

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE*
IPAS MATERI GAYA MAGNET UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
DI SDN TAROKAN 3 KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

ROIS RAHMAT KURNIA

NPM : 22.1.40.60.242

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

ROIS RAHMAT KURNIA

NPM: 22.1.40.60.242

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE*
IPAS MATERI GAYA MAGNET UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
DI SDN TAROKAN 3 KABUPATEN KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 18 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.
NIDN. 0704078402

Pembimbing II



Nara Setya Wiratama, M.Pd.
NIDN. 0729059101

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

Rois Rahmat Kurnia

NPM: 22.1.40.60.242

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE*
IPAS MATERI GAYA MAGNET UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
DI SDN TAROKAN 3 KABUPATEN KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: Senin, 13 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|---|
| 1. Ketua | : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A. |
| 2. Penguji I | : Farida Nurlaila Zunaidah, S.Pd, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Nara Setya Wiratama, M.Pd. |

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIP. 196908241994031001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rois Rahmat Kurnia
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tgl. Lahir : Kediri, 21 November 2003
NPM : 22.1.40.60.242
Fak/Jur./Prodi : FKIP/S1 PGSD

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



MOTO:

”Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat”

Zig, Ziglar

“Semua akan baik saja, selalu ada pelangi pada setiap mendungnya, sebab tuhan telah berjanji, setelah sempit ada kemudahan”

Raim Laode

Kupersembahkan karya ini untuk:

"Tiada lembar yang paling indah dalam skripsi ini kecuali lembaran pengesahan. Dengan mengucapkan Syukur atas Rahmat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua dan keluarga saya tercinta, teman-teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini."

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat, karunia, dan kasih sayang-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul: **”PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE* IPAS MATERI GAYA MAGNET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN TAROKAN 3 KABUPATEN KEDIRI”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Peneliti menghadapi berbagai tantangan, baik dari segi pengumpulan data, penyusunan kerangka teori, maupun dalam merumuskan permasalahan penelitian. Berkat pertolongan Tuhan Yang Maha Esa serta dukungan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan kesempatan serta fasilitas kepada penulis untuk menempuh pendidikan dan menyelesaikan studi di Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan dukungan serta kebijakan akademik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan arahan dan kemudahan dalam proses akademik selama penyusunan skripsi;
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;

5. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, khususnya Program Studi PGSD, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengarahan, dan bimbingan kepada penulis selama masa perkuliahan;
7. Ibu Wahyudati Isroilah, S.Pd., selaku Kepala SDN Tarokan 3, beserta Bapak dan Ibu Guru SDN Tarokan 3, Dusun Geneng, Desa Tarokan, Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri, yang telah memberikan izin, dukungan, serta bantuan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta didik kelas V SDN Tarokan 3 yang telah berpartisipasi dan membantu kelancaran kegiatan observasi serta uji coba media pembelajaran dalam penelitian ini;
8. Bapak Winardi, Ibu Yayuk Sholikah, Anis Rosiana, dan Dodik Dwi Setyo Budi beserta keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, perhatian, serta bantuan baik secara moral maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini dengan baik;
9. Seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dan penyempurnaan di masa yang dapat datang.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti sendiri, lembaga pendidikan, serta pihak-pihak yang berkepentingan, dan menjadi bahan masukan yang bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

Kediri, 18 Juni 2026

Peneliti,

Rois Rahmat Kurnia
NPM: 22.1.40.60.242

RINGKASAN

ROIS RAHMAT KURNIA: Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* IPAS Materi Gaya Magnet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Di SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri; Skripsi; PGSD; FKIP; UN PGRI Kediri; 2026.

Kata Kunci: media pembelajaran; *Articulate Storyline*; gaya magnet; hasil belajar; IPAS SD

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang mengindikasikan, pembelajaran IPAS pada materi gaya magnet di kelas V SDN Tarokan 3 masih menggunakan media yang terbatas sehingga peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu peserta didik memahami konsep gaya magnet dengan lebih mudah. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang valid, praktis, dan efektif pada materi gaya magnet untuk peserta didik kelas V SDN Tarokan 3.

Penelitian ini mempergunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu: Analisi (*Analysis*); Desain (*Design*); Pengembangan (*Development*); Implementasi (*Implementation*); dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDN Tarokan 3 sebagai subjek penelitian. Instrumen yang dipergunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon peserta didik, serta soal *Pretest* dan *Posttest*. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan sehingga dapat diketahui kelayakan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS materi gaya magnet.

Hasil penelitian mengindikasikan, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi gaya magnet memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menghasilkan persentase senilai 84% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan mengindikasikan, peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Pada aspek keefektifan, hasil *Pretest* dan *Posttest* mengindikasikan terdapatnya peningkatan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata *Pretest* pada uji coba terbatas sebesar 75 meningkat menjadi 80 pada *Posttest*, sedangkan pada uji coba luas nilai rata-rata meningkat dari 87 menjadi 94,33. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi gaya magnet untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PRAKATA.....	vi
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Hakikat Pembelajaran di Sekolah Dasar	9
B. Hakikat Media Pembelajaran.....	12
C. Hakikat Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>	17
D. Hakikat Capaian Pembelajaran IPAS	21
E. Hakikat Mata Pelajaran Gaya Magnet.....	23
F. Penelitian Terdahulu.....	24
G. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	28
A. Pendekatan <i>Research and Development</i>	28
B. Prosedur Pengembangan.....	29
C. Desain Pengembangan.....	32
D. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian	33

E. Instrumen Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data.....	43
G. Uji Coba dan Kevalidan	46
H. Norma Pengujian	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Deskripsi Sekolah.....	50
B. Data Produk Hasil Pengembangan	52
C. Data Uji Coba	67
D. Analisis Data.....	74
E. Revisi Produk	83
F. Kajian Produk Akhir.....	88
BAB V PENUTUP	92
A. Simpulan.....	92
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3. 1 Tabel Perancangan	34
Tabel 3. 2 Susunan Pedoman Observasi.....	36
Tabel 3. 3 Susunan Wawancara Oleh Guru	36
Tabel 3. 4 Susunan Wawancara Oleh Peserta Didik.....	37
Tabel 3. 5 Skala Likert.....	37
Tabel 3. 6 Angket Respon Guru	37
Tabel 3. 7 Persentase Dan Kategori Respon Guru.....	38
Tabel 3. 8 Angket Respon Peserta Didik.....	39
Tabel 3. 9 Skala Likert.....	40
Tabel 3. 10 Angket Validasi Media.....	40
Tabel 3. 11 Tabel Persentase Dan Kategori Validasi Media	41
Tabel 3. 12 Skala Likert.....	41
Tabel 3. 13 Angket Validasi Materi	42
Tabel 3. 14 Kriteria Kevalidan Ahli Materi	43
Tabel 3. 15 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran	44
Tabel 3. 16 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran.....	45
Tabel 3. 17 Ketuntasan Hasil Belajar dari Peserta Didik	46
Tabel 3. 18 Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran.....	46
Tabel 4. 1 Desain Media	54
Tabel 4. 2 Penilaian Ahli Materi.....	61
Tabel 4. 3 Penilaian Ahli Media	63
Tabel 4. 4 Penilaian Uji Coba Terbatas	68
Tabel 4. 5 Penilaian Uji Coba Luas	71
Tabel 4. 6 Kepraktisan.....	77
Tabel 4. 7 Penilaian Hasil Respons Peserta Didik Uji Coba Terbatas.....	78
Tabel 4. 8 Penilaian Hasil Respons Peserta Didik Uji Coba Luas	78
Tabel 4. 9 <i>Pretest</i> Uji Coba Terbatas	79
Tabel 4. 10 <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas.....	80
Tabel 4. 11 <i>Pretest</i> Uji Coba Luas	81
Tabel 4. 12 <i>Posttest</i> Uji Coba Luas	82

Tabel 4. 13	Penilaian Hasil Desain Awal, Revisi, dan Desain Akhir.....	83
--------------------	---	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	27
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE	29
Gambar 4. 1 Tanda Tangan Ahli Materi	62
Gambar 4. 2 Tanda Tangan Ahli Media.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul.....	99
Lampiran 2. Surat Berita Acara.....	101
Lampiran 3. Surat Pengantar / Izin.....	103
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	104
Lampiran 5. Lembar Pemanfaatan Produk.....	105
Lampiran 6. Hasil Wawancara	106
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	108
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Materi.....	109
Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	112
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Media	113
Lampiran 11. Lembar Kepraktisan Guru.....	116
Lampiran 12. Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	119
Lampiran 13. Perangkat Pembelajaran.....	121
Lampiran 14. Bahan Ajar	125
Lampiran 15. Media pembelajaran.....	129
Lampiran 16. Rubrik Penilaian	136
Lampiran 17. Soal Uji Coba <i>Pretest</i>	139
Lampiran 18. Soal Uji Coba <i>Posttest</i>	141
Lampiran 19. Hasil Uji Coba <i>Pretest</i> Terbatas.....	143
Lampiran 20. Hasil Uji Coba <i>Posttest</i> Terbatas	145
Lampiran 21. Hasil Uji Coba <i>Pretest</i> Luas	147
Lampiran 22. Hasil Uji Coba <i>Posttest</i> Luas.....	149
Lampiran 23. Dokumentasi	151
Lampiran 24. Hasil Plagiasi	154
Lampiran 25. Surat Hasil Plagiasi.....	155
Lampiran 26. Berita Acara Ujian Skripsi	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah mentransformasi secara signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam penyajian materi ajar yang semakin inovatif dan digital. Dunia pendidikan kini tidak lagi bisa bergantung pada metode pembelajaran konvensional, melainkan harus bertransformasi mengikuti zaman, termasuk dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Perubahan karakteristik peserta didik generasi digital menuntut pembelajaran yang tidak sebatas informatif, namun pula visual, interaktif, dan menyenangkan. Menurut Sura' et al., (2025), media pembelajaran berbasis digital memengaruhi positif pada peningkatan motivasi dan partisipasi peserta didik. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Rahayu et al., (2025), bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dasar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis teknologi saat ini menjadi kebutuhan utama, bukan lagi sebagai alternatif pilihan.

Pada konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS), khususnya di Sekolah Dasar, peserta didik sering dihadapkan pada konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami. Salah satu materi yang menantang adalah gaya magnet, yang membutuhkan pemahaman terhadap konsep medan magnet, kutub magnet, serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya, materi ini sering hanya dijelaskan secara verbal atau menggunakan gambar statis dari buku teks. Penelitian oleh Abidah et al., (2025) mengindikasikan, sebagian besar peserta didik SD kesulitan memahami materi gaya magnet karena tidak adanya media visual yang mendukung. Novitasari & Munir, (2025) juga menjabarkan, pemanfaatan media animasi atau simulasi bisa meningkatkan pemahaman peserta didik pada konsep gaya dan gerak secara signifikan. Oleh karena itu, materi gaya magnet membutuhkan pendekatan pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep secara konkret dan menarik.

Pengembangan media pembelajaran perlu didasarkan pada teori belajar yang relevan dengan karakter peserta didik. Dua teori utama yang sering dijadikan landasan dalam pengembangan media adalah teori kognitivisme dan konstruktivisme. Teori kognitivisme menekankan pentingnya pengolahan informasi dalam otak, sementara konstruktivisme lebih menitikberatkan kepada keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuan. Menurut Bora et al., (2025), media yang didesain berdasarkan teori konstruktivisme mampu secara aktif mendorong keaktifan peserta didik sepanjang berlangsungnya pembelajaran. Pujakesuma et al., (2025) juga menjabarkan, media yang memfasilitasi visualisasi informasi sesuai dengan prinsip kognitivisme dapat meningkatkan pemrosesan informasi dan daya ingat peserta didik. Itulah mengapa, media pembelajaran yang efektif harus mampu mengakomodasi kedua pendekatan tersebut, baik secara interaktif maupun visual.

Sekarang, pembelajaran IPAS pada jenjang Sekolah Dasar (SD) masih menghadapi beragam kendala, utamanya pada materi gaya magnet. Terdapat sebagian guru yang masih menerapkan metode ceramah dan membaca buku teks tanpa dukungan alat peraga atau media visual. Akibatnya, pembelajaran menjadi pasif dan tidak menarik, yang menjadikan peserta didik tidak menyerap pemahaman konsep dengan baik. Penelitian oleh Sulistyawan & Zuhri, (2025) menyebutkan bahwa kurangnya penerapan media interaktif mengakibatkan minimnya capaian belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Sementara itu, Adiputra et al., (2022) menekankan bahwa ketidakhadiran media pembelajaran yang kontekstual menjadikan peserta didik cepat jenuh dan tidak termotivasi. Itulah mengapa, diperlukan inovasi dalam pengembangan media yang bisa menjembatani pemahaman peserta didik pada materi-materi IPAS yang bersifat abstrak, seperti gaya magnet.

Satu di antara solusi yang bisa dipergunakan sebagai cara menyelesaikan permasalahan tersebut ialah pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang bersifat interaktif dan kontekstual. Media seperti ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif, mengeksplorasi konsep, serta menekankan umpan balik secara langsung. Media interaktif juga dapat menyesuaikan dengan beragam gaya belajar peserta didik—visual, auditori,

maupun kinestetik. Melalui penerapan teknologi, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang tidak sebatas menarik, namun pula lebih mudah dipahami. Terlebih, media interaktif dapat memvisualisasikan konsep-konsep IPAS yang sulit dijelaskan secara verbal. Penggunaan media yang tepat juga bisa mendorong keaktifan peserta didik pada aktivitas pembelajaran, yang menjadikan peserta didik lebih termotivasi dan hasil belajar pun meningkat.

Pembelajaran IPAS pada peningkatan Sekolah Dasar saat ini masih membentur kendala besar, khususnya pada penyampaian materi gaya magnet. Gaya magnet merupakan konsep yang sarat akan materi abstrak—seperti medan magnet dan gaya tarik antar-kutub—yang tidak mungkin dipahami secara utuh jika hanya mengandalkan paparan lisan. Sayangnya, pendekatan di lapangan masih didominasi metode ceramah konvensional dan instruksi membaca buku teks secara pasif tanpa dukungan media visual. Ketidaktersediaan alat peraga interaktif ini menjadi masalah krusial yang mengakibatkan terjadinya verbalisme, di mana peserta diajarkan menghafal tanpa mampu mengkontekstualisasikan prinsip magnetik di dunia nyata. Kesenjangan inilah yang memicu kejenuhan akut dan menurunnya motivasi belajar secara drastis.

Urgensi permasalahan ini dibuktikan secara eksplisit melalui pembelajaran pendahuluan yang dilaksanakan di kelas V SDN Tarokan 3. Berdasarkan hasil observasi awal dan evaluasi diagnostik terhadap 40 peserta didik, ditemukan fakta bahwa hanya sekitar 14 sampai 15 anak yang mampu memahami konsep dasar materi tersebut. Sementara itu, selebihnya atau sekitar 65% peserta didik masih kurang memahami materi dengan baik dan memiliki nilai rata-rata yang belum mencapai KKM. Fakta tersebut dipertegas oleh hasil wawancara bersama guru yang mengonfirmasi rendahnya kemampuan peserta didik dalam menjelaskan ulang esensi materi pasca-pembelajaran akibat keterbatasan media interaktif yang kontekstual di dalam kelas.

Satu di antara media yang bisa dipergunakan sebagai cara menjawab tantangan tersebut adalah media berbasis *Articulate Storyline*. Perangkat lunak ini menjadikan guru bisa merancang media pembelajaran interaktif yang memuat teks, gambar, suara, animasi, dan evaluasi dalam satu paket terpadu. Media yang dihasilkan sangat cocok digunakan untuk peserta didik Sekolah

Dasar karena tampilannya yang menarik dan navigasi yang mudah digunakan. Media ini juga bisa diakses secara mandiri oleh peserta didik melalui perangkat digital. Pengembangan media dengan *Articulate Storyline* telah digunakan secara luas di berbagai jenjang pendidikan dan terbukti efektif guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Media ini memberi peluang besar bagi guru guna mentransmisikan materi gaya magnet secara lebih kontekstual dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk SD perlu memperhatikan unsur pedagogis, visual, dan teknologi secara menyeluruh. Pengembangan tidak sebatas fokus pada tampilan yang menarik, namun pula pada alur pembelajaran yang sistematis dan interaktif. Media yang dikembangkan harus mampu menyajikan konten IPAS secara bertahap, mulai dari pengenalan konsep, penjelasan interaktif, hingga evaluasi melalui kuis. Kelebihan *Articulate Storyline* adalah kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang fleksibel dan personal, karena peserta didik bisa mengakses media tersebut kapan saja, sebagaimana kebutuhan dan kecepatan belajarnya sendiri-sendiri. Di samping hal tersebut, guru dapat menggunakannya sebagai alat bantu mengajar yang efektif dan efisien.

Penelitian oleh Safitri, (2021) menjabarkan, media *Articulate Storyline* sanggup mendorong minat belajar peserta didik dikarenakan tampilannya yang interaktif dan menarik. Di samping hal tersebut, penelitian Gafelina & Subagyo, (2025) mengindikasikan, penggunaan media ini bisa mendukung peserta didik memahami konsep pelajaran dengan lebih mudah dibandingkan metode konvensional. Hal ini diperkuat dengan adanya fitur animasi, gambar, dan latihan soal yang menjadikan peserta didik lebih aktif pada pembelajaran. Kondisi tersebut diperkuat dengan adanya fitur animasi, gambar, audio, serta latihan soal interaktif yang membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat langsung pada aktivitas pembelajaran. Penggunaan media interaktif seperti *Articulate Storyline* juga menyajikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menjadikan peserta didik tidak merasakan kebosanan ketika pembelajaran berlangsung. Di samping hal tersebut, media ini dapat mendukung guru pada penyampaian materi dengan lebih jelas dan terstruktur,

utamanya pada materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, media *Articulate Storyline* dinilai sangat tepat digunakan sebagai solusi guna mendorong pemahaman, minat, dan hasil belajar peserta didik, utamanya pada materi IPAS yang bersifat abstrak seperti gaya magnet.

Mengacu latar belakang yang dijabarkan, maka penelitian ini mengangkat judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE* IPAS MATERI GAYA MAGNET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN TAROKAN 3 KABUPATEN KEDIRI”**. Penelitian ini dilaksanakan sebagai usaha untuk mengatasi rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi gaya magnet akibat minimnya media interaktif yang dipergunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan diharapkan berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menghibur dan menarik, memvisualisasikan konsep dengan jelas, serta memperbaiki capaian belajar peserta didik. Di samping hal tersebut, pengembangan media ini juga ditujukan guna mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS yang lebih inovatif, relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pembelajaran yang berdiferensiasi dan memusatkan kepada peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian di antaranya:

1. Minimnya media pembelajaran interaktif yang dipergunakan dalam penyampaian materi IPAS, khususnya gaya magnet, mengakibatkan peserta didik kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak hanya melalui penjelasan lisan dan buku teks;
2. Guru belum memanfaatkan teknologi pembelajaran seperti *Articulate Storyline* yang mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Tarokan 3;
3. Peserta didik kelas V SDN Tarokan 3 menunjukkan rendahnya keterlibatan dan hasil belajar pada materi gaya magnet, yang diduga disebabkan oleh

kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik;

4. Pembelajaran masih dominan diisi metode ceramah yang menjadikan peserta didik kurang memperlihatkan keaktifan pada aktivitas belajar;
5. Media pembelajaran yang dipergunakan masih kurang menarik dan belum mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara maksimal.

C. Batasan Masalah

Supaya studi dijalankan dengan fokus dan arah yang tidak menyimpang, maka cakupan bahasan pada studi ini terbatas pada sejumlah hal berikut:

1. Materi pembelajaran yang dikembangkan hanya terbatas pada submateri “Gaya Magnet”. Dalam mata pelajaran IPAS kelas V sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Materi lain di luar topik gaya magnet tidak dibahas dalam penelitian ini.
2. Media pembelajaran yang dirancang mempergunakan platform *Articulate Storyline* dengan fitur-fitur interaktif seperti animasi, narasi, dan evaluasi. Penelitian ini tidak mencakup pengembangan media dengan perangkat lunak lain atau bentuk media non-digital.

D. Rumusan Masalah

Sejalan dengan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, tujuan yang hendak direalisasikan dalam pembelajaran ini di antaranya:

1. Bagaimanakah kevalidan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* IPAS Materi Gaya Magnet untuk Peserta Didik Kelas V Di SDN 3 Tarokan Kabupaten Kediri?
2. Bagaimanakah kepraktisan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* IPAS Materi Gaya Magnet untuk Peserta Didik Kelas V Di SDN 3 Tarokan Kabupaten Kediri?
3. Bagaimanakah keefektifan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* IPAS Materi Gaya Magnet untuk Peserta Didik Kelas V Di SDN 3 Tarokan Kabupaten Kediri?

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan kevalidan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* IPAS Materi Gaya Magnet untuk Peserta Didik Kelas V Di SDN 3 Tarokan Kabupaten Kediri;
2. Mendeskripsikan kepraktisan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* IPAS Materi Gaya Magnet untuk Peserta Didik Kelas V Di SDN 3 Tarokan Kabupaten Kediri;
3. Mendeskripsikan efektivitas Media Pembelajaran *Articulate Storyline* IPAS Materi Gaya Magnet untuk Peserta Didik Kelas V Di SDN 3 Tarokan Kabupaten Kediri.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini harapannya bisa berkontribusi guna mengembangkan teori pembelajaran berbasis media digital interaktif, utamanya dalam pemanfaatan *Articulate Storyline* sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di SD. Di samping hal tersebut, penelitian ini juga dapat memperkaya literatur mengenai strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman konsep abstrak seperti gaya magnet.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini menyajikan pengalaman langsung kepada peneliti guna mengembangkan media pembelajaran interaktif mempergunakan *Articulate Storyline* serta memperdalam pemahaman peneliti tentang penerapan media digital dalam proses pembelajaran yang efektif dan inovatif.

b. Bagi Guru

Guru memperoleh alternatif media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah dipergunakan sebagai cara menyampaikan materi gaya magnet. Media ini juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempermudah guru dalam menjelaskan konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini bisa menjadi acuan untuk kepala sekolah dalam mendorong dan memfasilitasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta sebagai langkah nyata dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, B., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Gaya Magnet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPAS*, 5(3). <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6656>
- Adiputra, D. K., Faturohman, N., & Rianti, A. D. (2022). Penggunaan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Materi Gaya Magnet Di Kelas V SDN 3 Jati Mulya. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(1).
- Adiyatma, J., & Diyana, T. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Articulate Storyline* Dengan Topik Gerak Lurus. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1). <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss1.953>
- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Agustina, U., & Elan, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas V SDN Sindangheula 02. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 5(3). <https://doi.org/10.24114/js.v5i3.26827>
- Amalia, F., Anggayudha, R. A., Aldilla, K., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Peserta didik Kelas IV. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Peserta didik*.
- Angraini, Y., Hardiansyah, F., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline* 3 terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6659>
- Ayudianti, Y. N., Andriana, E., Setiawan, S., & Yuliana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* 3 Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual Di Kelas IV SD. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.31932/ve.v14i1.2007>
- Bora, B., Nur, R., Mardawiyah, S., Arifin, A. N., & Adnan, A. (2025). Implementasi Virtual Reality Dalam Pembelajaran Digital: Analisis Literatur Melalui Metode Systematic Literature Review (SLR). *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4). <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i4.7432>
- Danang Sulistyawan, G., & UIN Saifuddin Zuhri Purwokerto, P. K. (2025). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (Ifp) Sebagai Media Pembelajaran

- Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2).
- Dermawan, H. (2025). Strategi Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *INTIFA: Journal of Education and Language*, 2(2). <https://doi.org/10.62083/intifa.v2i2.85>
- Desvita Maharani, Ranti Wahyuni, dkk. (2024). Systematic Literature Review: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Audio-Visual. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 1(2). <https://doi.org/10.61798/jsp.v1i2.160>
- Ekosantoso, F., Cholik, M., Soeryanto, S., & Arizal, H. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Google Sites Terhadap Kemandirian Belajar Peserta didik Teknik Kendaraan Ringan. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 10(2). <https://doi.org/10.29100/jupi.v10i2.7615>
- Fitriani, D. N., Setiyadi, D., & Listiani, I. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPAS Materi Gaya Magnet dengan Model Inquiry Berbantuan LKS pada Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 7(2). <https://doi.org/10.25273/jems.v7i2.5293>
- Gafelina, G., & Subagyo, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPAS. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1). <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i1.4813>
- Heinich, & Et, A. (2020). Instructional Media and Technology for Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3.
- M. Zakiy I'shomuddin, E. T. A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Magnetic Adventure Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Kedungbanteng 01 Tegal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15.
- Mardiana, N., Rahman, K., & Nesia, A. (2025). Sensori, Sensasi, Persepsi, Emosi, Intelegensi, Bakat, Minat, dan Motivasi: Integrasi Teori dan Implikasi dalam Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 6(1).
- Mubarrok, A., Waluyo, S. B., Dewi, N. R., Zaenuri, Z., Walid, W., Agoestanto, A., & Sugiman, S. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 8.
- Nabiilah, N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah-Ungguh Basa Kelas IV MI Darunnajah. *Jurnal PGSD Unesa*, 9(7).
- Novitasari, A., & Munir, M. M. (2025). Pengaruh Media Video Animasi Stop Motion Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Peserta didik SD.

Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 12(3).
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i3.5979>

- Nursella, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik SD. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 2(1). <https://doi.org/10.70437/jedu.v2i1.14>
- Pujakesuma, D., Pinandito, A., & Saputra, M. C. (2025). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality, Video, dan Slide Terhadap Hasil Belajar dan Daya Ingat Peserta didik Kelas X pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 6 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 12(4).
- Rahayu, N. K. S., Sanjaya, D. B., & Candiasa, I. M. (2025). Pengembangan Hypermedia Bermuatan Ekoliterasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1842>
- Safitri, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).
- Savitri, N. A., Afandi, M., & Ismiyanti, Y. (2025). Analisis Keaktifan dalam Penerapan Media Pembelajaran Multimodal pada Mata Pelajaran IPAS Materi Magnet Kelas IVB SD Islam Sultan Agung 02 Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2).
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Slameto. (2015). Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineke Cipta. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Sukiman. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran. In *Pedagogia* (Vol. 13, Issue 1).
- Sunendar. (2022). Merancang Pembelajaran IPAS Di SD. In *Bpiedu.Id*.
- Sura', Y., Daud, F., & Husain, H. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Metakognisi Peserta didik Kelas X SMA Kristen Barana' pada Materi Bioteknologi. *UNM Journal of Biological Education*, 8(2). <https://doi.org/10.35580/ujbe.v8i2.74407>
- Syahroni, M. (2020). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of*

Community Service Learning, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>

Utari, D. R., & Ramadan, Z. H. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Peserta didik SD Kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>