

Efektifitas Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Mengenal Peta

Raisa Berlian, Rieskha Tri Adilah. Em, Yesika Novita Rahmi

Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

Email: raisaberlian@umri.ac.id

Abstract

Students learning outcomes in science and social science (IPAS) learning remain a concern, particularly in the topic of map recognition, which involves visual concepts and requires instructional media that can enhance student engagement. The limited use of instructional media has resulted in less interactive learning processes, contributing to low learning outcomes. This study aimed to analyze the effectiveness of interactive learning media developed using Articulate Storyline in improving the learning outcomes of fourth-grade elementary school students on the topic of map recognition. This study employed a quantitative approach using a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 24 fourth-grade students at SDIT Al-Manar Pekanbaru. Data were collected through pretests and posttests and analyzed using the Normalized Gain (N-Gain) test to determine the improvement in students' learning outcomes. The findings revealed that the mean score increased from 58.75 on the pretest to 93.75 on the posttest, while the learning mastery rate improved from 33.3% to 91.6%. Furthermore, the average N-Gain score was 0.90, which falls into the high category. These findings indicate that the Articulate Storyline-based interactive learning media is effective in improving students' learning outcomes and can serve as an innovative instructional medium for IPAS learning in elementary schools.

Keywords: *Media, Interaktif, Articulate Storyline, Result, Learning.*

Abstrak

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS masih menjadi perhatian, terutama pada materi mengenal peta yang memuat konsep-konsep visual dan memerlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penggunaan media yang masih terbatas menyebabkan proses pembelajaran kurang interaktif sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi mengenal peta. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah 24 peserta didik kelas IV SDIT Al-Manar Pekanbaru. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan *Normalized Gain (N-Gain)* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 58,75 pada *pretest* menjadi 93,75 pada *posttest*, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 33,3% menjadi 91,6%. Analisis *N-Gain* memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,90 yang termasuk kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Media, Interaktif, Articulate Storyline, Hasil, Belajar.*

Copyright: © 2026. The Author(s).

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran. Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru tidak hanya mampu menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kurikulum yang digunakan.¹ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar peserta didik yang mencerminkan tingkat penguasaan terhadap kompetensi yang telah ditetapkan.² Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDIT Al-Manar Pekanbaru, proses pembelajaran IPAS pada materi mengenal peta masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan gambar peta sederhana sebagai media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran berlangsung secara satu arah sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, materi mengenal peta memuat konsep-konsep yang bersifat visual, seperti simbol peta, unsur peta, arah mata angin, dan cara menghitung skala peta, sehingga memerlukan media yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret dan interaktif. Keterbatasan media yang digunakan berdampak pada rendahnya penguasaan peserta didik terhadap materi, yang selanjutnya berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.³

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴ Berdasarkan hasil nilai ulangan pada materi mengenal peta yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan pada skor 78. Dari 24 siswa yang mengikuti ulangan harian, hanya terdapat 8 siswa yang tuntas sementara 16 siswa lainnya mendapat nilai di bawah KKTP. Hal ini

¹ Wiwik Suryani Murniyanti, "Transformasi Pendidikan: Kebutuhan dan Tantangan Kompetensi Guru dalam Menghadapi Era Digital Abad-2," *Janacita: Journal of Primary and Children's Education* 8, no. 2 (2025).

² Muhadi et al., "Evaluasi Perencanaan Desain Pembelajaran, Pelaksanaan Proses Kegiatan Pembelajaran, dan Evaluasi Instrumen Hasil Pembelajaran," *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 2 (2025).

³ Rifqotul S. Qomariyah et al., "Problematisasi Pentingnya Media Pembelajaran di SD Tanjungsari Kabupaten Probolinggo dalam Kegiatan Belajar dan Mengajar," *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 34, no. 1 (2022): 22–36.

⁴ Ahmad R. Ridha et al., "Hasil Belajar Sebagai Objek Penilaian (Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik)," *Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan* 3, no. 3 (2025).

mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa kelas IV masih tergolong rendah pada materi mengenal peta sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media yang lebih efektif.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik merupakan faktor yang memengaruhi hasil belajar. Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif karena menggabungkan berbagai multimedia seperti teks, gambar, audio, video, serta *game* edukasi interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran.⁵ Penyajian materi secara visual dan interaktif tersebut dapat membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak maupun kompleks sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dipilih dalam penelitian ini sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan. Perangkat lunak ini dipilih karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, serta kuis interaktif dalam satu media pembelajaran. Selain itu, *Articulate Storyline* menyediakan fitur navigasi yang mudah digunakan dan memungkinkan peserta didik untuk tetap dapat mengulang materi mengenal peta meskipun tidak ada guru yang membersamai.⁶ Karakteristik tersebut menjadikan media pembelajaran lebih variatif, mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, serta mendukung pemahaman konsep pada materi mengenal peta yang bersifat visual.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil belajar peserta didik. Penelitian Nurul dan Aslam menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.⁷ Penelitian Muzdalifah juga menunjukkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.⁸ Penelitian lain oleh Sofyan Iskandar membuktikan bahwa integrasi multimedia interaktif dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan siswa Sekolah Dasar selama proses pembelajaran berlangsung.⁹ Temuan-temuan tersebut memperlihatkan

⁵ Irma Maulidia dan Ibnu Muthi, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa SD," *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah* 3, no. 4 (2025): 10–24.

⁶ S. Aulia, M. Daming, dan Nurdiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Bumi Kita Terancam Bahaya," *Indonesian Journal of Innovation Multidiscipliner Research* 4, no. 3 (2026).

⁷ Nurul M. Agusti dan Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5794–5800.

⁸ S. Q. Muzdalifah, S. Suryandari, dan M. Rahayu, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan* 3, no. 5 (2025).

⁹ Sofyan Iskandar et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar," *JGK (Jurnal Guru Kita)* 7, no. 3 (2023): 557–566.

bahwa media interaktif memiliki potensi yang besar dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengembangan media dan pengujian kualitas produk melalui aspek validitas maupun kepraktisan. Penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi mengenal peta di kelas IV Sekolah Dasar masih relatif terbatas. Padahal, pengujian efektivitas merupakan tahap penting untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai penggunaan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi mengenal peta.¹⁰ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran IPAS yang inovatif dan efektif di Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest* untuk mengukur efektivitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi mengenal peta. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tanpa menggunakan kelompok kontrol.¹¹ Subjek dalam penelitian ini adalah 24 peserta didik kelas IV SDIT Al-Manar Pekanbaru yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa seluruh peserta didik memiliki karakteristik yang homogen dan belum pernah menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran IPAS sebelumnya. Instrumen yang digunakan berupa soal tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 butir yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Soal *pretest* dan *posttest* disusun dengan tingkat kesulitan dan cakupan materi yang setara untuk memastikan konsistensi pengukuran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.¹²

¹⁰ Anggi A. Kurniawan, N. D. Rahmawati, dan K. Dian, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 2 (2024): 179–187.

¹¹ Anggi A. Kurniawan, N. D. Rahmawati, dan K. Dian, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 2 (2024): 179–187.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 112–115.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media interaktif. Selanjutnya, peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah penggunaan media. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, serta persentase ketuntasan belajar pada *pretest* dan *posttest*. Sementara itu, analisis inferensial dilakukan menggunakan uji *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media interaktif.¹³ Hasil N-Gain yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$).¹⁴ Seluruh data dianalisis dengan bantuan perangkat lunak statistik untuk memastikan keakuratan hasil penelitian.

C. Pembahasan

1. Deskripsi Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dianalisis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media dalam pembelajaran IPAS materi mengenal peta. Data tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik setelah memperoleh perlakuan, kemudian dianalisis menggunakan *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar yang terjadi.¹⁵ Hasil *pretest* dan *posttest* digambarkan pada tabel dan gambar berikut:

<i>Variabel</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Jumlah Siswa</i>	24	24
<i>Nilai Tertinggi</i>	100	100
<i>Nilai Terendah</i>	10	60
<i>Rata-rata</i>	58,75	93,75
<i>Jumlah Siswa Tuntas</i>	8	22
<i>Persentase</i>	33,3%	91,6%

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

¹³ Maya Walidah, Evendi, dan H. Rahmatan, "Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMP Negeri 8 Banda Aceh," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 11, no. 1 (2023): 84–95.

¹⁴ Richard R. Hake, "Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses," *American Journal of Physics* 66, no. 1 (1998): 64–74.

¹⁵ Maya Walidah, Evendi, dan H. Rahmatan, "Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMP Negeri 8 Banda Aceh," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 11, no. 1 (2023): 84–95.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan *Pretest*



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan *Posttest*

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Pada tahap *pretest*, nilai rata-rata peserta didik hanya mencapai 58,75 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 33,3%, yang berarti hanya 8 dari 24 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada skor 78. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal peserta didik terhadap materi mengenal peta masih tergolong rendah. Rendahnya hasil *pretest* tersebut tidak terlepas dari keterbatasan media pembelajaran yang digunakan sebelumnya, di mana proses pembelajaran masih didominasi oleh buku paket dan gambar peta sederhana yang bersifat statis sehingga kurang mampu memfasilitasi pemahaman konsep visual yang terkandung dalam materi mengenal peta.¹⁶

Setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *posttest* yang mencapai 93,75, meningkat sebesar 35 poin dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest*. Selain itu, persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang sangat signifikan, dari 33,3% pada *pretest* menjadi 91,6% pada *posttest*, yang berarti sebanyak 22 dari 24

¹⁶ Rifqotul S. Qomariyah et al., "Problematisasi Pentingnya Media Pembelajaran di SD Tanjungsari Kabupaten Probolinggo dalam Kegiatan Belajar dan Mengajar," *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 34, no. 1 (2022): 22–36.

peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu membantu peserta didik dalam memahami materi mengenal peta secara lebih mendalam, terutama dalam hal penguasaan konsep-konsep visual seperti simbol peta, unsur peta, arah mata angin, dan cara menghitung skala peta. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa media interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik dibandingkan dengan media konvensional.¹⁷

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar secara lebih terukur, data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,90 yang termasuk dalam kategori tinggi ($g > 0,70$).¹⁸ Nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi tidak hanya bersifat kuantitatif dalam bentuk kenaikan nilai, tetapi juga mencerminkan adanya peningkatan pemahaman konsep yang substansial pada diri peserta didik. Dengan demikian, media interaktif berbasis *Articulate Storyline* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi mengenal peta, sekaligus mampu mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar yang sebelumnya ditemukan di kelas IV SDIT Al-Manar Pekanbaru.

2. Faktor-Faktor yang Mendukung Efektivitas Media Interaktif

Peningkatan hasil belajar yang signifikan tersebut tidak terlepas dari karakteristik media yang dikembangkan. Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, serta kuis interaktif dalam satu media sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.¹⁹ Penyajian materi yang dikombinasikan dengan berbagai unsur multimedia sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer, yaitu bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya menggunakan penjelasan verbal dari guru.²⁰ Dalam konteks materi mengenal peta yang sarat dengan konsep visual, penggunaan multimedia menjadi sangat krusial karena peserta didik dapat

¹⁷ Nurul M. Agusti dan Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5794–5800.

¹⁸ Richard R. Hake, "Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses," *American Journal of Physics* 66, no. 1 (1998): 64–74.

¹⁹ Irma Maulidia dan Ibnu Muthi, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa SD," *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah* 3, no. 4 (2025): 10–24.

²⁰ Aselia Nur Lailli et al., "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital Melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer dan Cognitive Load Theory," *JURNAL MULTIDISIPLIN ILMU AKADEMIK* 3, no. 2 (2026): 976–989.

melihat secara langsung simbol-simbol peta, arah mata angin, serta cara membaca skala peta melalui tampilan visual yang interaktif dan dinamis. Hal ini membantu peserta didik membangun representasi mental yang lebih kuat terhadap materi yang dipelajari, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Selain aspek multimedia, fitur navigasi yang mudah digunakan dan fleksibilitas akses menjadi faktor pendukung lainnya. *Articulate Storyline* memungkinkan peserta didik untuk mengulang materi yang belum dipahami, melompat ke bagian tertentu, serta mengerjakan kuis interaktif secara mandiri tanpa harus selalu didampingi oleh guru.²¹ Karakteristik ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing (*self-paced learning*), yang merupakan salah satu prinsip penting dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami konsep tertentu dapat mengulang materi tersebut berulang kali, sementara peserta didik yang telah memahami materi dapat melanjutkan ke bagian berikutnya tanpa harus menunggu teman-temannya. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan individual peserta didik, yang pada gilirannya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang melaporkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media interaktif tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam membangun pemahamannya melalui aktivitas belajar yang interaktif.²² Penelitian lain juga membuktikan bahwa integrasi multimedia interaktif dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan siswa Sekolah Dasar selama proses pembelajaran berlangsung.²³ Kesamaan hasil tersebut memperkuat bahwa pemanfaatan media interaktif dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* tidak hanya memberikan dampak positif pada hasil belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

²¹ S. Aulia, M. Daming, dan Nurdiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Bumi Kita Terancam Bahaya," *Indonesian Journal of Innovation Multidiscipliner Research* 4, no. 3 (2026).

²² Irma Maulidia dan Ibnu Muthi, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa SD," *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah* 3, no. 4 (2025): 10–24.

²³ Sofyan Iskandar et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar," *JGK (Jurnal Guru Kita)* 7, no. 3 (2023): 557–566.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi mengenal peta. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran di Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS yang memerlukan visualisasi dan interaktivitas dalam penyampaian materinya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi mengenal peta di SDIT Al-Manar Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 58,75 pada *pretest* menjadi 93,75 pada *posttest*, dengan persentase ketuntasan belajar yang meningkat dari 33,3% menjadi 91,6%. Hasil analisis *N-Gain* yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,90 dengan kategori tinggi semakin menguatkan bukti efektivitas media tersebut. Efektivitas media ini didukung oleh karakteristiknya yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif yang sejalan dengan teori pembelajaran multimedia, serta fitur navigasi yang fleksibel yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang melaporkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media pada materi, jenjang pendidikan, atau jumlah sampel yang lebih beragam sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai implementasi media interaktif dalam berbagai konteks pembelajaran.

Referensi

- Agusti, Nurul M., dan Aslam. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5794–5800.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.

- Aulia, S., M. Daming, dan Nurdiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Bumi Kita Terancam Bahaya." *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research* 4, no. 3 (2026).
- Hake, Richard R. "Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses." *American Journal of Physics* 66, no. 1 (1998): 64–74.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Iskandar, Sofyan, Putri S. Rosmana, A. R. Fadillah, F. Ayuni, F. D. Nur'Ani, M. Apriliya, dan R. Realistiya. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar." *JGK (Jurnal Guru Kita)* 7, no. 3 (2023): 557–566.
- Kurniawan, Anggi A., N. D. Rahmawati, dan K. Dian. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 2 (2024): 179–187.
- Lailli, Aselia Nur, Ekfina Qanita Fesyia Birzah, Yulianingsih, Malikal Bilqis, Kamelia Azhar, dan Hesti Kusumaningrum. "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital Melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer dan Cognitive Load Theory." *JURNAL MULTIDISCIPLIN ILMU AKADEMIK* 3, no. 2 (2026): 976–989.
- Maulidia, Irma, dan Ibnu Muthi. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa SD." *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah* 3, no. 4 (2025): 10–24.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2009.
- Muhadi, Jarir, Khairina, Rajuna, dan E. Prasetyo. "Evaluasi Perencanaan Desain Pembelajaran, Pelaksanaan Proses Kegiatan Pembelajaran, dan Evaluasi Instrumen Hasil Pembelajaran." *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 2 (2025).
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2013.
- Murniyanti, Wiwik Suryani. "Transformasi Pendidikan: Kebutuhan dan Tantangan Kompetensi Guru dalam Menghadapi Era Digital Abad-2." *Janacita: Journal of Primary and Children's Education* 8, no. 2 (2025).
- Muzdalifah, S. Q., S. Suryandari, dan M. Rahayu. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan* 3, no. 5 (2025).
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misykat* 3, no. 1 (2018): 171–187.
- Qomariyah, Rifqotul S., I. Karimah, Masruro, R. Soleha, dan D. Ferdiansyah. "Problematisasi Pentingnya Media Pembelajaran di SD Tanjungsari Kabupaten Probolinggo dalam Kegiatan Belajar dan Mengajar." *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 34, no. 1 (2022): 22–36.
- Ridha, Ahmad R., N. A. Rahmatullah, A. N. N. Firdaus, dan Y. Wicaksono. "Hasil Belajar Sebagai Objek Penilaian (Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik)." *Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan* 3, no. 3 (2025).

- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Walidah, Maya, Evendi, dan H. Rahmatan. "Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMP Negeri 8 Banda Aceh." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 11, no. 1 (2023): 84–95.