

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE PADA MATERI SIMBOL DAN SILA-SILA
PANCASILA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 2 SDN
LIRBOYO 2**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD



OLEH :

REKA APRILLIA PRAFITA
NPM : 2214060220

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi Oleh :

REKA APRILLIA PRAFITA
NPM: 2214060220

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE PADA MATERI SIMBOL DAN SILA SILA PANCASILA
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 2 SDN LIRBOYO 2**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 26 Juni 2026

Pembimbing I,



Erwin Putera Permang, S.Pd, M.Pd
NIDN 0706128701

Pembimbing II,



Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyas, M.Pd
NIDN 0711098201

Skripsi oleh:

REKA APRILLIA PRAFITA
NPM: 2214060220

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE PADA MATERI SIMBOL DAN SILA SILA PANCASILA
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 2 SDN LIRBOYO 2**

Telah dipertahankan di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 15 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Erwin Putera Permana, S.Pd, M.Pd.
2. Penguji I : Ita Kurnia, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyas, M.Pd.



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Reka Aprillia Prafitra
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 20 April 2004
NPM : 2214060220
Fakultas : FKIP
Program Studi : S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa adalah skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan yang tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atas pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah itu dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 26 Juni 2026



akan,

REKA APRILLIA P.
NPM 2214060220

MOTTO

“Aku Membahayakan Nyawa Ibu Untuk Lahir Ke Dunia, Jadi Tidak Mungkin
Jika Aku Tidak Ada Artinya”

(Penulis)

“Sura Dira Jayaningrat Lebur Dening Pangastuti”

“Direndahkan dimata manusia, ditinggalkan dimata Tuhan, Prove Them Wrong”

“gonna fight and don’t stop, until you’re proud”

“Dan barang siapa yang tawakal kepada Allah niscaya Allah akan mencukupkan
(Keperluan)nya.”

(QS. At-Talaq: 3)

“Jika didepan membuatmu takut dan jika dibelakang membuatmu luka, maka
lihatlah ke atas. Allah tak akan pernah gagal menolongmu dalam setiap ujian.”

(Ustadz Hanan Attaki)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan pintu surgaku, **Ayah Suco Prawoto & Ibuku Riyanti**. Terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tidak pernah putus, kasih sayang yang tidak bermuara, serta air mata yang luruh dalam sujud-sujud malam demi kemudahan langkahku. Lembar ini tidak akan pernah cukup untuk menebus setiap peluh, lelah, dan pengorbanan yang telah Ayah dan Ibu berikan. Gelar dan pencapaian ini adalah milik kalian, persembahan kecil dari anakmu yang selalu mencintai kalian tanpa batas waktu.
2. Kakak dan Abang Kandungku, **Henni Pratiwi dan Elsa Rahmat Abadi**. Terima kasih atas doa yang tulus, semangat yang tiada henti, dan motivasi yang selalu membakar asa di setiap fase sulit pengerjaan skripsi ini. Kehadiran kalian adalah anugerah, dan pencapaian ini merupakan wujud rasa banggaku menjadi adik kalian.
3. **Untuk Diriku Sendiri (My Proudest Self)**. *Dear self, thank you for not giving up even when giving up felt like the only option.* Terima kasih sudah bersedia diajak lelah, bertahan di malam-malam panjang yang penuh air mata, ketakutan, dan keraguan, hingga akhirnya kita bisa berdiri tegak di garis akhir ini. *You did it! You are so much stronger and braver than you think.* Gelar ini adalah hadiah terbaik atas segala sabar, luka, dan peluh yang berhasil kamu lewati dengan kepala tegak. *I am so incredibly proud of you.*
4. *To a very special man whose presence became one of the reasons I kept going. Thank you for being an important part of the story behind the completion of this thesis. Thank you for always offering a shoulder to lean on whenever I felt exhausted, and for the words of encouragement that never failed to calm the storms in my mind. Without your presence, unwavering support, and sincere companionship throughout this journey from the very beginning to the finish line this accomplishment would not have been as meaningful or as beautiful as it is today.*

5. **Kakak Tingkatku,** Terima kasih atas segala bantuan, ilmu, dan kesabaran Kakak yang selalu bersedia direpotkan oleh pertanyaan-pertanyaanku selama masa kuliah hingga penyusunan skripsi ini. Arah dan sudut pandang dari Kakak telah menyelamatkan aku dari banyak kebingungan. Semoga kebaikan dan ketulusan Kakak dibalas dengan kesuksesan yang berlipat ganda.
6. **Teman Seperjuanganku: Astri Muliawati, Rara Salsabilla** Terima kasih telah menjadi bagian dari babak terbaik dalam hidupku. Terima kasih atas tawa yang mencairkan penat, telinga yang selalu siap mendengar keluh kesah, serta saling menguatkan saat kita sama-sama ingin menyerah. Tanpa kehadiran, bantuan, dan kegilaan bersama kalian, perjalanan kuliah dan pengerjaan skripsi ini tidak akan seberwarna dan seindah ini. Kita berjuang bersama, dan kini kita merayakan kemenangan ini bersama.
7. **Teman-teman dan sahabatku, yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu.** Tanpa mengurangi rasa hormat dan kasih sayangku, terima kasih atas segala bentuk bantuan, doa, dan motivasi yang telah kalian berikan selama ini. Keberhasilanku hari ini adalah buah dari kebaikan-kebaikan kecil yang kalian tabur di sekelilingku. Semoga kesuksesan dan kebahagiaan selalu menyertai langkah kita semua.

RINGKASAN

Reka Aprillia Prafitia : Pengembangan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Simbol dan Sila-Sila Pancasila untuk Peserta Didik Kelas II SDN Lirboyo 2.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline*, Simbol dan Sila-Sila Pancasila.

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar Peserta didik kelas II SDN Lirboyo 2 pada materi simbol dan sila-sila Pancasila. Dari 28 Peserta didik, 16 diantaranya belum mencapai KKTP 75, dengan rata-rata nilai hanya 65–70. Hal ini terjadi karena guru masih menggunakan media konvensional seperti buku paket dan LKS, sehingga Peserta didik mudah bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi simbol dan sila-sila Pancasila untuk Peserta didik kelas II SD.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah 28 peserta didik kelas II SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Data dikumpulkan melalui validasi ahli media dan ahli materi untuk mengukur kevalidan produk, angket respon guru dan Peserta didik untuk mengetahui kepraktisan, serta tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur keefektifan multimedia terhadap hasil belajar Peserta didik. Teknik analisis data menggunakan skala Likert untuk mengukur kevalidan multimedia berbasis *Articulate Storyline*, kepraktisan multimedia menggunakan skala Likert dan skala Guttman, serta rumus N-Gain untuk mengukur keefektifan multimedia pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) multimedia dinyatakan sangat valid dengan rerata 87%, (2) multimedia dinyatakan sangat praktis dengan rerata 96,32%, (3) multimedia diujicobakan pada uji coba luas rata-rata pretest 45 meningkat menjadi 96 dengan N-Gain 0,93 kategori tinggi. Dengan demikian, multimedia berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan terbukti Sangat valid, Sangat praktis, dan Sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD terhadap materi simbol dan sila-sila Pancasila.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul

“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI SIMBOL DAN SILA SILA PANCASILA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 2 SDN LIRBOYO 2”

Tanpa banyak hambatan yang berarti. Dalam penulisan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu kami tak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku rector UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. Selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Erwin Putera Permana, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyas, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Bapak/Ibu Dosen PGSD UNP Kediri.
7. Mustikawati, S.Pd.SD. Selaku Kepala Sekolah SDN Lirboyo 2.
8. Guru Wali Kelas II SDN Lirboyo 2 atas bantuan selama pengambilan data.
9. Ayahanda Suco Prawoto & Ibunda Riyanti atas doa, kasih sayang, dan dukungan tanpa henti.
10. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendoakan hingga skripsi ini selesai.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Kediri, 17 Juni 2026

MahaPeserta didik



Reka Aprillia Prafitia
NPM 2214060220

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN	viii
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	9
B. Landasan Teori.....	13
1. Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media Pembelajaran	13
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
c. Manfaat media pembelajaran.....	17
d. Kriteria Memilih Media	18
2. Multimedia Interaktif	20
3. <i>Articulate Storyline</i>	22
a. Pengertian <i>Articulate Storyline</i>	22

b. Keunggulan dan Kelemahan <i>Articulate Storyline</i>	24
c. Kelemahan Articulate Storyline	26
4. Konsep Materi Simbol-simbol Pancasila	29
a. Pelajaran Pendidikan Pancasila	29
b. Materi Makna Simbol Sila Pancasila	30
5. Hasil Belajar	32
a. Pengertian hasil belajar	32
b. Macam-Macam Hasil Belajar	34
C. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Model Pengembangan	38
B. Prosedur Pengembangan	39
C. Desain Pengembangan	43
D. Tempat dan Waktu Perencanaan	46
E. Instrumen Penelitian	47
F. Teknik Pengumpulan Data	58
G. Teknik Analisis Data	61
H. Metode, uji coba, dan atau validasi produk	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Data produk Hasil pengembangan	67
B. Data Uji Coba	74
C. Analisis Data	76
D. Revisi Produk	90
E. Kajian Akhir Produk	93
F. Pembahasan	96
BAB V PENUTUP	99
A. Simpulan	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	30
Tabel 3. 1 Desain Multimedia	44
Tabel 3. 2 Waktu Perancangan.....	46
Tabel 3. 3 Instrumen Pengumpulan data.....	47
Tabel 3. 4 Lembar Observasi	48
Tabel 3. 5 Lembar Wawancara	49
Tabel 3. 6 Lembar Angket Kebutuhan Guru	50
Tabel 3. 7 Lembar Angket Kebutuhan Peserta didik.....	51
Tabel 3. 8 Angket Validasi Ahli Media	53
Tabel 3. 9 Angket Validasi Ahli Materi	54
Tabel 3. 10 Angket Respon Guru	55
Tabel 3. 11 Angket Respon Peserta didik	56
Tabel 3. 12 Kisi-kisi Soal	57
Tabel 3. 13 Kriteria Validitas Media Pembelajaran	62
Tabel 3. 14 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran.....	63
Tabel 3. 15 Kategori <i>N-Gain</i>	64
Tabel 4. 1 Desain Akhir Media <i>Aryiculate Storyline</i>	70
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Media	77
Gambar 4. 1 Revisi Ahli media	78
Tabel 4. 3 Hasil validasi materi.....	80
Tabel 4. 4 Hasil angket respon guru.....	82
Tabel 4. 5 Hasil angket respon Peserta didik	84
Tabel 4. 6 Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas	87
Tabel 4. 7 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Uji Coba Terbatas.....	88
Tabel 4. 8 Hasil Keefektifan Uji Coba Luas	89
Tabel 4. 9 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Uji Coba Luas	90
Tabel 4. 10 Revisi Produk Berdasarkan Ahli media.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	37
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE	38
Gambar 4. 1 Revisi Ahli media	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul.....	107
Lampiran 2 Lembar Berita Acara.....	108
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	109
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	110
Lampiran 5 Lembar Angket Kebutuhan.....	111
Lampiran 6 Surat Permohonan Penelitian.....	118
Lampiran 7 Lembar Validasi Materi.....	120
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran.....	122
Lampiran 9 Lembar Hasil Uji Terbatas Pre-test.....	145
Lampiran 10 Lembar Hasil Uji Terbatas Post-tast	146
Lampiran 11 Lembar Hasil Uji Luas Pre-test.....	147
Lampiran 12 Lembar Hasil Uji Luas Post-tast	148
Lampiran 13 Lembar Angker Respon Guru.....	149
Lampiran 14 Lembar Angket Respon Peserta didik.....	150
Lampiran 15 Lembar Pemanfaatan Produk	151
Lampiran 16 Dokumentasi Hasil Kegiatan	152
Lampiran 17 Nilai Peserta didik.....	155
Lampiran 18 Lembar Hasil Cek Plagiasi	156
Lampiran 19 Lembar Bebas Plagiasi	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, kepribadian, serta pemahaman awal peserta didik terhadap berbagai nilai kehidupan (Fitriani et al., 2021). Pada tahap ini, peserta didik berada pada fase perkembangan kognitif operasional konkret, yaitu fase ketika anak mulai mampu menggunakan penalaran logis terhadap objek atau peristiwa yang bersifat nyata, namun masih mengalami keterbatasan dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Oleh sebab itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang melalui pendekatan yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual agar selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik (Susanto & Wulandari, 2024). Salah satu materi yang memerlukan kemampuan memahami simbol adalah simbol dan sila-sila Pancasila yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II sekolah dasar.

Namun demikian, implementasi pembelajaran materi simbol dan sila-sila Pancasila di sekolah masih menghadapi berbagai hambatan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas II SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih relatif rendah. Kondisi tersebut terlihat dari kecenderungan peserta didik yang mudah merasa bosan, kurang mampu mempertahankan fokus, serta menunjukkan partisipasi yang pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor yang menyebabkan kondisi tersebut adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan melibatkan peserta didik secara aktif. Dalam praktiknya, guru masih lebih banyak memanfaatkan media konvensional berupa buku paket, papan tulis, serta gambar yang terdapat dalam LKS, sementara penggunaan media digital yang dapat memperkaya pengalaman belajar Peserta didik masih sangat terbatas.

Permasalahan tersebut turut memengaruhi capaian hasil belajar peserta

didik. Berdasarkan data evaluasi pembelajaran, dari 28 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, terdapat 16 Peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Nilai rata-rata kelas hanya berada pada kisaran 65 hingga 70, sedangkan KKTP yang telah ditetapkan sebesar 75. Kesulitan utama yang dialami Peserta didik terletak pada kemampuan mengaitkan simbol-simbol Pancasila dengan sila yang sesuai. Peserta didik masih sering keliru membedakan makna simbol pohon beringin, kepala banteng, maupun rantai dengan nilai yang terkandung di dalamnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman Peserta didik terhadap konsep simbolik tersebut belum berkembang secara optimal karena kurangnya stimulus visual dan pengalaman belajar yang kontekstual selama proses pembelajaran.

Mengenai konteks pembelajaran abad ke-21, peserta didik sekolah dasar pada umumnya telah akrab dengan berbagai bentuk media digital, seperti video pembelajaran, permainan edukatif, maupun aplikasi berbasis animasi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tidak memanfaatkan teknologi cenderung kurang mampu menarik perhatian mereka. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa keterbatasan sarana pendukung sekolah serta minimnya pelatihan terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi faktor yang menyebabkan media interaktif belum digunakan secara optimal. Padahal, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Jannah et al., 2021).

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, Pengembangan multimedia berbasis *Articulate Storyline* dapat menjadi salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak *authoring tool* berbasis HTML5 yang memungkinkan guru mengembangkan materi pembelajaran interaktif melalui integrasi berbagai komponen multimedia, seperti teks, audio, animasi, video, kuis, serta navigasi interaktif. Menurut Hasanah et al. (2022), *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang menggabungkan berbagai elemen multimedia dalam satu platform sehingga mampu

menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Keberadaannya tidak hanya berfungsi sebagai media visual pendukung, tetapi juga sebagai *platform* pembelajaran yang adaptif, dinamis, dan responsif terhadap kebutuhan belajar peserta didik.

Pengembangan multimedia berbasis *Articulate Storyline* juga berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kontekstual sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Melalui media ini, materi simbol dan sila-sila Pancasila disajikan dalam bentuk cerita animatif, simulasi interaktif, serta kuis reflektif yang mendorong pemahaman konsep secara lebih bermakna. Kombinasi berbagai unsur multimedia tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya mendukung peningkatan hasil belajar.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran ini serta efektivitasnya dalam mendukung proses belajar diperkuat oleh temuan Daryanes et al. (2023), Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan hasil belajar karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktivitas yang mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam. Penerapan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada Peserta didik kelas II sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan melalui penggunaan animasi dan kuis interaktif.

Temuan serupa juga diperoleh dalam penelitian Yuliasati & Mansurdin (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* yang diintegrasikan dengan pendekatan *Problem Based Learning* pada Peserta didik kelas V sekolah dasar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan kerja sama. Sementara itu penelitian Zaini & Widodo (2022), mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada muatan karakter PPKn di kelas III sekolah dasar dan membuktikan efektivitasnya dalam menanamkan nilai-nilai karakter melalui animasi serta kuis reflektif. Penelitian yang dilakukan oleh (Enjel Mardianti & Muhammadi, 2024) juga mengembangkan media berbasis *Articulate Storyline* pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar dengan pendekatan naratif dan visual simbolik yang memperoleh kategori sangat layak serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Hasil penelitian Zahara et al. (2024) semakin memperkuat temuan tersebut, Penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia berbasis *Articulate Storyline* mampu membantu Peserta didik memahami materi simbolik dan nilai-nilai kebangsaan secara lebih efektif. Peningkatan yang signifikan terlihat pada skor *pretest* dan *posttest* peserta didik yang belajar menggunakan media interaktif dibandingkan dengan Peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi serta merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dari aspek keberlanjutan, *Articulate Storyline* memiliki fleksibilitas yang tinggi karena dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran, mudah diakses melalui perangkat laptop maupun tablet, serta dapat digunakan berulang kali tanpa batasan. Dalam jangka panjang, media ini berpotensi mendukung implementasi pembelajaran digital sebagai bagian dari transformasi pendidikan nasional yang sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa multimedia berbasis *Articulate Storyline* telah terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada materi nilai-nilai Pancasila, pendidikan karakter, atau materi Pendidikan Pancasila secara umum serta lebih banyak diterapkan pada peserta didik kelas III, IV, dan V. Penelitian yang secara khusus mengembangkan multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi simbol dan sila-sila Pancasila bagi peserta didik kelas II sekolah dasar masih sangat terbatas

Meskipun telah banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peserta didik kelas III, IV, dan V serta pada materi nilai-nilai Pancasila atau pendidikan

karakter secara umum. Penelitian yang secara khusus mengembangkan multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi simbol dan sila-sila Pancasila untuk peserta didik kelas II masih sangat terbatas. Kondisi ini menjadi penting karena berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik kelas II berada pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan media yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Namun, hasil observasi di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket, LKS, dan papan tulis sehingga peserta didik mengalami kesulitan menghubungkan simbol-simbol Pancasila dengan makna setiap sila. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan teoritis, kondisi nyata di lapangan, dan fokus penelitian terdahulu. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia berbasis *Articulate Storyline* yang secara khusus dirancang untuk materi simbol dan sila-sila Pancasila bagi peserta didik kelas II sekolah dasar dengan menyesuaikan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik pada tahap operasional konkret.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia berbasis *Articulate Storyline* untuk materi simbol dan sila-sila Pancasila pada peserta didik kelas II SDN Lirboyo 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada ranah kognitif. Melalui penelitian ini diharapkan dapat dihasilkan alternatif media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar.

B. Batasan Masalah

Guna menjaga fokus, efektivitas, serta kedalaman analisis dalam pelaksanaan penelitian ini, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada aspek-aspek sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada pengembangan produk multimedia

pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dioptimalkan sebagai instrumen bantuan visual dan interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi peserta didik kelas II sekolah dasar

2. Konten materi yang dikembangkan dan dievaluasi dalam penelitian ini dibatasi secara spesifik pada topik simbol dan sila-sila Pancasila, yang diselaraskan dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada implementasi Kurikulum Merdeka
3. Subjek penelitian ini adalah seluruh Peserta didik kelas II SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang berjumlah 28 orang. Fokus utama penelitian dititikberatkan pada pengukuran tingkat kevalidan, kepraktisan, serta efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada aspek kognitif.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini disusun untuk menggambarkan arah dan fokus penelitian secara spesifik. Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan multimedia berbasis articulate storyline pada materi simbol dan sila sila pancasila untuk Peserta didik kelas 2 SDN Lirboyo 2?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia berbasis articulate storyline pada materi simbol dan sila sila pancasila untuk Peserta didik kelas 2 SDN Lirboyo 2?
3. Bagaimana keefektifan multimedia berbasis articulate storyline pada materi simbol dan sila sila pancasila untuk Peserta didik kelas 2 SDN Lirboyo 2?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berkaitan erat dengan rumusan masalah yang telah disusun. Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kevalidan multimedia berbasis articulate storyline pada materi simbol dan sila sila pancasila untuk Peserta didik kelas 2 SDN Lirboyo 2.

2. Mengetahui kepraktisan multimedia berbasis articulate storyline pada materi simbol dan sila sila pancasila untuk Peserta didik kelas 2 SDN Lirboyo 2.
3. Mengetahui keefektifan multimedia berbasis articulate storyline pada materi simbol dan sila sila pancasila untuk Peserta didik kelas 2 SDN Lirboyo 2.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pemanfaatan multimedia interaktif *Articulate Storyline* untuk pendidikan kewarganegaraan dan nilai-nilai kebangsaan pada jenjang pendidikan dasar. Hasil penelitian juga dapat menjadi referensi ilmiah dalam bidang teknologi pendidikan, pembelajaran simbolik, dan pengembangan media interaktif di kelas rendah SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan melalui tampilan visual, animasi, dan interaksi dalam media. Media ini memudahkan pemahaman simbol-simbol Pancasila serta membantu mereka mengaitkan simbol dengan makna nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Guru mendapatkan alternatif media pembelajaran yang inovatif, aplikatif, dan mudah digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak, seperti simbol dan sila-sila Pancasila. Media berbasis *Articulate Storyline* memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga fleksibel untuk diintegrasikan ke dalam berbagai model pembelajaran aktif, seperti *Problem Based Learning (PBL)*, di mana Peserta didik diajak untuk memecahkan masalah kontekstual yang

berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Penggunaan media interaktif dalam skenario PBL mendorong keterlibatan Peserta didik dalam berpikir kritis, berdiskusi, serta mengeksplorasi makna simbolik secara lebih mendalam. Dengan demikian, guru dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna, konstruktif, dan sesuai dengan karakteristik Peserta didik sekolah dasar

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan memperbaiki media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang interaktif dan menarik diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar Peserta didik serta mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih baik pada materi simbol dan sila-sila Pancasila.