



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pancavers Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Sulasriana J. Sapondan ^{1*}, Candra Cuga ², Reska Putri Ismail ³

Correspondensi Author

Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email:

sulasrianasapondan01@gmail.com ¹

candracuga@ung.ac.id ²

reskaputriismail@ung.ac.id ³

Keywords :

Learning Media;
Articulate Storyline;
Elementary School;
Interactive;

Abstrak. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara lebih menarik dan efektif. Perkembangan teknologi digital mendorong transformasi pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif "Pancavers" berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar serta menganalisis validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian dilaksanakan di SDN 02 Tapa, Kabupaten Bone Bolango, dengan subjek uji coba produk sebanyak 16 siswa kelas IV yang telah mempelajari materi Pancasila, serta melibatkan ahli media, materi, dan bahasa sebagai validator. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan tes, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur kelayakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Pancavers memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan persentase 96,25% (ahli media), 92,5% (ahli materi), 85,7% (ahli bahasa), dan 100% (ahli pengguna). Media Pancavers juga terbukti praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dibutuhkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berdampak bagi siswa.

Abstract. The urgency of this study lies in the need to develop interactive learning media based on Articulate Storyline that can enhance elementary school students' understanding and engagement in Pancasila Education in a more engaging and effective way. The development of digital technology encourages the transformation of learning from teacher-centered learning to student-centered learning. This study aims to develop interactive learning media "Pancavers" based on Articulate Storyline in Pancasila Education subjects in elementary schools and analyze its validity, practicality, and effectiveness. The method used is

Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The study was conducted at SDN 02 Tapa, Bone Bolango Regency, with product trial subjects of 16 fourth-grade students who had studied Pancasila material, and involved media, material, and language experts as validators. Data collection techniques included observation, interviews and questionnaires which were then analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques to measure the feasibility of the media. The results showed that the Pancavers media had a very high level of validity with a percentage of 95% (media experts), 92.5% (material experts), 85.7% (language experts), and 100% (user experts). Pancavers media has also proven to be practical and effective in improving student learning outcomes and motivation. This shows that interactive learning media in Pancasila Education subjects in elementary schools is needed to provide meaningful and impactful learning experiences for students in Pancasila Education in elementary schools.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terutama dalam dunia pendidikan yang membuat pergeseran paradigma yang awalnya pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini dapat dijelaskan menggunakan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan bukan hanya berasal dari guru melainkan dibangun oleh siswa sendiri melalui pengalaman belajar (Imelda et al., 2023). Generasi siswa saat ini merupakan generasi *digital native* yang terbiasa dengan media visual, interaktif, dan responsif, sehingga menuntut adanya inovasi dalam penyajian materi pembelajaran agar lebih menarik dan relevan. Perubahan tersebut menuntut adanya penyesuaian dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter peserta didik (Sulastina et al., 2025).

Dalam konteks ini mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, sikap, dan keterampilan sosial sesuai amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu elemen utama yang secara signifikan memengaruhi kualitas belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran merupakan semua alat baik perangkat keras maupun lunak yang digunakan untuk mengomunikasikan pembelajaran (Hariaty et al., 2024). Ditekankan juga oleh penelitian lainnya bahwa media pembelajaran memegang peranan krusial dalam pendidikan sebagai jembatan penyampai materi dan memberikan dampak positif terhadap siswa (Nurhayati & Handayani, 2020). Media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif ialah media pembelajaran interaktif. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperdalam pemahaman, dan membantu pencapaian hasil belajar melalui pengalaman yang lebih kontekstual dan personal (Retnasari et al., 2024). Keunggulan lain adalah umpan balik instan yang membantu pemahaman konsep (Utari & Ramadan, 2023).

Salah satu aplikasi yang relevan dan dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran secara interaktif adalah *Articulate Storyline*. Aplikasi ini menyediakan templat yang dapat disesuaikan atau dirancang sendiri, memungkinkan pengajar untuk menciptakan sumber belajar, komunikasi, dan presentasi yang dinamis (Daryanes et al., 2023). Namun, potensi besar yang ditawarkan oleh teknologi seperti *Articulate Storyline* belum sepenuhnya terwujud di lapangan. Kondisi tersebut tercermin dari hasil temuan awal yang dilakukan di dua sekolah berbeda, sebagai bentuk studi pendahuluan pada SDN 5 Telaga, ditemukan bahwa prestasi belajar siswa bervariasi, yang salah satunya disebabkan oleh kurangnya daya tarik dalam penyampaian materi oleh guru serta rendahnya penerimaan siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Kesenjangan ini dapat dijelaskan melalui Teori Konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa seharusnya membangun pengetahuan secara aktif, bukan sekadar menerima informasi pasif (Julia et al., 2024). Demikian pula sejalan dengan hasil temuan di lokasi penelitian utama dalam kegiatan UNG Mengajar di SDN 02 Tapa pada kelas IV menunjukkan kondisi prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila juga beragam, diketahui bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih beragam. Terdapat siswa yang mampu memahami materi dengan baik, namun sebagian lainnya masih mengalami kesulitan. Kondisi ini dipengaruhi oleh rendahnya minat belajar siswa, terutama ketika pembelajaran masih menggunakan metode konvensional.

Secara teoretis, hal ini berpotensi menghambat perkembangan kognitif siswa. Menurut teori multimedia learning, efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada penyajian informasi yang menggabungkan elemen visual dan audio secara harmonis. Temuan ini secara jelas menunjukkan bahwa keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan kontekstual agar nilai-nilai Pancasila dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti penggunaan *Articulate Storyline*.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuat media pembelajaran menggunakan *Articulate storyline* seperti yang dilakukan oleh namun hanya fokus pada peningkatan aspek afektif dari siswa (Sunaryati et al., 2023). Penelitian lain yang menyoroti keberhasilan pengembangan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* tetapi berfokus pada materi keberagaman sosial budaya pada kelas V SD (Firdausa & Wicaksono, 2023). menawarkan wawasan mendalam tentang optimalisasi fitur-fitur interaktif (seperti audio, gambar, video, game, dan kuis) dalam media berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Pendidikan Pancasila di kelas IV SD (Zahara et al., 2024). Fokus penelitian ini pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa yang divalidasi oleh hasil uji yang sangat memuaskan.

Penelitian lain mengemukakan bahwa kontribusi pentingnya terletak pada demonstrasi efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya, serta inovasi dalam memadukan *Articulate Storyline* dengan pendekatan pedagogis tertentu (Oktaviandi, 2024). Penelitian terdahulu mengemukakan bahwa keefektifan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar telah memberikan perspektif terkait pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang terintegrasi dengan konsep profil pelajar Pancasila untuk anak SD (Zaini & Widodo, 2022). Fokusnya adalah pada pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* untuk

siswa SD, dan berimplikasi positif terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pengenalan keragaman dan peningkatan semangat belajar. Hasil validasi dan uji coba yang menunjukkan kelayakan tinggi dan dampak positif semakin memperkuat argumen untuk pengembangan media serupa.

Namun demikian, masih terdapat beberapa celah penelitian, yaitu: (1) belum banyak pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline yang dirancang dalam bentuk produk yang terintegrasi (2) integrasi nilai-nilai karakter Pancasila dalam desain media interaktif secara sistematis masih terbatas, (3) fitur yang digunakan dalam media sebagian besar belum beragam, (4) Media pembelajaran belum bersifat *non-linear* sehingga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara acak dan (4) banyak penelitian masih berfokus pada pengujian efektivitas umum dan belum banyak mengembangkan media yang kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif "Pancavers" berbasis *Articulate Storyline* yang mengadopsi prinsip behaviorisme melalui pemberian stimulus dan respons atau pemberian umpan balik langsung (*direct feedback*) sebagai bentuk penguatan (Huda, 2023). Kontribusi baru (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi nilai-nilai karakter Pancasila ke dalam media interaktif "Pancavers" berbasis *Articulate Storyline*. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar siswa, tetapi juga memberikan kontribusi praktis dalam meningkatkan kompetensi guru mengembangkan media berbasis teknologi. Fitur Pancavers dirancang beragam untuk fleksibilitas belajar (mandiri maupun terbimbing), menyajikan pendalaman materi secara kontekstual, dan memberikan umpan balik langsung untuk mencegah kejenuhan anak. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya inovatif meningkatkan minat, motivasi, dan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Metode

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif "Pancavers" berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar ini digolongkan sebagai penelitian dan Pengembangan (*Research and Development - R&D*). Jenis penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru yang didasarkan pada kebutuhan dan permasalahan yang teridentifikasi di lapangan. Prosedur penelitian pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang dilaksanakan melalui lima tahapan teknis. (1) *Tahap Analisis (Analysis)* dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan di kelas IV SDN 02 Tapa, analisis karakteristik 16 siswa, serta analisis kurikulum Pendidikan Pancasila materi Pancasila Universe. (2) *Tahap Perancangan (Design)* dilakukan dengan menyusun peta konsep media, alur navigasi non-linear, *storyboard* visual, dan instrumen penilaian untuk validator. (3) *Tahap Pengembangan (Development)* meliputi proses produksi media menggunakan *Articulate Storyline* dan Canva, dilanjutkan dengan uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. (4) *Tahap Implementasi (Implementation)* dilakukan melalui uji coba produk pada pembelajaran nyata di kelas IV menggunakan skema *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitasnya. (5) *Tahap Evaluasi (Evaluation)* dilakukan dengan menganalisis hasil data instrumen penilaian guna melakukan revisi akhir pada produk yang dikembangkan.

Media "Pancavers" yang dikembangkan berupa aplikasi multimedia interaktif berformat HTML5 yang dioperasikan melalui perangkat digital. Fitur utama media ini

meliputi menu materi Pendidikan Pancasila secara mendalam, kuis interaktif dengan sistem skor *real-time*, umpan balik langsung (*direct feedback*), dan permainan. Media ini dirancang secara non-linear menggunakan *software Articulate Storyline* dengan mengoptimalkan fungsi *triggers, variables*, dan manajemen *state* untuk mengatur logika jalannya media secara mandiri maupun terbimbing.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Tapa yang berlokasi di Desa/Kelurahan Kramat, Kec. Tapa, Kab. Bone Bolango, Provinsi Gorontalo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 02 Tapa dengan jumlah siswa 16 orang, serta melibatkan guru kelas sebagai ahli pengguna. Kriteria pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa siswa kelas IV tersebut sedang memprogram mata pelajaran Pendidikan Pancasila, memiliki variasi prestasi belajar yang beragam, dan belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebelumnya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik observasi yang memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mencatat segala sesuatu yang relevan dengan apa yang terlihat dalam objek penelitian (Ramdona et al., 2025). Selain itu, digunakan teknik wawancara untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai pandangan atau pengalaman responden (Ramdona et al., 2025). Teknik wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi langsung antara peneliti dan informan yang memerlukan perencanaan matang, keterampilan komunikasi yang baik, serta kepekaan terhadap informan agar data yang diperoleh akurat dan mendalam (Arianto & Rani, 2024). Sementara itu, teknik kuesioner (angket) digunakan sebagai alat pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan tertutup. Kuesioner dalam penelitian ini dirancang untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan instrumen skala Likert untuk mengukur sikap atau pendapat responden (Wibowo et al., 2025).

Teknis pengembangan instrumen ini dilakukan dengan menyusun kisi-kisi instrumen berdasarkan aspek kelayakan media (kelayakan materi, media, dan bahasa) serta aspek kepraktisan oleh pengguna, yang kemudian divalidasi oleh dosen pembimbing dan validator ahli sebelum disebarkan di lapangan. Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan dalam penelitian (Daruhadi & Sopiati, 2024). Data yang terkumpul dari berbagai teknik pengumpulan data akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diterapkan pada masukan, saran, dan komentar deskriptif dari validator ahli, guru, dan siswa yang diolah secara naratif untuk mengidentifikasi area perbaikan produk media. Sementara itu, analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah skor data dari angket validasi ahli dan angket respons pengguna (guru dan siswa). Data kuantitatif tersebut dihitung persentasenya menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

P = Presentase yang dicari

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x1$ = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 2 Tapa ditemukan hasil sebagai berikut:

Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk memetakan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di lapangan. Berdasarkan studi pendahuluan di SDN 5 Telaga sebagai data pendukung, pembelajaran masih didominasi buku teks, sedangkan penggunaan media digital seperti YouTube masih sangat jarang. Sementara itu, analisis di lokasi penelitian utama di SDN 02 Tapa menunjukkan bahwa guru baru memanfaatkan media presentasi searah seperti PowerPoint yang belum memicu interaksi aktif siswa. Pemanfaatan teknologi berbasis desain multimedia juga belum optimal karena keterbatasan kompetensi pengembangannya. Mengingat siswa saat ini sangat akrab dengan teknologi, model pembelajaran yang kurang inovatif dapat memicu kejenuhan belajar. Oleh karena itu, data analisis kebutuhan ini dijadikan pedoman utama dalam mendesain media interaktif "Pancavers" yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Desain

Tahap ini, peneliti melakukan perancangan konsep media berdasarkan data yang diperoleh dari tahap analisis. Tahap desain bertujuan untuk menciptakan kerangka kerja (blueprint) yang sistematis sebelum media dikembangkan pada software *Articulate Storyline*. tahap ini dilakukan penyusunan kerangka media pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman *operasional* dalam pembuatan media pembelajaran. Rancangan media pembelajaran ini mencakup elemen visual yang menarik serta proses penggunaan yang interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, visualisasi dan rincian tampilan dari media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Pancavers

Gambar 1 menunjukkan tampilan media pembelajaran **Pancavers** yang dikembangkan sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk mendukung proses belajar peserta didik. Media ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana, menarik, dan mudah dioperasikan sehingga memudahkan siswa dalam mengakses berbagai materi pembelajaran. Pada tampilan utama terdapat menu-menu yang tersusun secara sistematis, seperti menu petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, materi, latihan soal, evaluasi, serta informasi pendukung lainnya. Penggunaan kombinasi warna yang harmonis, ikon yang komunikatif, dan ilustrasi yang relevan bertujuan meningkatkan daya tarik visual sekaligus membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, media Pancavers dirancang agar dapat digunakan secara mandiri maupun dengan pendampingan guru, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Pengembangan

Tahapan ini merupakan realisasi dari tahapan sebelumnya yang telah dibuat. Setelah media pembelajaran selesai dibuat hasil kelayakan media pembelajaran Pancavers diperoleh dari hasil validasi ahli media, Ahli materi, Ahli bahasa dan Ahli pengguna. Setelah data kuantitatif dihitung kemudian hasil perhitungan tersebut dikonversikan menjadi nilai kualitatif berupa kriteria kelayakan yang dapat dilihat pada tabel :

Tabel 1. Kriteria Hasil Penilaian Validator Ahli dan Subjek Uji Coba

| Presentase | Keterangan |
|-------------|--------------------|
| 81% - 100 % | Sangat layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 21% - 40% | Belum Layak |
| 0% - 20% | Sangat Belum Layak |

Kriteria *penilaian-penilaian* pada Tabel 1 digunakan sebagai acuan untuk menginterpretasikan hasil persentase kuantitatif dari para validator ke dalam bentuk kualitatif. Melalui skala konversi ini, tingkat kevalidan produk media "Pancavers" dapat diukur secara objektif sebelum diuji coba secara nyata di kelas. Berdasarkan indikator pencapaian tersebut, Berikut nilai yang diperoleh dari hasil validasi para ahli :

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

| Aspek | Skor (Rata-rata) | Maks | Keterangan |
|---------------|------------------|-------|--------------|
| Ahli Media | 95% | 100% | Sangat layak |
| Ahli Materi | 92,5% | 100% | Sangat layak |
| Ahli Bahasa | 85,7% | 100% | Sangat layak |
| Ahli Pengguna | 100% | 100% | Sangat layak |
| Total Skor | | 93,3% | |
| Presentase | | | Sangat layak |

Berdasarkan tabel di atas, perolehan persentase sebesar **93,3%** secara keseluruhan media Pancavers memperoleh kategori "*sangat layak*". Ahli media memberikan penilaian sebesar **95%** menunjukkan bahwa media Pancavers secara teknis telah memenuhi standar media pembelajaran interaktif yang *sangat layak* digunakan. Meskipun hasil kuantitatif menunjukkan angka yang sangat tinggi, peneliti tetap melakukan perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli media seperti penyesuaian pada warna ikon dengan menggunakan warna yang lebih cerah. memperhatikan presisi tata letak baik itu ikon dan juga teks agar tampilan media terlihat lebih estetis dan profesional, serta penambahan fitur penanda (indikator) pada bagian spesifik untuk memudahkan siswa dalam memahami alur materi.

Hasil validasi materi menunjukkan angka **92,5%** yang masuk dalam kategori "*Sangat layak*". Validator memberikan catatan positif bahwa media yang dikembangkan mengandung unsur *advanced materials* dan beberapa materi yang dikembangkan dinilai mampu meningkatkan pemahaman belajar dan wawasan kebangsaan siswa. Berdasarkan tabel diatas hasil validasi Ahli Bahasa menunjukkan total skor **85,7%** yang dikategorikan sebagai "*Sangat layak*". Validator juga memberikan saran perbaikan untuk menyempurnakan media, saran tersebut meliputi : *penambahan* simbol atau icon pada bagian petunjuk penggunaan agar lebih intuitif bagi siswa, penyempurnaan struktur kalimat agar lebih mudah dipahami serta memperjelas deskripsi atau fungsi dari setiap menu dan ikon yang terdapat pada media pembelajaran pada bagian petunjuk penggunaan. Peneliti telah menindaklanjuti saran-saran tersebut dengan melakukan revisi sebelum media diujicobakan kepada subjek penelitian. Hasil validasi dari ahli pengguna memberikan skor dengan perolehan persentase sebesar **100%** yang berarti

"Sangat layak". Ahli pengguna yakni guru menyatakan bahwa media Pancavers dapat menarik perhatian siswa, dapat meningkatkan perkembangan kognitif, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Implementasi

Tahap implementasi dilaksanakan di SDN 2 Tapa pada tanggal 11 sampai dengan 12 Februari 2026 berlangsung selama 2 hari. Media Pancavers *diujicobakan* kepada subjek penelitian, yaitu siswa kelas IV dengan menjalankan media melalui perangkat laptop/PC maupun smartphone dalam format HTML5. Kegiatan hari pertama diawali dengan pelaksanaan pre-test untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media. Pada hari kedua, siswa diarahkan untuk membawa smartphone guna mendukung kegiatan kerja kelompok saat belajar mengajar. Proses pembelajaran diawali dengan penyiapan perangkat keras pendukung seperti smartbox, laptop, dan jaringan internet. Peneliti kemudian menjelaskan fitur-fitur yang tersedia dalam media kemudian memulai pembelajaran. Pembelajaran *diakhiri* dengan siswa mengisi *lembar respons* siswa yang peneliti bagikan untuk mengukur keefektifan media.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk melihat efektivitas media berdasarkan respons siswa dan hasil akhir validasi. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, data praktikalitas diperoleh melalui lembar respons guru kelas. Adapun rekapitulasi hasil respon guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Respon Guru

| Aspek | Pertanyaan | Skor | Skor Maksimal (%) | Kategori |
|----------------------|------------|------|-------------------|----------------|
| Tampilan Media | 3 | 3 | 3(100%) | Sangat Praktis |
| Audio | 1 | 1 | 1 (100%) | Sangat Praktis |
| Kemudahan Penggunaan | 2 | 2 | 2(100%) | Sangat Praktis |
| Materi | 2 | 2 | 2 (100%) | Sangat Praktis |
| Total | 8 | 8 | 8 (100%) | Sangat Praktis |

Hasil praktikalitas media oleh guru kelas menunjukkan persentase sebesar 100% sehingga yang termasuk dalam kategori "*sangat layak*". Guru memberikan umpan balik bahwa media Pancavers sudah sangat cocok dengan karakteristik anak sekolah dasar. Selain respon dari guru, uji coba juga dilakukan kepada siswa untuk melihat tingkat daya tarik dan keterbacaan media. Hasil respon siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

| Aspek Penilaian | Pertanyaan | Skor (Diperoleh/ Maksimal) | Presentase | Kategori |
|--|------------|----------------------------|------------|---------------------|
| Tampilan Media (Gambar, Tulisan, Animasi, Audio) | 4 | 64/64 | 100% | <i>Sangat layak</i> |
| Kemudahan Penggunaan (Navigasi, Petunjuk Penggunaan) | 3 | 48/48 | 100% | <i>Sangat layak</i> |
| Materi (Pemahaman Materi, Relevansi) | 2 | 31/32 | 96,88% | <i>Sangat layak</i> |
| Manfaat (Motivasi, Penerapan Dalam Kehidupan) | 2 | 31/32 | 96,88% | <i>Sangat layak</i> |
| Total | 11 | 174 | 100% | <i>Sangat layak</i> |

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang disebarkan setelah penggunaan media pembelajaran Pancavers diperoleh rata-rata skor sebesar 98,89%. Hasil ini menunjukkan siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan. Uji efektivitas media dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar kepada siswa sebanyak

dua kali, yaitu sebelum menggunakan media (*Pre-test*) dan sesudah menggunakan media (*Post-test*). Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran interaktif Pancavers dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi Pendidikan Pancasila. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil *Pre-Test* Dan *Post-Test*

| Indikator Analisis | (Mudah) | | (Sulit) | |
|--------------------|----------|-----------|----------|-----------|
| | Pre-Test | Post-Test | Pre-Test | Post-Test |
| Total Skor | 1.000 | 1.400 | 770 | 1.310 |
| Skor Maksimal | 1.600 | 1.600 | 1.600 | 1.600 |
| Presentase | 62,50% | 88,75% | 48,12% | 81,88% |

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Pada soal kategori mudah persentase nilai meningkat dari 62,50% menjadi 88,75% peningkatan yang lebih menonjol terlihat pada kategori soal sulit, dimana pada awalnya siswa hanya memperoleh persentase 48,12% pada *pre-test*, namun meningkat drastis menjadi 81,88% pada *post-test*

B. Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan adanya kesenjangan antara praktik pembelajaran dengan tuntutan pembelajaran interaktif. Pembelajaran yang belum melibatkan siswa secara aktif menyebabkan proses belajar cenderung pasif dan kurang mendukung pemahaman mendalam terhadap materi. Dari sisi pedagogis, kondisi ini menandakan bahwa media yang digunakan belum mampu mendukung *student-centered learning*. Selain itu, pemanfaatan teknologi masih berada pada tahap dasar, yaitu sebatas penyampaian materi, belum dimanfaatkan untuk menciptakan interaksi dan keterlibatan siswa. Menindaklanjuti permasalahan tersebut, pada tahap desain peneliti merancang konsep media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Perancangan ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga media yang dikembangkan relevan dengan kondisi dan karakteristik siswa.

Tahap desain difokuskan pada penyusunan kerangka kerja (*blueprint*) media yang sistematis, meliputi struktur materi, alur navigasi, tampilan visual, serta jenis interaksi yang akan digunakan dalam media. Kerangka media pembelajaran ini berfungsi sebagai pedoman operasional dalam proses pengembangan, sehingga pembuatan media dapat berjalan terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya desain yang matang, media yang dihasilkan diharapkan mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Pancavers berbasis *Articulate Storyline* memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi. Ahli media memberikan penilaian sebesar 95%, menunjukkan media sudah sangat baik meskipun masih perlu perbaikan pada aspek estetika dan konsistensi desain. Ahli materi memberikan nilai 92,5% (*sangat layak*), dengan catatan perbaikan pada ketepatan konsep dan kejelasan penyajian. Ahli bahasa memberikan nilai 85,7% dengan saran perbaikan struktur kalimat, simbol petunjuk, dan kejelasan menu. Sementara itu, ahli pengguna memberikan skor 100%, menunjukkan media *sangat layak* digunakan.

Validator menilai media mampu menarik perhatian siswa, mendukung perkembangan kognitif, dan meningkatkan pemahaman materi. Hal ini sejalan dengan teori multimedia *learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif dan meningkatkan retensi informasi apabila materi disajikan melalui kombinasi berbagai elemen kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi (Faisal et al., 2021). Selain itu, teori

konstruktivisme dan behaviorisme juga mendukung, melalui interaksi aktif siswa dan adanya umpan balik pada fitur evaluasi. Media ini juga memiliki keunggulan pada fitur variatif seperti permainan edukatif dan cerita digital. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang memanfaatkan berbagai fitur interaktif (audio, gambar, video, game, dan kuis) memiliki tingkat validitas yang sangat baik sehingga menunjukkan bahwa integrasi unsur multimedia dalam media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan (Zahara et al., 2024). Hal ini diperkuat oleh temuan lainnya menunjukkan bahwa validitas media dan instrumen tinggi, didukung oleh konsistensi penilaian ahli, kualitas desain dan materi, serta adanya perbaikan berkelanjutan berdasarkan saran (Riyana et al., 2022).

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media Pancavers berada pada kategori sangat praktis. Guru menyatakan media mudah digunakan dan tidak memerlukan keterampilan teknis tinggi, serta dapat diakses melalui laptop maupun smartphone. Siswa juga memberikan respon positif karena media menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Kepraktisan ini didukung oleh desain, navigasi intuitif, dan tata letak yang konsisten sesuai teori multimedia learning. Dari perspektif konstruktivisme, media mendukung pembelajaran mandiri melalui akses fleksibel ke materi, kuis, dan fitur lainnya. Sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa dalam pembelajaran konstruktivisme, siswa berperan aktif dalam membangun pemahamannya sendiri berdasarkan pengalaman sebelumnya guru berperan sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman (Julia et al., 2024). Sementara itu, teori behaviorisme terlihat dari adanya sistem stimulus-respons dan umpan balik langsung yang memudahkan penggunaan serta meningkatkan motivasi.

Sama halnya dengan penelitian lainnya bahwa media *Articulate Storyline* dirancang dengan sistem stimulus-respons yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa senada dengan penelitian. Format berbasis HTML5 juga memberikan fleksibilitas akses kapan saja dan di mana saja (Ulum & Fauzi, 2023). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi (Firdausa & Wicaksono, 2023). Namun, penelitian ini memiliki keunggulan pada kelengkapan fitur yang lebih variatif sehingga meningkatkan pengalaman pengguna. Faktor lain yang mendukung kepraktisan adalah format media yang berbasis HTML5, sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama tersedia perangkat dan koneksi internet. Hal ini memberikan fleksibilitas tinggi dalam penggunaan media baik di sekolah maupun di rumah.

Hasil evaluasi media Pancavers terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai pre-test ke post-test, yaitu dari 62,50% dan 48,12% menjadi 88,75% dan 81,87%. Peningkatan ini menunjukkan pemahaman siswa yang semakin baik setelah menggunakan media. Efektivitas ini didukung oleh teori multimedia learning yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika media pembelajaran disajikan melalui kombinasi berbagai bentuk media dibandingkan dengan penggunaan media yang hanya mengandalkan satu jenis saluran (Nurhatmi, 2025). Selain itu penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan elemen multimedia seperti video dan audio tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik (Kamila et al., 2024). Dari perspektif konstruktivisme, siswa belajar secara aktif melalui eksplorasi dan interaksi, sehingga pemahaman lebih mendalam. Hal tersebut sejalan dengan penelitian lainnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital interaktif mampu memosisikan siswa sebagai subjek aktif yang

membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan refleksi terhadap nilai-nilai Pancasila (Kusumawati & Mardianti, 2025).

Sementara itu, behaviorisme berperan melalui kuis interaktif dan umpan balik langsung yang memperkuat pemahaman. Selain itu, fitur interaktif dan fleksibilitas penggunaan memungkinkan siswa belajar mandiri, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila. Kesamaan ini terlihat pada peningkatan nilai siswa setelah menggunakan media interaktif, serta meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif "Pancavers" berbasis *Articulate Storyline* terbukti memenuhi kriteria kelayakan yang sangat tinggi dengan rata-rata validitas ahli sebesar 93,3% (kategori *sangat layak*). Media ini juga terbukti praktis dan efektif secara signifikan berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa dari tahap pre-test ke post-test pada materi Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media non-linear dengan penguatan umpan balik langsung mampu mentransformasi pembelajaran searah menjadi ekosistem belajar yang berpusat pada siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus motivasi belajar peserta didik secara lebih optimal. Penggunaan media interaktif juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi, membangun pemahaman secara mandiri, serta meningkatkan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah subjek uji coba yang terbatas hanya pada satu sekolah dengan skala kecil, yaitu 16 siswa. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk memperluas jangkauan uji coba pada skala yang lebih besar, menguji efektivitas pada karakteristik sekolah yang berbeda, serta mengembangkan variasi materi interaktif yang lebih beragam dan komprehensif.

Daftar Pustaka

- Arianto, B., & Rani, R. S. (2024). Teknik wawancara dalam metode penelitian kualitatif. *Borneo Novelty Publishing*. <https://doi.org/10.70310/0kt2mw93>
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan data penelitian. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443. <https://doi.org/10.56799/jceki.v3i5.5181>
- Daryanes, F., Darmadi, Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(2), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardyanti. (2024). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan minat belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 85–96. <https://doi.org/10.56842>
- Firdausa, S. N., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan media interaktif "GASIBA" menggunakan *Articulate Storyline* 3 muatan Pendidikan Pancasila pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian*

- Sapondan, J. S. dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pancavers Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(10), 810–821. <https://doi.org/10.26740/jppgsd.v11n10.p810-821>
- Hariaty, Y. D., Nisa, S., & Suraini, A. (2024). Systematic literature review: Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(1), 120–132. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i1.1332>
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet. (2023). Implementasi teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendekar*, 1(4), 210–225. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Imelda, I., Muslimin, M., & Nurhakim, L. (2023). Teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran praktikum komputer. *COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi dan Teknologi*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.37567/cosmos.v1i1.1>
- Julia, M. A., Fitriani, N., & Setiawan, R. (2024). Proses pembelajaran konstruktivisme yang bersifat generatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 312–325. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.519>
- Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Perancangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal JEMAST*, 3(1), 55–67. <https://doi.org/10.57255/jemast.v3i01.586>
- Kusumawati, I., Mardianti, D., & Paiman. (2025). Media pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn). *Ageika Open Educational Journal*, 16(2), 140–152. <https://doi.org/10.47200/aoej.v16i2.2536>
- Nurhatmi, J. (2025). Teori multimedia pembelajaran: Landasan kognitif. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 1(2), 91–117. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v24i1.11279>
- Nurhayati, H., & Handayani, N. W. (2020). The effect of corporate governance on intellectual capital disclosure. *Asian Journal of Innovation and Management*, 3(2), 75–88. <https://doi.org/10.20885/ajim.vol3.iss2.art5>
- Oktaviandi, J., & Yunisrul. (2024). Pengembangan multimedia interaktif Articulate Storyline 3 berbasis model PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1235–1248. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i02.13763>
- Ramdon, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Retnasari, L., Suroto, S., Abdulkarim, A., & Hidayah, Y. (2024). Pengembangan pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terintegrasi Profil Pelajar Pancasila pada anak sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 817–832. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6191>
- Riyana, M. J., Syahmani, & Rusma. (2022). Validitas dan kepraktisan media Articulate Storyline materi teknologi ramah lingkungan berkonteks lahan basah untuk meningkatkan literasi sains. *Journal of Modern Science and Education*, 2(1), 89–101. <https://doi.org/10.20527/jmscedu.v2i1.5283>

- Sulastina, S., Suminar, T., & Setiawan, D. (2025). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Articulate Storyline berbasis karakter untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKN kelas V. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 12–31. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5321>
- Sunaryati, T., Sudharsono, M., & Misbah. (2023). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan untuk meningkatkan minat belajar di sekolah dasar. *Jurnal At-Tadib*, 7(3), 204–216. <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v7i3.14919>
- Ulum, M., & Fauzi, A. (2023). Behaviorism theory and its implications for learning. *Journal of Innovation in Multicultural Education (JOINME)*, 1(2), 110–121. <https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.41>
- Utari, D. R., & Ramadan, Z. H. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada Pendidikan Pancasila. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1850–1859. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>
- Wibowo, A. S., Qodri, A. F., Rasyi, A., & Ningsih, D. A. (2025). Jenis-jenis skala sikap: Pengukuran opini dan persepsi. *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61–65. <https://doi.org/10.65946/fc4ca582>
- Zahara, J., Gandamana, A., Sitohang, R., & Aulia, S. M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD Panca Budi T.A 2023/2024. *Jurnal Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 4112–4125. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10984>
- Zaini, F. M., & Widodo, S. T. (2022). Multimedia interaktif Articulate Storyline berbasis karakter muatan pembelajaran PPKn kelas III sekolah dasar. *Joyful Learning Journal*, 11(1), 15–23. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i1.54400>