

Pengembangan Multimedia Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Simbol Dan Sila-Sila Pancasila Untuk Siswa Kelas II

Reka Aprillia Prafita¹, Erwin Putera Permana², Efa Wahyu Prastyaningtyas³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kediri, Indonesia

Corresponding author: rekaaprilliaprafita20@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi simbol dan sila-sila Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Pembelajaran yang masih didominasi penggunaan buku paket, LKS, dan papan tulis menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan dalam menghubungkan simbol Pancasila dengan sila yang sesuai. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas II SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase dan skor *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memperoleh rata-rata validitas sebesar 87%, yang terdiri atas validasi ahli media sebesar 84% dan ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan memperoleh rata-rata sebesar 96,32% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan siswa. Sementara itu, hasil uji keefektifan menunjukkan skor *N-Gain* sebesar 0,80 pada uji coba terbatas dan 0,93 pada uji coba luas yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, multimedia berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi simbol dan sila-sila Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: *Articulate Storyline*; multimedia interaktif; Pendidikan Pancasila; hasil belajar; sekolah dasar.

Abstract: This study was motivated by students' low understanding of the symbols and principles of Pancasila in Pancasila Education learning for second-grade students at SDN Lirboyo 2 Kediri City. Learning activities were still dominated by the use of textbooks, student worksheets, and whiteboards, causing students to be less active, easily bored, and experience difficulties in associating Pancasila symbols with their corresponding principles. Therefore, this study aimed to develop *Articulate Storyline*-based interactive multimedia that is valid, practical, and effective for use in Pancasila Education learning. The study employed a *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The research subjects were 28 second-grade students of SDN Lirboyo 2 Kediri City. The research instruments included media and material expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning achievement tests in the form of *pre-test* and *post-test*. Data were analyzed using descriptive quantitative techniques through percentage calculations and *N-Gain* scores. The results showed that the developed multimedia achieved an average validity score of 87%, consisting of 84% from media experts and 90% from material experts, which was categorized as very valid. The practicality level reached an average score of 96.32%, indicating a very practical category based on teacher and student responses. Furthermore, the effectiveness test revealed *N-Gain* scores of 0.80 in the limited trial and 0.93 in the large-scale trial, both of which were categorized as high. Therefore, the *Articulate Storyline*-based multimedia was proven to be valid, practical, and

effective, making it suitable for use as a learning medium to improve students' understanding and learning outcomes on the topic of Pancasila symbols and principles in elementary schools.

Keywords: *Articulate Storyline; Interactive Multimedia; Pancasila Education; Learning Outcomes; Elementary School.*

Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fase penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Pada abad ke-21, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menuntut peserta didik aktif, kreatif, dan mampu memanfaatkan teknologi dalam proses belajar (Fitriani et al., 2021). Selain itu, peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual dan kontekstual (Susanto & Wulandari, 2024).

Pada Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik sesuai nilai-nilai luhur bangsa Indonesia (Hamzah et al., 2022). Salah satu materi yang dipelajari pada kelas II sekolah dasar adalah simbol dan sila-sila Pancasila. Materi ini menjadi dasar dalam mengenalkan identitas bangsa dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila. Namun, bagi peserta didik kelas rendah, materi tersebut masih tergolong abstrak karena menuntut kemampuan menghubungkan simbol dengan makna yang terkandung di dalamnya (Triyanto & Fadhillah, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi simbol dan sila-sila Pancasila belum berjalan optimal. Guru masih menggunakan media konvensional berupa buku paket, LKS, dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang fokus, dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dari 28 siswa kelas II, sebanyak 16 siswa belum mencapai KKTP sebesar 75 dengan rata-rata nilai kelas berada pada rentang 65–70. Selain itu, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan simbol-simbol Pancasila serta menghubungkannya dengan sila yang sesuai. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep simbolik secara lebih konkret dan menarik (Husain & Ibrahim, 2021).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* (Pradnyani & Paramita, 2024). *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis dalam satu platform pembelajaran (Khairunnisa et al., 2024). Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah karena informasi disajikan melalui berbagai bentuk visual dan

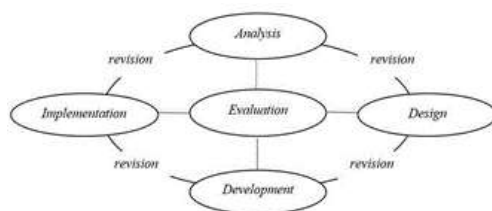
interaksi yang menarik (Nurdyansyah, 2019). Penerapan *Articulate Storyline* di sekolah dasar terbukti mampu mendukung keterlaksanaan kurikulum secara lebih optimal karena media ini mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari (Anitasari & Utami, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Menurut Daryanes (2023), menyatakan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa. Menurut Enjel Mardianti & Muhammadi (2024), menyatakan bahwa media *Articulate Storyline* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan sangat layak digunakan. Selain itu Zahara et al. (2024), juga melaporkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media interaktif. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi simbol dan sila-sila Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi simbol dan sila-sila Pancasila untuk siswa kelas II SDN Lirboyo 2 Kota Kediri serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Metode *Research and Development* digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2017). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan proses pengembangan media pembelajaran mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir. Penelitian dilaksanakan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa kelas II.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE
(Jusniar et al., 2022)

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila di kelas II SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Analisis dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas II. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kebutuhan media, karakteristik peserta didik, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap analisis merupakan dasar dalam menentukan kebutuhan pengembangan produk sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Tahap Desain

Tahap desain dilakukan dengan menyusun desain multimedia yang akan dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, *storyboard*, *flowchart*, desain tampilan media, serta instrumen penelitian. Perancangan media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar melalui penggunaan warna yang menarik, ilustrasi gambar, audio, video, dan kuis interaktif

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan rancangan media menjadi produk multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Produk dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017).

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui penerapan multimedia berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi simbol dan sila-sila Pancasila. Implementasi dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 8 siswa dan uji coba luas yang melibatkan 20 siswa. Pada tahap ini peserta didik menggunakan multimedia secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Selain itu, guru dan peserta didik diberikan angket respons untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas multimedia yang dikembangkan berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Data validitas diperoleh dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik, sedangkan data keefektifan diperoleh melalui hasil pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan rumus N-Gain. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang

dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran).

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil validasi ahli dan angket kepraktisan dihitung menggunakan rumus persentase, sedangkan hasil tes belajar dianalisis menggunakan skor N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia.

Hasil dan Diskusi

Hasil

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analysis, peneliti melakukan observasi, wawancara, penyebaran angket kebutuhan peserta didik, serta studi dokumentasi di kelas II SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Pada tahap analisis dilakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN Lirboyo 2 Kota Kediri untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi simbol dan sila-sila Pancasila masih menggunakan media konvensional berupa buku paket, LKS, dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif selama pembelajaran, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila. Selain itu, dari 28 peserta didik terdapat 16 peserta didik yang belum mencapai KKTP sebesar 75 dengan rata-rata nilai kelas berada pada rentang 65–70. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain dilakukan penyusunan rancangan multimedia berbasis *Articulate Storyline* yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi simbol dan sila-sila Pancasila kelas II sekolah dasar. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan *storyboard*, *flowchart*, materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal, kuis interaktif, serta desain tampilan media. Multimedia dirancang menggunakan kombinasi teks, gambar, audio, animasi, dan navigasi interaktif agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, desain multimedia yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Produk yang

dikembangkan memuat halaman pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi simbol dan sila-sila Pancasila, video pembelajaran, latihan soal, kuis interaktif, profil pengembang, dan referensi.

Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil validasi disajikan pada table 1.

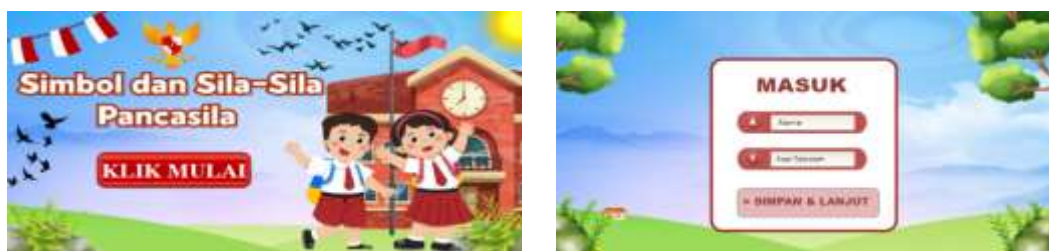
Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Aspek Validasi	Persentase
Ahli Media	84%
Ahli Materi	90%
Rata-Rata	87% Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata persentase validasi mencapai 87% dan termasuk kategori sangat valid. Revisi dilakukan berdasarkan saran validator, terutama pada penggunaan bahasa tombol navigasi yang diubah dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami peserta didik kelas II SD



Gambar 2. Produk Media Sebelum Perbaikan



Gambar 3. Produk Media Sesudah Perbaikan

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, multimedia berbasis *Articulate Storyline* diujicobakan kepada peserta didik kelas II SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 8 peserta didik dan uji coba luas yang melibatkan 20 peserta didik. Setelah menggunakan multimedia, guru dan peserta didik diminta memberikan respons terhadap media yang digunakan.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan

Responden	Instrumen	Persentase
Guru kelas II	Angket Kepraktisan	98%
Peserta didik Kelas II	Angket Respon Siswa	90%
Rata-Rata kepraktisan		96,32% Sangat Praktis

Tabel 2 menunjukkan bahwa multimedia memperoleh rerata kepraktisan 96,32% dengan kategori sangat praktis. Guru menyatakan media sangat membantu penyampaian materi simbol Pancasila, sedangkan siswa mengekspresikan ketertarikan dan semangat belajar yang tinggi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan multimedia melalui analisis hasil pre-test dan post-test pada dua tahap uji coba dengan menggunakan rumus N-Gain. Hasil keefektifan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Keefektifan N-Gain

Tahap Uji Coba	Pre-test	Post-test	N-gain	Kategori
Uji coba terbatas	45	88,75	0,80	Tinggi
Uji coba luas	45	96	0,93	Tinggi

Berdasarkan Tabel 3, nilai N-Gain pada uji coba terbatas sebesar 0,80 dan uji coba luas sebesar 0,93, keduanya berkategori tinggi. Terjadi peningkatan rata-rata nilai secara konsisten dari pre-test ke post-test pada kedua tahap uji coba. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi simbol dan sila-sila Pancasila. Peningkatan nilai yang diperoleh setelah penggunaan multimedia menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II sekolah dasar.

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi simbol dan sila-sila Pancasila kelas II sekolah dasar. Tingkat validitas sebesar 87% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik dari aspek materi, kebahasaan, tampilan, maupun interaktivitas. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan media yang dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi mampu menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Mayer (2021) suatu produk pembelajaran dapat dinyatakan layak apabila telah memenuhi kriteria validitas berdasarkan penilaian para ahli.

Tingginya tingkat kepraktisan yang mencapai 96,32% menunjukkan bahwa multimedia mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Hasil ini menjawab permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis, yaitu pembelajaran yang masih didominasi penggunaan buku paket, LKS, dan papan tulis sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Melalui multimedia berbasis *Articulate Storyline*, materi disajikan dengan tampilan yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif. Penyajian tersebut membuat peserta didik lebih aktif, fokus, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurdyansyah (2019) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, hasil ini juga didukung oleh temuan Anitasari & Utami (2021) yang menegaskan bahwa implementasi *Articulate Storyline* di sekolah dasar terbukti memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Dari aspek keefektifan, multimedia memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,80 pada uji coba terbatas dan 0,93 pada uji coba luas dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Peningkatan hasil belajar ini berkaitan dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap perkembangan ini, peserta didik lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual dan nyata dibandingkan penjelasan verbal semata. Oleh karena itu, penyajian simbol dan sila-sila Pancasila melalui gambar, audio, video, dan animasi membantu peserta didik memahami hubungan antara simbol dengan makna setiap sila secara lebih konkret. Hasil ini mendukung pendapat Mayer (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran multimedia dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena informasi disampaikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas penggunaan Articulate Storyline dalam pembelajaran. Daryanes (2023) menyatakan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Enjel Mardianti & Muhammadi (2024) juga menemukan bahwa, media Articulate Storyline pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan sangat layak digunakan. Selain itu Zahara et al. (2024) melaporkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media interaktif. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Hal ini semakin diperkuat oleh Husain & Ibrahim (2021) yang menyatakan bahwa pengembangan media *Articulate Storyline* di sekolah dasar menghasilkan produk yang layak digunakan dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Meskipun memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki keunggulan pada fokus pengembangan media yang secara khusus ditujukan untuk

materi simbol dan sila-sila Pancasila pada siswa kelas II sekolah dasar. Materi ini merupakan materi yang bersifat simbolik dan relatif abstrak bagi peserta didik kelas rendah. Oleh karena itu, multimedia dikembangkan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik melalui penggunaan visual yang menarik, audio narasi, video pembelajaran, serta kuis interaktif yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif. Keunggulan tersebut menjadikan multimedia berbasis *Articulate Storyline* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu menjadi solusi terhadap permasalahan rendahnya pemahaman peserta didik mengenai simbol dan sila-sila Pancasila yang ditemukan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

Keterbatasan

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba multimedia hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 28 peserta didik sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada sekolah dengan karakteristik yang berbeda. Kedua, multimedia yang dikembangkan hanya berfokus pada materi simbol dan sila-sila Pancasila kelas II sekolah dasar sehingga belum mencakup materi Pendidikan Pancasila secara keseluruhan. Ketiga, penelitian ini belum menggunakan kelompok kontrol sehingga efektivitas multimedia belum dapat dibandingkan secara langsung dengan penggunaan media pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan multimedia pada materi yang lebih luas, melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, serta menggunakan desain eksperimen untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi simbol dan sila-sila Pancasila untuk siswa kelas II SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,32% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,80 pada uji coba terbatas dan 0,93 pada uji coba luas yang termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia berbasis *Articulate Storyline* mampu membantu peserta didik memahami materi simbol dan sila-sila Pancasila secara lebih konkret, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, multimedia yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Referensi

- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2021). Implementasi Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2247–2255. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3167>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Journal Homepage: Heliyon*, 9(4), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Enjel Mardianti, & Muhammadi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 236–241. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18681>
- Fitriani, N. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pentingnya Pembelajaran Pkn dalam Membentuk Nilai Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9098–9102. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2426>
- Hamzah, M. R., Mujiwati, Y., Khamdi, I. M., Usman, M. I., & Abidin, M. Z. (2022). Jurnal jendela pendidikan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 553–559. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.309>
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 07(September), 1365–1374. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Jusniar, J., Yunus, M., Hardin, H., & Syamsidah, S. (2022). Development of a Modification Problem-Based Learning (M-PBL) Strategy to Stimulate Chemistry Education Students' Metacognitive Ability. *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)*, 7(1), 22–32. <https://doi.org/10.17977/um026v7i12022p022>
- Khairunnisa, M., Hamansah, H., & Rivai, A. T. O. (2024). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Materi Sistem Koordinasi Manusia Terhadap Motivasi Belajar Kelas XI MIPA di MAN 1 Kota Makassar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5709–5716. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1881>
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning. In *Visible Learning Guide to Student Achievement*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.4324/9781351257848-43>
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- Pradnyani, N. M. D. S., & Paramita, M. V. A. (2024). Media Berbasis Discovery Learning Menggunakan Articulate Storyline 3 Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Cahaya. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 218–227. <https://doi.org/10.23887/jea.v8i2.77725>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode D. Bandung: Alfabeta. In *Bandung: Alfabeta*.
- Susanto, A. H., & Wulandari, M. D. (2024). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMAHAMAN TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 2, 306–312. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102>
- Triyanto, T., & Fadhillah, N. (2018). Penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 15(2), 161–169.
<https://doi.org/10.21831/jc.v15i2.20709>

Zahara, J., Gandamana, A., Sitohang, R., Winara, & Aulia, S. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi T.A 2023/2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 5394–5411.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15633>