaitu sebagai bahan referensi atau acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang terbaru sehingga terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Bagi peserta didik yaitu memberikan pengalaman langsung mengenai pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan serta dapat membantu dan memahami pembelajaran yang dipelajari.
4. Bagi kepala sekolah, penggunaan media *Articulate Storyline 3* akan memberikan masukan baru mengenai cara belajar dan memberikan kontribusi dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini dapat di uji validitas, praktikalitas dan uji efektivitas. Uji validitas dapat dilakukan untuk menentukan valid atau tidaknya materi, media, dan bahasa sebuah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan tersebut. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* praktis dan mudah digunakan dengan cara melihat respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran. Sedangkan uji efektivitasnya

untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Pembatasan penulisan pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) didasarkan pada pertimbangan waktu, biaya, sehingga hanya dikembangkan pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV SD, seperti berikut ini :

1. Produk pengembangan media berbasis *Articulate Storyline 3* untuk melihat kelayakan yang terbatas pada kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk, hal lainnya dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.
2. Pembatasan penulisan pengembangan dalam skala kecil hanya pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran pendidikan Pancasila Bab 3 Kerja Sama di Lingkungan , Topik B: Gotong Royong.
3. Produk ini hanya bisa digunakan pada sekolah yang memiliki fasilitas yang menunjang seperti *computer*, laptop, handphone, jaringan internet, dan layar proyektor.

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kelas IV A berjumlah 29 orang dan kelas IV B berjumlah 27 orang di SD Negeri 02 Percontohan kota Bukittinggi dengan sekolah uji coba di SD Negeri 04 Bukik Apik Puhun kota Bukittinggi dengan jumlah 25 orang.

G. Defenisi Istilah

Batasan istilah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan dari isi materi ajar, yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.
2. *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang menawarkan berbagai fitur, termasuk video, gambar, animasi, audio, dan lainnya.
3. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan strategi pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam sebuah kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah dunia nyata.
4. Validitas adalah kesahihan dalam suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten dengan memberikan media pembelajaran yang dibuat beserta lembar validasinya.
5. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan yang dapat dilihat dari suatu produk yang telah dikembangkan.
6. Evektifitas adalah pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan - tujuan yang telah ditentukan.

7. Angket adalah alat pengumpulan data untuk kepentingan penelitian.

Angket berisi beberapa pernyataan yang diberikan kepada beberapa subjek untuk mendapatkan tanggapan secara tertulis.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dipaparkan simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya. Simpulan hasil penelitian dan pembahasan berkaitan dengan pengembangan *Media Articulate Storyline 3* di kelas IV SD Negeri 02 Percontohan kota Bukittinggi. Saran berisikan sumbangan pikiran peneliti tentang hasil penelitian dan pembahasan.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Bab IV simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “Pengembangan media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri 02 Percontohan kota Bukittinggi” sudah dikembangkan dengan kategori valid dan layak digunakan di lapangan. Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil sebesar 82,5% dengan kategori valid, validasi bahasa diperoleh hasil 97,5% dengan kategori sangat valid dan validasi media diperoleh hasil 87,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* sudah valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan.
2. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar baik di sekolah uji coba maupun

di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 92,5% untuk respon guru dan 90,5% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 96,2% untuk respon guru dan 89,6% untuk respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* sudah praktis dan layak digunakan di lapangan.

3. Hasil uji efektivitas media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik. Dengan uraian, pada sekolah uji coba persentase keefektifan 84,4% dan pada sekolah penelitian persentase keefektifan 89,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* efektif dan layak digunakan di lapangan.

B. Saran

Agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Guru dapat memanfaatkan media berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar Pendidikan Pancasila BAB 3 Kerja Sama Dalam lingkungan dengan topik B: Gotong Royong, dan materi pokok: Negara Kesatuan Republik Indonesia mengingat hasil uji coba menunjukkan tingkat yang

valid, praktis dan efektif. Media berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* sangat cocok digunakan karena sudah menyediakan materi yang sangat menarik dan juga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas.

2. Saran Dimensi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* ini dapat disebarluaskan di kelas IV Sekolah Dasar yang bersangkutan atau materi pembelajaran Pendidikan Pancasila BAB 3 Kerja Sama Dalam lingkungan dengan topik B: Gotong Royong, dan materi pokok: Negara Kesatuan Republik Indonesia. Namun, penyebaran produk harus memperhatikan dan mempertimbangkan kondisi dan situasi lapangan, sehingga produk bisa digunakan.

3. Saran Pengembangan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang diperoleh, dapat dikemukakan saran pengembangan produk sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, diharapkan kepala sekolah menyarankan kepada guru di sekolah agar memanfaatkan fasilitas teknologi seperti komputer, laptop, dan proyektor baik untuk mengembangkan media serta menyampaikan materi pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
- b. Bagi guru, diharapkan guru sebaiknya lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran serta memanfaatkan

fasilitas/sarana prasarana mengajar yang terdapat di sekolah secara maksimal.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat mengembangkan Media Pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* lebih lanjut dengan ruang lingkup yang lebih luas dengan kondisi dan situasi yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananng Fathoni. (2017). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- Aulia, A., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 601–607.
- Aima, N., Rama, B., & Usman, S. (2024). 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisipline Strategi Pembelajaran Tematik 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisipline. 2(3), 437–443.
- Asep Sulaiman. (2015). *Pendidikan Pancasila dan Kewarngeraan*.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 59–68.
- Arwin, Z., Hasan, R., & Fitriani, D. (2019). *Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dinamika global*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Anggraeni, A., & Muhammadi, M. (2023). Pendidikan Pancasila sebagai usaha sadar dan terencana dalam pengembangan potensi peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 18(2), 123–135.
- Daga, A. T. (2021). Makna merdeka belajar dan penguatan peran guru di sekolah

- dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1075-1090.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236-243.
- Febrianto, I., Hidayati, Y. M., & Rini Untari. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Website Berbasis Articulate Storyline. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 181–186.
- Friska, S. Y., Susilawati, W. O., & Restiara, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantu *Book Creator* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 3(1), 217-228.
- Friantona Nasution, M., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *Edu Global : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 45–54.
- Firstanianta, H., Nanda Faradita, M., & Naila, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 9366–9380.
- Gawise, A. L. N., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). *Peranan media pembelajaran dalam penguatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581.
- Husna, M. N. (2022). Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3

- untuk pembelajaran di SD. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 41–48.
- Hapsari, R. (2020). *Penerapan model Problem Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Haq, R. (2022). Pancasila sebagai Ideologi dan Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia. *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 52–56.
- Hijjah, N., & Bahri, S. (2022). EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *Edu Global Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01, 24–32.
- Hartata, R. (2020). *Model pembelajaran problem based learning (PBL) sebagai upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar sejarah (peminatan)*. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2507(Februari), 1–9.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 183–188.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.

- Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 3(1), 217-228.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran pendidikan Pancasila jenjang pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Articulate Storyline: Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru SD/MI*. Pusat Data dan Teknologi Informasi. Diakses dari <https://pustekkom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-media-pembelajaran-interaktif-untuk-guru-sd-mi/>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25.
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Lubis, A. H. (2020). Karakteristik pendidikan Pancasila dalam penguatan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 88–97.
- Manggangantung, J., Sabanari, R. P., Tangkulung, G., Kaunang, M., & Karundeng, J. (2023). *Diksar Jurnal Pendidikan Dasar Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah*. 1(1), 31–42.
- Mayub, A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan*

Articulate Storyline 3. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(2), 123-130.

Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298.

Mulyadi. (2018). *Pembelajaran berbasis masalah: Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Maulana Aditia, I., & Dewi Anggraeni, D. (2022). Pendidikan Pancasila: Sebuah Upaya Membangun Karakter bangsa Indonesia Yang Kuat Dengan Berlandaskan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1647–1659.

Mulyatiningsih, E. (2015). *Pengembangan model pembelajaran*. *Islamic Education Journal*, 35, 110–121.

Nisa, M. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Pembelajaran Active Learning Poster Comment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Visipena*, 13(2), 85–102.

Nurchaya, I. N. (2019). Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter generasi muda Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 8(1), 45–52.

Nur, R., Truvadi, L., Agustina, R., & Salam, I. (2023). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan dan Implikasi. *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 1(4), 501–510.

Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila. In Solok: CV Mitra Cendekia Media.

Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan media

Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034.

Noly shofiya, F. ek wulandari. (2020). penelitian pemdidikan IPA. *Model Problem Besed Learning*, 12(2), 344–349.

Neliati, R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 1 Kandangan Tahun 2021/2022. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 200–206.

Nurjannah, S., & Lestari, N. (2023). Efektivitas penggunaan media Articulate Storyline 3 pada pembelajaran kelas III sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 7(1), 55–64.

Nurul Fauziah Syafitri, Tunjungsari Sekaringtyas, Y. S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storylinemateri Tata Surya Kelas 6 Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(3), 227–236.

Okpatrioka, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Research and Development (R&D): Konsep dan implementasi. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 8(1), 33–42.

Pribadi, A., & Wijaya, R. (2017). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–52.

Purnama, E. (2016). Penggunaan metode Research and Development (R&D) dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(1), 23–31.

- Riyana, D. (2019). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan proses belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 123-130.
- Rahayu, P. N., & Mangkurat, U. L. (n.d.). *Penggunaan Teknologi Media Sosial Sebagai Media*. 1–7.
- Rachmayani, N. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*.
- Rahmadani, R., & Taufina, N. (2020). Pengembangan kemampuan sosial peserta didik melalui pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 11(2), 85–94.
- Rohmah, F. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Ecoducation*, 2(2), 171.
- Rusmayana, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 45–53.
- Risma Agustina, Yudha Irhasyuarna, & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 81–89.
- Ripandi. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45–53.
- Sidiq, A., & Jannah, N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran: Teori dan*

Praktik. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Setyaedhi, H. S. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka. *Educational Technology Journal*, 1(1), 19–30.

Sidiq, A., & Jannah, N. (2019). *Pengembangan media pembelajaran: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Deepublish.

Susilawati, W. O. (2024). Validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 45–55.

Sanjaya, W. (2018). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syafitria, A., Dwi Ariesta, A., Berlianna, R., Fatimah, S., & Putri, T. M. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd/Mi. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01), 114–119.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Viola, F. O. (2022). Pengembangan media interaktif Articulate Storyline 3 berbasis model Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN Gugus Gunung Tungga Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 9(2), 101–110.

Winarno, S. (2017). Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter bangsa

yang berkepribadian. *Jurnal Civic Education*, 6(2), 120–128.

Yasminah, & Sahono, B. (2020). Application of the Problem-Based Learning Model To Increase Student Participation and Learning Achievement. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(1), 167–174.

Zaki, A. (2020). Kreativitas dan inovasi guru dalam pembelajaran berkualitas. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(2), 134–142.