

Pengembangan Media Articulate Storyline untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V MIN 2 Lumajang

Fathur Rahman Arrozi, St Mislikhah, Moh Sutomo, Nahdiah Nur Fauziah

UIN KH Achmad Siddiq Jember, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Accepted: 04 September, 2025

Available online: September-December, 2025

Keywords:

Articulate Storyline, science, interactive learning media, social skills, critical thinking.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

ABSTRACT

Science learning in elementary schools is still dominated by lecture methods and minimal interactive media, resulting in student inactivity and low social and critical thinking skills. This study aims to develop interactive learning media based on Articulate Storyline for fifth-grade science subjects at MIN 2 Lumajang and test its validity, practicality, and effectiveness. The study used the R&D model with ADDIE stages and involved 28 students and subject teachers. Expert validation results showed an average score of 90% (very valid), practicality of the media obtained an average of 88% (very practical), and effectiveness was demonstrated by an increase in students' social skills from 68% to 88% with an N-Gain of 0.62 (moderate-high). Thus, Articulate Storyline media is suitable for use as an innovation in science learning because it can improve social skills, critical thinking, and active student engagement.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki posisi strategis dalam membentuk landasan berpikir ilmiah sekaligus membangun kesadaran sosial peserta didik sejak dini. Mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi mengenalkan pengetahuan faktual mengenai alam dan lingkungan sosial, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta membangun sikap kerja sama dalam kehidupan sehari-hari (Trilling, B., & Fadel, 2009). Namun, implementasi pembelajaran IPAS di lapangan, khususnya di MIN 2 Lumajang kelas V, masih menghadapi sejumlah tantangan yang berpengaruh terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah, dengan penggunaan media pembelajaran yang sangat terbatas dan cenderung monoton. Guru lebih banyak mengandalkan buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS), tanpa adanya dukungan media digital atau interaktif yang dapat membangkitkan minat belajar dan keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini membuat pembelajaran kurang menarik, sehingga siswa sering kali hanya menjadi penerima informasi pasif.

Permasalahan semakin terlihat ketika peserta didik diberikan tugas diskusi kelompok atau studi kasus sederhana (Safaatullah et al., 2025). Banyak di antara mereka belum mampu berpartisipasi

aktif, cenderung bergantung pada satu orang dalam kelompok, kurang mampu membagi tugas, dan mengalami kesulitan menyampaikan pendapat maupun menerima pandangan dari teman lain. Hasil wawancara dengan guru juga mengungkapkan bahwa peserta didik masih menunjukkan rendahnya kemandirian, kurang terampil dalam bekerja sama, serta lemah dalam membangun interaksi sosial yang sehat. Kondisi tersebut mencerminkan keterampilan sosial siswa masih berada pada level yang belum sesuai dengan harapan.

Selain aspek sosial, menurut (Safitri et al., 2022) permasalahan juga terlihat pada kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan analisis hasil ulangan harian dan tugas IPAS, sebagian besar peserta didik hanya mampu menjawab soal faktual, namun kesulitan dalam menyelesaikan soal yang menuntut analisis, penalaran sebab-akibat, serta pembuatan kesimpulan. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis mereka masih rendah, padahal kompetensi tersebut merupakan salah satu target utama dalam pembelajaran IPAS sesuai dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka.

Idealnya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar dirancang untuk menumbuhkan pemahaman terpadu terhadap konsep-konsep alam dan sosial melalui pendekatan ilmiah. Mata pelajaran ini bukan sekadar penggabungan IPA dan IPS, melainkan sarana pedagogis untuk melatih peserta didik dalam mengamati, menanya, mencoba, menalar, serta mengomunikasikan hasil belajarnya (Anderson, L. W., & Krathwohl, 2001). Sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2020 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, proses pembelajaran seharusnya berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*), keterampilan kolaborasi, serta pemecahan masalah kontekstual (Mayer, 2009).

Namun, realitas pembelajaran di MIN 2 Lumajang masih menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dengan praktik di lapangan. Keterampilan sosial yang lemah serta rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa menandakan bahwa pembelajaran yang diterapkan belum mampu mendorong perkembangan aspek afektif dan kognitif secara seimbang. Guru membutuhkan inovasi pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media yang tidak hanya menyajikan konten menarik, tetapi juga mampu merangsang keterlibatan aktif, kolaborasi, dan kemandirian siswa.

Analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan angket menunjukkan bahwa guru masih dominan menggunakan ceramah (30%), sebagian belum memanfaatkan media digital interaktif (25%), siswa kesulitan menjawab soal analitis (20%), keterampilan sosial rendah dalam kerja kelompok (15%), serta keterbatasan infrastruktur TIK (10%). Temuan ini menegaskan urgensi pengembangan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterampilan sosial dan berpikir kritis.

Sejauh ini, penelitian yang memanfaatkan *Articulate Storyline* untuk pembelajaran IPAS di madrasah dasar masih terbatas (Ennis, 2018). Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan fokus pada peningkatan keterampilan sosial dan berpikir kritis siswa kelas V.

Salah satu alternatif solusi yang strategis adalah penggunaan teknologi pembelajaran interaktif. Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai media pembelajaran modern, salah satunya *Articulate Storyline*. Media ini memungkinkan guru merancang materi ajar yang lebih kaya melalui integrasi teks, gambar, animasi, audio, video, kuis interaktif, hingga simulasi berbasis masalah. Dengan fitur tersebut, *Articulate Storyline* diyakini mampu meningkatkan minat belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta mendorong keterampilan berpikir kritis dan kerja sama.

Articulate Storyline memiliki keunggulan yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Berdasarkan prinsip *dual coding* menurut (Neliati, 2022) yang menggabungkan teks dan visual, media ini terbukti dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa. Fitur personalisasi juga memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan masing-masing, baik secara individu maupun kelompok. Siswa dapat berlatih langsung, menjawab pertanyaan, dan menerima umpan balik otomatis, yang pada akhirnya mendorong pemahaman yang lebih mendalam.

Penggunaan *Articulate Storyline* juga memiliki tantangan. Tidak semua guru terbiasa menggunakan media berbasis teknologi, dan keterbatasan infrastruktur TIK di sekolah menjadi faktor penghambat. Oleh sebab itu, menurut (Daud, n.d.) pengembangan media ini harus memperhatikan konteks lokal serta dirancang secara sistematis menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di MIN 2 Lumajang.

Pengembangan media berbasis *Articulate Storyline* tidak sekadar menjadi alternatif pengganti metode ceramah, melainkan sarana untuk mentransformasi proses pembelajaran IPAS menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan reflektif. Ketika digunakan dalam skenario pembelajaran berbasis masalah, kolaborasi kelompok, serta refleksi kritis, media ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan sosial sekaligus berpikir kritis siswa secara simultan. Selain itu, menurut (Kristiani et al., 2021) media ini mendukung pembelajaran berdiferensiasi sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka, sehingga setiap peserta didik dapat belajar sesuai gaya dan kecepatan masing-masing.

Urgensi penelitian ini juga semakin kuat karena dalam konteks pendidikan madrasah, pemanfaatan media digital interaktif seperti *Articulate Storyline* masih relatif baru dan belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas

pembelajaran IPAS di MIN 2 Lumajang, tetapi juga memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran di tingkat dasar secara umum.

Lebih dari itu, pengembangan media ini memiliki landasan religius dalam ajaran Islam. Dalam QS. An-Nahl ayat 44, Allah menegaskan pentingnya penjelasan yang jelas dalam menyampaikan ilmu agar manusia berpikir dan memahami pesan yang diterima. Konteks ini dapat dimaknai sebagai dorongan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang efektif agar proses pendidikan lebih bermakna dan mampu menggugah daya pikir peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini mengambil langkah konkret untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai upaya menjawab permasalahan pembelajaran konvensional di MIN 2 Lumajang. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan sosial dan berpikir kritis siswa kelas V, sekaligus memperkuat kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Pada akhirnya, media ini diharapkan menjadi instrumen pedagogis yang relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka dan selaras dengan visi pendidikan nasional dalam membentuk generasi abad ke-21 yang unggul, kritis, kolaboratif, dan berkarakter.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Mallu & Samsuriah, 2020). Pemilihan model ini didasarkan pada sifatnya yang sistematis dan teruji efektif dalam mengembangkan produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS kelas V dengan topik Memakan dan Dimakan. Penelitian dilaksanakan di MIN 2 Lumajang subjek uji coba adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 28 orang, sehingga penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Subjek dipilih karena sesuai dengan sasaran pengguna utama media. Selain siswa, guru mata pelajaran juga terlibat dalam proses validasi dan implementasi. Proses pengembangan mengacu pada tahapan model ADDIE menurut (Sugiyono, 2013), yaitu:

1. *Analysis* – Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket terhadap guru dan siswa. Analisis kurikulum merujuk pada Kurikulum Merdeka, khususnya capaian pembelajaran IPAS tentang rantai makanan. Analisis peserta didik menunjukkan karakter aktif, menyukai media visual-interaktif, dan membutuhkan pembelajaran yang memfasilitasi berpikir kritis serta keterampilan sosial.

2. *Design* – Perancangan media dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran (format ABCD), menentukan strategi pembelajaran berbasis visual dan interaktif, serta merancang alur media yang meliputi menu utama, materi, simulasi, kuis, hingga evaluasi.
3. *Development* – Produk dikembangkan dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, serta animasi ke dalam *Articulate Storyline*. Instrumen validasi disusun untuk tiga ahli (materi, media, bahasa). Hasil validasi menjadi dasar revisi produk.
4. *Implementation* – Uji coba dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil (10 siswa) dan kelompok besar (28 siswa) di kelas V MIN 2 Lumajang. Guru turut mendampingi dan mengamati proses pembelajaran.
5. *Evaluation* – Evaluasi dilakukan secara formatif (selama tahap analisis hingga pengembangan) dan sumatif (setelah implementasi). Evaluasi melibatkan penilaian ahli, guru, serta respon siswa terhadap media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kevalidan Media

Hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan skor yang tinggi pada hampir seluruh aspek.

1) Angket Validasi Media (Tampilan dan Pempograman)

Tabel 1 Angket Validasi Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian latar warna dengan keseluruhan desain					√
2.	Kombinasi warna tulisan dan latar mudah dibaca				√	
3.	Kesesuaian efek suara atau musik latar dengan suasana materi					√
4.	Daya tarik visual dari video yang ditampilkan					√
5.	Kualitas kejernihan audio dalam presentasi				√	
6.	Intonasi dan kejelasan narasi yang disampaikan					√
7.	Ukuran video proporsional dengan tampilan layar				√	
8.	Kesesuaian konten video dengan topik yang dibahas					√
9.	Tata letak tombol mudah dijangkau pengguna				√	

10.	Konsistensi bentuk dan posisi tombol antar-slide				√	
11.	Ukuran tombol cukup besar untuk diklik dengan nyaman					√
12.	Pemilihan warna tombol mendukung kenyamanan visual				√	
13.	Warna teks mendukung keterbacaan					√
14.	Font yang digunakan nyaman dan sesuai				√	
15.	Ukuran huruf memadai untuk dibaca anak usia SD				√	
16.	Gambar yang digunakan terlihat jelas dan tidak kabur					√
17.	Warna pada gambar tidak mengganggu fokus				√	
18.	Ukuran gambar sesuai konteks slide				√	
19.	Desain visual slide tampil menarik dan serasi					√
20.	Komposisi elemen dalam tiap slide seimbang				√	
21.	Interaktivitas media merangsang keterlibatan siswa					√
22.	Antarmuka media mudah dipahami dan digunakan				√	
23.	Instruksi penggunaan media disajikan dengan jelas					√
24.	Navigasi antar-slide tidak membingungkan				√	
25.	Tombol navigasi berfungsi dengan baik dan responsif				√	
26.	Tersedia umpan balik setelah siswa melakukan tindakan				√	
27.	Teks disajikan secara ringkas dan tidak bertele-tele					√
28.	Slide disusun secara efisien tanpa pengulangan yang tidak perlu				√	

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{126}{140} \times 100 = 90\%$$

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memperoleh skor tinggi pada seluruh aspek yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, maupun ahli bahasa. Pada aspek tampilan dan pemrograman, media mencapai skor rata-rata 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menegaskan bahwa media memiliki tampilan

yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, tata letak tombol konsisten, serta interaktivitas yang mampu merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar. Keterbacaan teks, kejelasan audio, serta kualitas visual yang ditampilkan juga terbukti sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil ini memperkuat pendapat (Nieveen, 2013) bahwa media pembelajaran yang efektif harus sederhana, mudah digunakan, dan mendukung pembelajaran tanpa hambatan. Dengan demikian, media ini tidak hanya memenuhi standar teknis, tetapi juga secara pedagogis layak digunakan di kelas.

2) Angket Validasi Materi (Kualitas Materi Pembelajaran dan Kelayakan Penyajian)

Tabel 2 Angket Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					√
2.	Tujuan pembelajaran sesuai Capaian Pembelajaran					√
3.	Materi disajikan didalam <i>powerpoint</i> dalam media <i>Articulate Storyline 3</i> dengan jelas				√	
4.	Materi yang disajikan mudah dipahami					√
5.	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik				√	
6.	Materi sesuai dengan perkembangan peserta didik				√	
7.	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi “Memakan dan Dimakan”				√	
8.	Kesesuaian urutan penyajian materi dengan tingkat berpikir siswa					√
9.	Materi sesuai teori dan konsep				√	
10.	Materi dalam media <i>Articulate Storyline 3</i> memenuhi ketercapaian pembelajaran					√
11.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPAS kelas V				√	
12.	Keakuratan isi materi berdasarkan kosakata dan referensi ilmiah					√

13.	Materi disajikan dengan contoh atau ilustrasi yang relevan					√
14.	Kesesuaian materi dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa				√	
15.	Materi mampu mendorong keterampilan berpikir kritis					√
16.	Materi mampu mendorong keterampilan sosial siswa				√	
17.	Kesesuaian materi dengan prinsip pembelajaran aktif				√	
18.	Kesesuaian aktivitas peserta didik yang disarankan dalam media dengan tujuan pembelajaran				√	
19.	Materi memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh					√
20.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPAS kelas V				√	
21.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPAS kelas V				√	

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{97}{105} \times 100 = 92\%$$

Validasi dari segi materi juga menunjukkan hasil yang sangat positif dengan skor rata-rata 92%. Tujuan pembelajaran dinilai jelas, isi materi sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas V, serta penyajian materi dirancang agar mudah dipahami, ringkas, namun tetap mendorong rasa ingin tahu siswa. Materi yang dikemas dalam media ini tidak hanya relevan dengan kehidupan sehari-hari, tetapi juga mengandung unsur-unsur yang menstimulasi keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa. Hal ini sejalan dengan temuan (Khikmawati et al., 2021) bahwa penggunaan *Articulate Storyline* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD. Dengan demikian, media ini berfungsi ganda: menyajikan pengetahuan faktual tentang konsep rantai makanan sekaligus mendorong pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

3) Angket Validasi Bahasa

Tabel 3 Angket Validasi Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)				√	
2.	Struktur kalimat dalam media sesuai dengan tata bahasa yang benar				√	
3.	Kalimat yang dipakai tidak membingungkan dan padat makna					√
4.	Pilihan kata sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik SD					√
5.	Tidak ada ambiguitas dalam kalimat atau istilah				√	
6.	Kosakata yang digunakan komunikatif dan ramah anak					√
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				√	
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti				√	
9.	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat berpikir peserta didik kelas V				√	

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{40}{45} \times 100 = 88\%$$

Dari sisi kebahasaan, media memperoleh skor 88% yang juga termasuk kategori sangat valid. Bahasa yang digunakan sesuai kaidah EBI, komunikatif, ramah anak, serta disesuaikan dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas V. Pilihan kata yang sederhana membuat instruksi dan materi lebih mudah dipahami, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga merasa nyaman ketika berinteraksi dengan media. Temuan ini memperkuat argumen (Arikunto, 2012) bahwa instrumen yang valid adalah instrumen yang benar-benar mengukur tujuan yang telah ditetapkan. Secara keseluruhan, rata-rata validasi mencapai 90% (kategori sangat valid). Artinya, media ini memenuhi tiga aspek utama kelayakan tampilan, materi, dan bahasa sehingga layak digunakan dalam

proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga mengimplikasikan bahwa media digital interaktif, khususnya *Articulate Storyline*, sangat potensial untuk menjembatani keterbatasan guru dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan bermakna. Dengan kata lain, media ini bukan sekadar produk teknologi, melainkan sarana yang mampu menciptakan pengalaman belajar aktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa abad 21.

Kepraktisan Media

Kepraktisan media dievaluasi melalui observasi guru dan angket siswa.

1) Aspek Pembelajaran/Guru (Kualitas Media Pembelajaran)

Tabel 4 Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media mampu menarik perhatian siswa					√
2.	Teks dalam media mudah terbaca dan tidak memusingkan				√	
3.	Isi materi sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa					√
4.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami				√	
5.	Gambar memperjelas isi dan tidak bersifat dekoratif semata				√	
6.	Media memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan					√
7.	Media dapat membantu menambah wawasan siswa					√
8.	Media dapat dijalankan dengan lancar di perangkat siswa				√	

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{36,4}{40} \times 100 = 91\%$$

Kepraktisan media pembelajaran diuji melalui dua aspek, yaitu observasi guru dan angket siswa. Hasil observasi guru menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 91% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa tampilan media mampu menarik perhatian siswa, teks mudah terbaca, materi sesuai dengan kurikulum, serta kalimat sederhana sehingga mudah dipahami. Selain itu, gambar dalam media dinilai tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi juga memperjelas isi materi. Guru juga menyatakan bahwa media ini memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, menambah wawasan siswa, dan dapat dijalankan dengan lancar di perangkat yang digunakan. Temuan ini menegaskan bahwa media benar-benar mendukung proses pembelajaran tanpa menimbulkan hambatan teknis maupun pedagogis.

2) Aspek Penggunaan/Peserta Didik (Tampilan dan Penyajian Materi)

Tabel 5 Lembar Observasi Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Tulisan dalam media mudah dibaca	18	2
2.	Petunjuk penggunaan media dapat dimengerti	17	3
3.	Menu dan fitur mudah ditemukan	18	2
4.	Tombol-tombol mudah digunakan	16	4
5.	Fungsi dari setiap tombol dapat dimengerti	17	3
6.	Musik latar tidak mengganggu dan sesuai	18	2
7.	Warna-warna dalam media membuat semangat belajar	18	2
8.	Tampilan media terlihat menarik dan menyenangkan	17	3
9.	Penjelasan materi mudah dimengerti	16	4
10.	Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	17	3
11.	Bahasa yang digunakan tidak sulit	18	2
12.	Contoh-contoh dalam media memudahkan pemahaman	17	3

13.	Soal-soalnya mudah dimengerti	16	4
14.	Soal yang diberikan berkaitan dengan materi	18	2
15.	Soal membantu memahami materi	17	3
16.	Saya lebih tertarik belajar dengan media ini	18	2
17.	Media ini membuat saya lebih bersemangat belajar	17	3
18.	Saya lebih memahami materi setelah menggunakan media ini	16	4
19.	Saya ingin menggunakan media seperti ini di pelajaran lain	18	2
20.	Saya merasa belajar menjadi lebih mudah setelah menggunakan media ini.	17	3

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{338}{400} \times 100 = 84,5\% = 85\%$$

Dari sisi peserta didik, hasil angket menunjukkan skor rata-rata 85% dengan kategori sangat praktis. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa tulisan mudah dibaca, petunjuk penggunaan jelas, dan tombol navigasi mudah dipahami. Musik latar, kombinasi warna, serta tampilan visual dinilai menarik dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (Arends, 2012). Selain itu, mayoritas siswa merasa penjelasan materi mudah dipahami, soal-soal relevan dengan materi, serta contoh yang disajikan membantu pemahaman konsep rantai makanan. Hal yang paling penting, siswa mengaku lebih tertarik dan bersemangat belajar menggunakan media ini, serta berharap media serupa digunakan pada mata pelajaran lain.

Jika dirata-ratakan, hasil observasi guru (91%) dan angket siswa (85%) menghasilkan nilai 88%, yang termasuk kategori sangat praktis. Hal ini sesuai dengan kriteria kepraktisan menurut Nieveen (2013), bahwa suatu produk pembelajaran dinyatakan praktis apabila mudah digunakan oleh guru maupun siswa dan mampu mendukung pembelajaran tanpa hambatan berarti. Dengan demikian, media *Articulate Storyline* yang dikembangkan terbukti praktis digunakan dalam pembelajaran, karena tidak hanya ramah pengguna tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Keefektifan Media

Efektivitas media diukur melalui angket keterampilan sosial siswa.

1) Angket Keterampilan Sosial

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat bekerja sama dengan teman saat belajar tentang rantai makanan.	10	6	0	0
2.	Saya mendengarkan pendapat teman dengan baik saat berdiskusi.	9	7	0	0
3.	Saya membantu teman yang kesulitan memahami materi makan dan dimakan.	8	8	0	0
4.	Saya menghargai pendapat teman walaupun berbeda dengan saya.	9	7	0	0
5.	Saya tidak memotong pembicaraan teman saat sedang berbicara.	8	8	0	0
6.	Saya mau bertanya atau menjawab saat berdiskusi kelompok.	9	7	0	0
7.	Saya menjaga sikap sopan saat berdiskusi dengan teman dan guru.	10	6	0	0
8.	Saya ikut aktif menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan guru.	8	8	0	0
9.	Saya menerima saran dari teman dalam menyelesaikan tugas bersama.	9	7	0	0
10.	Saya merasa nyaman bekerja sama dengan teman dalam kelompok belajar.	9	7	0	0

Sebagian besar siswa merespon positif, dengan peningkatan keterampilan sosial dari 68% (*pretest*) menjadi 88% (*posttest*).

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor posttes} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

$$N - \text{Gain} = \frac{68\% - 88\%}{100 - 68\%} = \frac{20}{32} = 0,625$$

Efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* diukur melalui angket keterampilan sosial siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial yang signifikan. Pada tahap *pretest*, rata-rata keterampilan sosial siswa tercatat sebesar 68%, kemudian meningkat menjadi 88% pada *posttest*. Perhitungan N-Gain sebesar 0,62 termasuk kategori sedang tinggi, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media ini mampu memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan sosial siswa. Dengan kata lain, media yang dikembangkan tidak hanya membantu pemahaman materi rantai makanan, tetapi juga mendukung siswa dalam berinteraksi, bekerja sama, dan menghargai pendapat teman.

Angket keterampilan sosial memperkuat temuan (Johnson, D. W., & Johnson, 2009) bahwa sebagian besar siswa memberikan jawaban Sangat Setuju dan Setuju pada hampir semua indikator, mulai dari aspek kerja sama dalam kelompok, kemampuan mendengarkan pendapat, membantu teman yang kesulitan, hingga menjaga sikap sopan santun saat berdiskusi. Selain itu, siswa merasa lebih nyaman bekerja sama dengan teman, lebih aktif dalam diskusi, dan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas kelompok. Respon positif ini menegaskan bahwa media *Articulate Storyline* mendorong terjadinya interaksi sosial yang sehat sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Temuan ini sejalan dengan (Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, 2011) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan partisipasi, kolaborasi, dan keterampilan sosial siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif, baik dalam meningkatkan hasil pemahaman konsep rantai makanan maupun dalam menumbuhkan keterampilan sosial siswa. Jika dirangkum, media memperoleh skor 90% (sangat valid), 88% (sangat praktis), dan 88% dengan N-Gain 0,62 (efektif), sehingga secara keseluruhan layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Berpikir Kritis

Media *Articulate Storyline* pada materi “Memakan dan Dimakan” secara tidak langsung menstimulasi keterampilan berpikir kritis siswa melalui penyajian masalah yang kontekstual dan interaktif. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga diminta untuk mengamati, menganalisis hubungan antar makhluk hidup, serta menarik kesimpulan dari fenomena rantai makanan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Facione, 2015) bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan membuat inferensi dari informasi yang tersedia. Dengan demikian, interaktivitas media mendorong siswa untuk menalar secara lebih mendalam.

Fitur kuis interaktif dan soal evaluasi yang terdapat dalam media berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir kritis. Siswa ditantang untuk memilih jawaban yang benar, memberikan alasan atas pilihannya, dan memperbaiki kesalahan jika terjadi. Proses ini membantu siswa tidak hanya mengingat fakta, tetapi juga menilai ketepatan informasi serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, penggunaan media berbasis *Articulate Storyline* melatih siswa untuk terbiasa melakukan evaluasi diri dan refleksi atas pemahamannya.

Kegiatan belajar yang difasilitasi oleh media ini juga mendorong diskusi kelompok yang produktif. Melalui diskusi, siswa belajar membandingkan pandangan, menyusun argumen, dan menerima kritik atau saran dari teman. Aktivitas kolaboratif semacam ini merupakan salah satu bentuk nyata penerapan berpikir kritis dalam pembelajaran, sebagaimana ditegaskan oleh (Ennis, 2011) bahwa berpikir kritis tidak dapat dipisahkan dari kemampuan berkomunikasi, berargumentasi, dan memecahkan masalah bersama.

Media berbasis *Articulate Storyline* memberi ruang bagi siswa untuk melakukan eksplorasi mandiri dengan alur pembelajaran yang fleksibel. Siswa dapat memilih menu, mengulang materi, serta mencoba berbagai aktivitas interaktif sesuai kebutuhan mereka. Otonomi belajar ini mendorong lahirnya keterampilan berpikir kritis karena siswa terbiasa mengambil keputusan, menyeleksi informasi, dan mengevaluasi hasil belajarnya.

Selain itu, integrasi gambar, animasi, dan simulasi dalam media juga memperkuat aspek berpikir kritis. Misalnya, dalam materi rantai makanan, visualisasi hubungan “memakan dan dimakan” membuat siswa terdorong untuk menganalisis dampak jika salah satu komponen rantai makanan hilang. Proses berpikir “apa yang terjadi jika...” inilah yang menjadi inti dari berpikir kritis, yaitu kemampuan membuat prediksi, mengevaluasi konsekuensi, dan menyusun solusi atas suatu permasalahan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Memakan dan Dimakan kelas V MIN 2 Lumajang dinyatakan sangat valid (90%), praktis (88%), dan efektif (N-Gain 0,62) dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sekaligus mendukung keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Media ini layak dijadikan alternatif inovasi pembelajaran di madrasah dasar dengan keterbatasan media digital, serta diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat diuji pada materi IPAS lain atau jenjang berbeda, termasuk pengembangan fitur kolaborasi daring agar lebih sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

REFERENSI

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach (9th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian tindakan kelas*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daud, F. (n.d.). *UNM Journal of Biological Education Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA Negeri 11 Pangkep*.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. Illinois: University of Illinois.
- Ennis, R. H. (2018). Critical thinking across the curriculum: A vision. *Topoi*, 37 (1), 165–184. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11245-016-9401-4>
- Facione, P. A. (2015). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Hermosa Beach: Insight Assessment.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching (8th ed.)*. Boston: Pearson.
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74–82. <https://doi.org/10.23917/bkknndik.v3i1.14671>
- Kristiani, H., Susanti, E. I., Purnamasari, N., Purba, M., Saad, M. Y., & Anggaeni. (2021). Model Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi (Differentiated Instruction) pada Kurikulum Fleksibel sebagai Wujud Merdeka Belajar di SMPN 20 Tangerang Selatan. In ... *dan Pembelajaran, Badan ...*
- Mallu, S., & Samsuriah. (2020). Implementasi Articulate Storyline dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital Pada STMIK Profesional Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI)* 2020, 102–104. <http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/sntei/article/view/2282>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- 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. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.190>
- Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research: An Introduction*. Enschede: SLO.
- Safaatullah, M. F., Pangestu, A. M., & Amidi, A. (2025). Students' Mathematical Critical Thinking Ability Reviewed from Learning Motivation in Problem Based Learning Model Assisted by Google Sites. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 14(1), 22–35. <https://doi.org/10.15294/ujme.v14i1.22151>
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076–7086. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3274>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.