

Pengembangan Media Pembelajaran GALIH Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mapel IPAS Kelas V

Wahyu Hidayat¹, Akhmad Junaedi²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia
cuyong7@students.unnes.ac.id

Submit
1 Februari 2026

Review
11 Februari 2026

Publish
13 Februari 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline* yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SDN Sadeng 01. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi delapan tahapan. Data dikumpulkan melalui pretest, posttest, observasi, wawancara, serta angket, dan dianalisis menggunakan persentase dan *N-gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media GALIH memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi (ahli media 90%; ahli materi 93%), kepraktisan sangat baik (respon guru 89%; peserta didik 85%), serta keefektifan cukup efektif dengan nilai *N-gain* 0,591 pada uji skala kecil dan 0,604 pada uji skala besar. Dengan demikian, media GALIH berbasis *Articulate Storyline* layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Hasil Belajar, IPAS

Abstract

This study aimed to develop GALIH (*Environmental Literacy Gallery*), an interactive learning media developed using *Articulate Storyline*, to enhance fifth-grade students' achievement in IPAS at SDN Sadeng 01. The research employed a *Research and Development (R&D)* approach adapted from the Borg and Gall model into eight stages. Data were obtained through pretests, posttests, observations, interviews, and validation and response questionnaires. Descriptive percentage analysis and *N-gain* were applied to evaluate feasibility, practicality, and effectiveness. The findings indicate that the developed media achieved a very high feasibility level (90% from media experts and 93% from subject-matter experts), demonstrated excellent practicality (89% teacher response and 85% student response), and showed moderate effectiveness, with *N-gain* scores of 0.591 in the small-scale trial and 0.604 in the large-scale trial. These results suggest that GALIH is a feasible, practical, and sufficiently effective digital learning medium to improve elementary students' learning outcomes in IPAS.

Keywords: Learning Media, *Articulate Storyline*, Learning Outcomes, Science

PENDAHULUAN

Pendidikan yang ideal merupakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan potensi murid secara optimal melalui pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada murid (Supardi, Ahmad, Neng, 2025). Hadijaya et al., (2025) menyatakan bahwa pendidikan tidak semata-mata berorientasi pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan dan kehidupan sosial. Pada jenjang pendidikan dasar, proses pembelajaran diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Firman, Prijambodo, Punggeti, & Azizah, 2025). Pernyataan tersebut selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek kecerdasan, kepribadian, dan keterampilan, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran di sekolah dasar dituntut untuk lebih adaptif terhadap perkembangan zaman, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran bermakna (Assidiqi et al., 2025). Salah satu

mata pelajaran yang memerlukan penerapan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan terpadu adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Mata pelajaran IPAS dirancang untuk membekali murid dengan pemahaman terhadap fenomena alam dan sosial secara terpadu, sekaligus menumbuhkan kesadaran terhadap permasalahan lingkungan dan kehidupan bermasyarakat (Asmaul et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS sebaiknya dirancang melalui strategi dan media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep dengan situasi nyata, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta memanfaatkan teknologi untuk memperkuat pemahaman dan pengalaman belajar (Fatimah, 2025).

Namun, dalam implementasinya, upaya mewujudkan pendidikan yang ideal masih dihadapkan pada berbagai permasalahan di lapangan (Syawaaliya et al., 2025). Salah satu permasalahan yang kerap dijumpai dalam pembelajaran adalah masih dominannya pendekatan yang berpusat pada guru, ditandai dengan penggunaan metode ceramah serta keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran interaktif (Abduhrohman et al., 2025; Sani, 2024). Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya keterlibatan aktif peserta didik, munculnya kejenuhan, serta menurunnya motivasi belajar, yang selanjutnya berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar peserta didik.

Permasalahan lain yang berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran adalah terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Merdeka, Siregar, & Paizah, 2025). Dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk mampu menyediakan sumber belajar yang variatif, kontekstual, dan menarik (Sharma et al., 2025). Namun demikian, praktik di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku guru dan buku siswa terbitan pemerintah, sementara pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif belum dimanfaatkan secara optimal (Prinanda, 2023).

Kondisi serupa juga dijumpai pada pelaksanaan pembelajaran di SDN Sadeng 01. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V, pembelajaran IPAS masih mengandalkan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar utama. Proses pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan eksplorasi maupun diskusi masih terbatas. Media pembelajaran yang digunakan belum dimanfaatkan secara optimal dan belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi yang tersedia di sekolah. Selain itu, guru menghadapi kendala dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran digital yang interaktif, baik dari aspek keterbatasan waktu maupun penguasaan teknologi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran, padahal IPAS menuntut pemahaman konsep-konsep alam dan sosial yang bersifat konkret dan kontekstual (Muslimin, 2025).

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar peserta didik kelas V SDN Sadeng 01 pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan data evaluasi pembelajaran IPAS, masih ditemukan sejumlah peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang ditetapkan, yaitu sebesar 70. Temuan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya efektif dalam membantu peserta didik memahami materi IPAS secara optimal (Maharani, Fatmawati, & Setyowati, 2025).

Selain itu, dampak yang terjadi dari permasalahan pada pembelajaran IPAS Kelas V SDN Sadeng 01 Semarang adalah murid cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kurang antusias mengikuti kegiatan belajar, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat kontekstual dan aplikatif (Hafidza, Juita, & Yufriana, 2025). Padahal, sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi di sekolah sudah cukup memadai untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran inovatif, dimana sudah terdapat LCD proyektor di ruang kelas yang seharusnya bisa dimanfaatkan sebagai pendukung dalam penyampaian materi berbasis teknologi. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif, mudah dioperasikan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar guna meningkatkan pemahaman, meminimalkan terjadinya miskonsepsi, serta mendorong keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPAS (Maulida et al., 2025).

Salah satu alternatif solusi yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran GALIH (Galeri Literasi Lingkungan Hidup) berbasis *Articulate Storyline*. Media GALIH dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang mengaitkan materi IPAS dengan isu-isu lingkungan hidup secara kontekstual. Penggunaan *Articulate Storyline* sebagai platform pengembangan

memungkinkan penyajian materi dalam berbagai bentuk multimedia, seperti teks, gambar, video, animasi, serta kuis interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Husain & Ibrahim, 2021). Media ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna, sehingga membantu peserta didik memahami materi IPAS secara lebih optimal (Nurlita, 2025).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran GALIH (Galeri Literasi Lingkungan Hidup) yang secara spesifik mengintegrasikan literasi lingkungan hidup ke dalam pembelajaran IPAS kelas V melalui pemanfaatan *Articulate Storyline* sebagai media interaktif. Media yang dikembangkan tidak hanya menekankan penguasaan aspek kognitif, tetapi juga menginternalisasikan nilai kepedulian terhadap lingkungan melalui penyajian konten pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan peserta didik (Ibrahimi, 2025). Selain itu, penerapan *Articulate Storyline* dalam pengembangan media pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar masih tergolong terbatas, sehingga penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi inovatif dalam pengembangan media pembelajaran digital.

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* telah dilakukan oleh Anarli, Hermita, & Putra (2023) dengan judul "*Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline Berbasis Kontekstual pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid berdasarkan aspek materi, bahasa, dan media dengan nilai rata-rata validitas sebesar 0,76. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media tersebut tergolong praktis digunakan dalam pembelajaran, dengan skor kepraktisan sebesar 80 dari guru dan 90 dari peserta didik yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Dwi, & Miranda (2021) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda untuk Siswa Sekolah Dasar*". Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 91% dari ahli materi dan 93% dari ahli media, yang berada pada kategori sangat layak. Selanjutnya, penelitian oleh Nuriyatul, Siwi, & Fatihul (2023) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline di Sekolah Dasar*" menunjukkan bahwa hasil uji coba terhadap peserta didik memperoleh respon positif serta mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan setelah penggunaan media berbasis *Articulate Storyline*.

Meskipun pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* telah banyak dilakukan dan terbukti layak serta praktis, penelitian terdahulu umumnya masih berfokus pada peningkatan aspek kognitif dan belum secara spesifik mengintegrasikan literasi lingkungan hidup dalam pembelajaran IPAS kelas V. Selain itu, kajian sebelumnya cenderung terbatas pada materi IPA tertentu dan belum mengeksplorasi integrasi nilai kepedulian lingkungan secara terpadu dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya pada kondisi riil sekolah dasar seperti SDN Sadeng 01. Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi melalui pengembangan media GALIH berbasis *Articulate Storyline* yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menginternalisasikan literasi lingkungan secara kontekstual dan relevan, sehingga mempertegas urgensi dan kontribusi inovatif penelitian ini dalam pengembangan media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline* yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS di SDN Sadeng 01. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS yang lebih inovatif serta mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik (Dwi, & Ita, 2024).

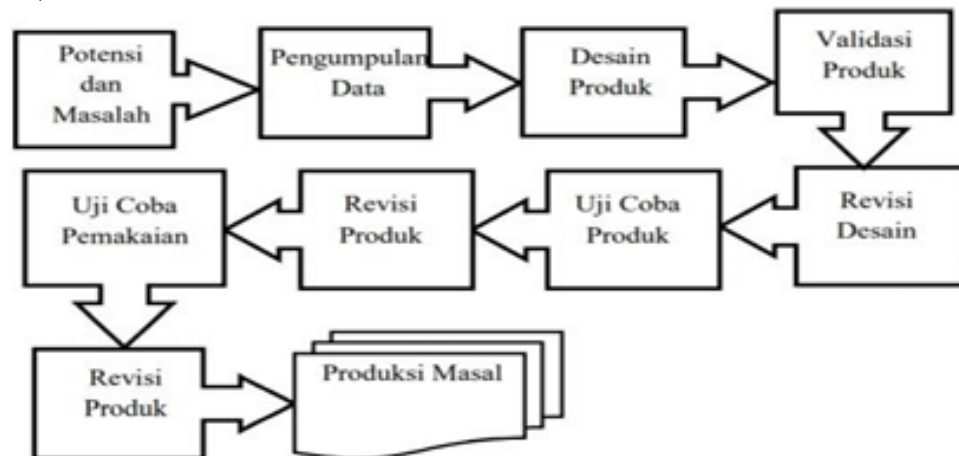
METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran serta menguji tingkat keefektifannya dalam proses pembelajaran (Okpatrioka, 2023). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019). Secara konseptual, model tersebut terdiri atas sepuluh tahapan pengembangan, namun dalam penelitian ini hanya diterapkan delapan tahapan karena disesuaikan dengan kondisi dan

kebutuhan penelitian di lapangan. Delapan tahapan yang digunakan meliputi: (1) identifikasi potensi dan permasalahan, (2) pengumpulan data, (3) perancangan produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, dan (8) uji coba pemakaian. Berikut langkah penelitian dengan model Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019):

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sadeng 01 Kota Semarang dengan melibatkan 22 murid kelas V sebagai subjek penelitian. Dalam rangka menilai tingkat kelayakan media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline*, penelitian ini menerapkan dua tahapan uji coba, yaitu uji coba skala kecil sebagai tahap awal dan uji coba skala besar sebagai tahap pemakaian. Uji coba skala kecil melibatkan 4 murid kelas V SDN Sadeng 01 Kota Semarang, sedangkan uji coba skala besar melibatkan 18 murid kelas V pada sekolah yang sama. Pelaksanaan kedua tahap uji coba tersebut bertujuan untuk memperoleh data empiris terkait kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui perpaduan teknik tes dan nontes (Musfirah & Rasyid, 2025). Teknik tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar murid dengan memberikan 30 butir soal pilihan ganda pada tahap pretest dan 30 butir soal pilihan ganda pada tahap posttest yang sudah dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* $0,87 > 0,70$ sehingga dianggap reliabel pada tahap uji instrumen dengan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel*. Sementara itu, teknik nontes dilaksanakan melalui kegiatan observasi, wawancara, serta penyebaran angket. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk menilai kualitas media pembelajaran GALIH, khususnya ditinjau dari aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan.



Gambar 1. Langkah-langkah Model Borg and Gall

HASIL

Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan angket menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS pada kelas V SDN Sadeng 01 masih mengalami sejumlah permasalahan. Pembelajaran cenderung mengandalkan media pembelajaran konvensional, seperti buku guru, buku siswa, dan penggunaan media pembelajaran yang belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik murid, serta belum menekankan pemahaman konsep secara mendalam, media pembelajaran digital masih sebatas pemanfaatan powerpoint. Kondisi tersebut menyebabkan murid mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang membutuhkan pengamatan secara langsung.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Perangkat Validasi	Presentase	Kriteria
Media	Media	90%	Sangat Layak
Materi	Materi	93%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil temuan penelitian, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, bersifat konkret, serta mendukung interaksi aktif murid. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline* yang dirancang untuk menyajikan materi IPAS kelas V secara terstruktur melalui tampilan digital yang interaktif. Media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan

isi, ketepatan penyajian, serta kesesuaian media dengan karakteristik perkembangan murid sekolah dasar. Adapun hasil validasi oleh para ahli tersebut disajikan pada Tabel 5.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 90%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran berada pada kategori sangat layak untuk digunakan. Sementara itu, penilaian oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 93%, yang menandakan bahwa materi IPAS yang disajikan dalam media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline* dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar pada materi *Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan*. Penilaian kelayakan tersebut didasarkan pada aspek media dan materi yang telah memenuhi kesesuaian dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, serta karakteristik perkembangan murid. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli dijadikan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan media sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba.

Setelah melalui tahap validasi, media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline* selanjutnya diimplementasikan melalui uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pelaksanaan kedua tahap uji coba tersebut menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid. Data yang diperoleh dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar selanjutnya dianalisis, dan hasil analisis tersebut disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Skala Kecil dan Skala Besar

Data	Skala Kecil		Skala Besar	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	65,8	85,8	64,1	86,7
<i>N-gain</i>	0,591		0,604	
<i>N-gain</i> (%)	59,1%		60,4%	
Kategori Tafsiran	Sedang		Sedang	
Efektivitas	Cukup Efektif		Cukup Efektif	

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *N-Gain*, diperoleh skor sebesar 0,591 pada uji coba skala kecil dan 0,604 pada uji coba skala besar. Mengacu pada kriteria klasifikasi *N-Gain*, kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Lebih lanjut, berdasarkan interpretasi tingkat efektivitas *N-Gain*, media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan dapat dikategorikan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid.

Selain uji efektivitas, media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline* juga melalui tahap uji kepraktisan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS kelas V. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respons guru dan murid yang diberikan setelah pelaksanaan uji coba media, sebagaimana disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Kepraktisan

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	89%	Sangat Praktis
Murid	85%	Sangat Praktis

Hasil analisis tanggapan kepraktisan yang diberikan guru menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 89%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Kemudian, hasil analisis tanggapan kepraktisan yang diberikan murid menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis berdasarkan kriteria kepraktisan sebagaimana disajikan pada Tabel 7.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak *Articulate Storyline* yang mendukung integrasi teks, gambar, animasi, audio, dan interaktivitas. Model pengembangan mengacu pada Borg and Gall dalam Sugiyono (2019) Dari sepuluh tahapan pengembangan, penelitian ini menerapkan delapan tahapan yang disesuaikan

dengan kebutuhan dan kondisi lapangan, yaitu: (1) identifikasi potensi dan permasalahan, (2) pengumpulan data, (3) perancangan produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, dan (8) uji coba pemakaian.

1) Identifikasi Potensi dan Permasalahan

Tahap identifikasi potensi dan permasalahan bertujuan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran IPAS kelas V SDN Sadeng 01. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi bahan ajar konvensional dan pemanfaatan media digital belum optimal, sehingga pemahaman murid terhadap materi IPAS relatif rendah. Di sisi lain, sekolah memiliki potensi berupa ketersediaan LCD di setiap kelas, komputer sekolah, serta minat murid terhadap pembelajaran berbasis media interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar IPAS.

2) Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilaksanakan untuk memperoleh gambaran kebutuhan pembelajaran di lapangan. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru kelas V serta penyebaran angket kebutuhan kepada guru dan murid terkait pembelajaran IPAS dan media pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, peneliti juga melakukan studi pustaka terhadap teori, dokumen, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran.

3) Perancangan Produk

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline*. Perancangan produk meliputi penentuan materi IPAS yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan tampilan media, petunjuk tombol, penyajian materi, galeri literasi lingkungan, pengembangan soal evaluasi yang terintegrasi dalam media pembelajaran interaktif, dan video pembelajaran. Berikut tampilan produk media pembelajaran GALIH:

a) Tampilan Halaman Depan

Halaman depan media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline* menampilkan identitas media sebagai bahan ajar IPAS kelas V. Pada halaman ini disediakan beberapa tombol utama, meliputi tombol mulai dan tombol navigasi yang berada di sisi kanan. Tombol mulai berfungsi mengarahkan pengguna menuju menu utama, tombol navigasi berfungsi untuk memberikan penjelasan mengenai fungsi tombol yang terdapat pada media pembelajaran GALIH.



Gambar 2. Halaman Depan Media Pembelajaran

b) Tampilan Menu Utama

Halaman ini menampilkan empat fitur utama yang dapat diakses oleh pengguna, yaitu menu materi pembelajaran, galeri literasi lingkungan hidup, kuis, dan video pembelajaran. Keempat fitur tersebut dirancang untuk membantu murid mengakses dan mempelajari konten pembelajaran secara sistematis dan interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 3. Halaman Menu Utama

c) Tampilan Materi Pembelajaran

Halaman materi memuat pembahasan mengenai apa itu ekosistem, komponen ekosistem, peran manusia dalam menjaga ekosistem.



Gambar 4. Halaman Materi

d) Tampilan Galeri Literasi Lingkungan

Halaman galeri literasi lingkungan berisi literasi mengenai 10 masalah besar lingkungan Indonesia, literasi mengenai ketidak seimbangan ekosistem, dan literasi mengenai faktor perubahan lingkungan.



Gambar 5. Halaman Galeri Literasi Lingkungan

e) Tampilan Quiz

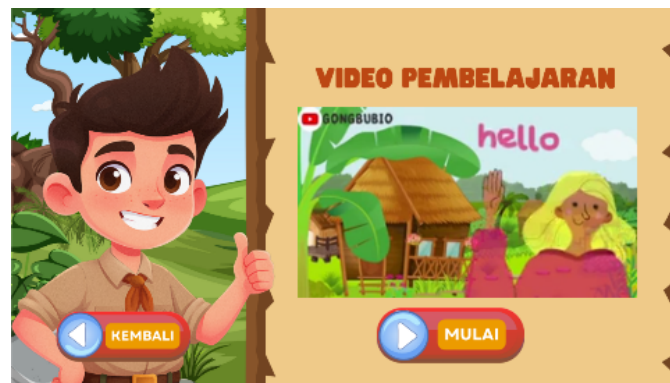
Media pembelajaran GALIH yang dikembangkan dilengkapi dengan fitur evaluasi berupa kuis interaktif yang memuat soal-soal sesuai dengan materi yang dipelajari. Fitur kuis tersebut berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman murid sekaligus melatih kemampuan mereka dalam menerapkan konsep yang telah dipelajari secara tepat.



Gambar 6. Halaman Quiz

f) Tampilan Video Pembelajaran

Media ini dilengkapi dengan fitur video pembelajaran yang menyajikan materi IPAS tentang Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan secara visual dan terstruktur guna memfasilitasi pemahaman murid terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak. Keberadaan fitur tersebut berperan sebagai penguat penyajian materi sekaligus mendorong peningkatan minat belajar dan keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran.



Gambar 7. Halaman Video Pembelajaran

g) Tampilan Profil Pengembang

Halaman profil pengembang pada media pembelajaran GALIH menyajikan informasi terkait identitas pengembang sebagai bagian dari kelengkapan media pembelajaran.



Gambar 8. Halaman Profil Pengembang

4) Validasi Ahli

Tahap validasi dilaksanakan untuk menilai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Proses validasi melibatkan ahli media yang menilai aspek tampilan, interaktivitas, serta teknis penggunaan media, dan ahli materi yang mengevaluasi kesesuaian isi, ketepatan konsep, serta keselarasan materi dengan capaian pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran GALIH divalidasi oleh dua validator ahli, yaitu Bapak Abtadi Tris Hamdani, M.Pd. sebagai ahli media dan Ibu Aldina Eka Andriani, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi.

5) Revisi Desain

Tahap revisi desain dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli pada tahap validasi. Peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran GALIH sesuai dengan rekomendasi validator. Media yang telah direvisi selanjutnya dikonsultasikan kembali kepada para ahli hingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

6) Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan pada skala kecil dengan melibatkan 4 murid kelas V SDN Sadeng 01 Semarang. Pada tahap ini, media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline* diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran untuk memperoleh gambaran awal mengenai kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan.

7) Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, peneliti memperoleh masukan terkait kekurangan dan kendala penggunaan media. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk agar media pembelajaran GALIH dapat digunakan secara lebih optimal dan efektif dalam pembelajaran.

8) Uji Coba Pemakaian

Tahap uji coba pemakaian dilaksanakan pada skala besar dengan melibatkan seluruh murid kelas V SDN Sadeng 01 Semarang yang berjumlah 18 murid. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran IPAS, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar murid.

Secara teoritis, pengembangan media GALIH selaras dengan teori konstruktivisme Vygotsky dalam Nurjamilah, Salsabila, & M.Tizani, (2025) yang menekankan pentingnya interaksi antara murid dengan lingkungan belajar sebagai sarana membangun pemahaman konsep secara bertahap. Penyajian materi yang kontekstual melalui integrasi isu lingkungan hidup memungkinkan murid mengaitkan konsep IPAS dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga proses internalisasi pengetahuan berlangsung lebih optimal. Media interaktif berfungsi sebagai alat mediasi yang membantu murid berada dalam zona perkembangan proksimalnya, terutama ketika didukung oleh pendampingan guru selama proses pembelajaran (Wardani, Putri, & Kholis, 2023).

Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid setelah penggunaan media GALIH. Peningkatan tersebut tidak hanya mencerminkan perbaikan aspek kognitif, tetapi juga menunjukkan tumbuhnya kesadaran dan pemahaman terhadap pentingnya kepedulian lingkungan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Anarli, Hermita, & Putra (2023); Dwi, & Miranda (2021); Nuriyatul, Siwi, & Fatihul (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan hasil belajar karena menyajikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memotivasi murid. Namun demikian, tingkat efektivitas tetap dipengaruhi oleh kesiapan awal murid, intensitas penggunaan media, serta strategi pendampingan guru dalam mengarahkan proses eksplorasi konten.

Dengan demikian, pengembangan media GALIH berbasis *Articulate Storyline* tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar IPAS, tetapi juga memperkuat integrasi literasi lingkungan hidup dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Penelitian ini mempertegas bahwa inovasi media pembelajaran digital yang kontekstual dan interaktif merupakan salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPAS secara berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran GALIH (Galeri Literasi Lingkungan Hidup) berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Sadeng 01 dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 90% dan ahli materi sebesar 93%, yang mencerminkan kesesuaian aspek tampilan, interaktivitas, substansi materi, dan karakteristik murid. Kepraktisan media tercermin dari respons guru sebesar 89% dan murid sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan melalui nilai *N-gain* sebesar 0,591 pada uji coba skala kecil dan 0,604 pada uji coba skala besar yang termasuk

kategori sedang, sehingga media GALIH terbukti mampu meningkatkan hasil belajar. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas pada satu satuan pendidikan, ruang lingkup materi yang difokuskan pada topik tertentu dalam IPAS kelas V, serta durasi penerapan media yang relatif singkat, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih beragam, cakupan materi yang lebih komprehensif, serta waktu implementasi yang lebih panjang guna menguji konsistensi efektivitas media secara lebih mendalam.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran GALIH berbasis *Articulate Storyline* direkomendasikan untuk dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran IPAS guna meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar murid, khususnya pada materi yang bersifat abstrak. Guru juga diharapkan dapat menyesuaikan dan mengembangkan konten media GALIH pada materi IPAS lainnya agar pemanfaatannya lebih optimal dan berkelanjutan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media sejenis dengan cakupan materi yang lebih luas, melibatkan subjek penelitian yang lebih beragam, serta mengkaji pengaruh media terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, dan literasi digital. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengintegrasikan media pembelajaran dengan platform pembelajaran daring untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang lebih fleksibel.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada orang tua, dosen pembimbing, validator ahli materi dan media, Kepala SDN Sadeng 01, guru, serta murid kelas V SDN Sadeng 01. Dukungan dan kerja sama yang diberikan sangat berarti dalam menunjang kelancaran penelitian dan diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat positif bagi proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduhrohman, M. N., Qonita, N., Yulianti, Y., Putri Hanifah, Z., Jenuri, J., & Suwarma, D. M. (2025). Relevansi Penggunaan Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 5(1), 257–261. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2523>
- Anarli, A., Hermita, N., & Putra, Z. H. (2023). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline Berbasis Kontekstual Pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 6(1), 15. <https://doi.org/10.31258/jta.v6i1.15-29>
- Asmaul Husnah, Asty Fitriani, Fitri Patricya, Modesta, Tiara Putri Handayani, A. M. (2023). Analisis materi IPS dalam pembelajaran IPAS kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64.
- Assidiqi, A. H., Sadiyah, D., Islam, P. A., Islam, M. S., Islam, P. A., Islam, M. S., ... Islam, M. S. (2025). Implementasi Pembelajaran Mendalam (Depp Learning) Di Sekolah Dasar Sebagai Penguatan. *PEDASUD : Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dan Usia Dini*, 2(2), 31–37.
- Dwi Agustin, Miranda, U. Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jpsd*, 9(8), 3093–3102.
- Dwi Novia Rachmawati, Ita Kurnia, A. L. (2024). Multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai alternatif media pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 4(2), 922–929. <https://doi.org/10.52562/biocephy.v4i2.1346>
- Fatimah Fatimah, Y. I. S. (2025). Merekonstruksi Pembelajaran IPS: Media Pembelajaran, Gaya Belajar Siswa, dan Kreatifitas Guru dalam Menumbuhkan Pemahaman Kontekstual. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(2), 150–162.
- Firman, R., Prijambodo, N., Punggeti, R. N., & Azizah, L. F. (2025). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Berbasis Lingkungan Di Sekolah Dasar: Pendekatan Kualitatif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(1), 121–126.

- Hadijaya, Y., Novita, W., Yudianta, E., Islam, U., & Sumatera, N. (2025). Pendidikan Sebagai Proses Transformasi Kebudayaan. *Journal Of Education*, 5(1), 276–287.
- Hafidza, H., Juita Harun, G., & Yufriana Devi, M. (2025). A Preliminary Analysis Of Ips Instruction In Grade Iv: The Demand For Contextual And Enjoyable Learning Media Analisis Awal Pembelajaran Ips Di Kelas Iv: Kebutuhan Media Pembelajaran Yang Kontekstual Dan Menyenangkan. / *Jurnal CERDAS Proklamator*, 13(1), 67–80.
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Ibrahimi, R. (2025). Peran Media Ekosistem Lokal Berbasis Kearifan Lokal dalam Penguatan Pendidikan IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(2), 87–95.
- Maharani, P., Fatmawati, R. A., & Setyowati, D. (2025). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 41 Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 19(02), 167–183.
- Maulyda, M. A., Sugiman, Wuryandani, W., Sulistyani, N., & Annizar, A. M. ruf. (2025). Investigating the role of digital capabilities on the relationship between teacher readiness and teacher skills using augmented reality media in elementary schools: A mediation and moderation analysis. *Social Sciences and Humanities Open*, 11(May 2024), 101411. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101411>
- Merdeka, I., Siregar, W., & Paizah, N. (2025). Dampak keterbatasan sarana dan prasarana terhadap keektifitasan pembelajaran peserta didik. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(9), 16413–16420. Retrieved from <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Musfirah, N., & Rasyid, A. (2025). Pengembangan instrumen hasil penilaian belajar tes dan non tes. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11), 120–125. Retrieved from <https://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/download/1488/1622>
- Muslimin, & MR. (2025). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Maccayya Journal : Jurnal Ilmu Pendidikan. *Maccayya Journal : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 7–12.
- Nuriyatul Hidayah, Siwi Es Nafitri, Fatihul Zaky, A. F. S. A. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83–91.
- Nurjamilah, Salsabila Alfiatur Rizki, M.Tizani Nawa Bik, E. S. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882.
- Nurlita Lestari, L. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 815–826. Retrieved from <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi>
- Okpatrioka. (2023). View of Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 87. Retrieved from <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154/150>
- Prinanda, D. (2023). Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *IJAM-EDU (Indonesian Journal of Administration and Management in Education)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.24036/ijam-edu.v2i2.177>
- Sani Susanti, et. al. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Sharma, R., Tan, C., Gomez, D., Xu, C., & Dubé, A. K. (2025). Guiding teachers' game-based learning: How user experience of a digital curriculum guide impacts teachers' self-efficacy and acceptance of educational games. *Teaching and Teacher Education*, 155(August 2024). <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104915>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Supardi Supardi, Ahmad Idris, Neng Nurhayati, A. F. (2025). Transformasi Pendidikan Era Globalisasi: Inovasi Kurikulum, Teknologi, Peran Guru, dan Fokus Pengembangan Potensi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 258–265.
- Syawaaliya, A., Fitri., H., Tarigan, M. B., & Lestari, P. (2025). Profesionalisme Guru dalam Sorotan: Tantangan dan Solusi untuk Pendidikan Bermutu. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(3), 755–763.

Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>