

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE 3*  
MATA PELAJARAN PKN MATERI HAK DAN KEWAJIBAN  
KELAS III SEKOLAH DASAR**

Henny Sekar Wahyuningtyas<sup>1\*</sup>, Novialita Angga Wiratama<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email : hennysekarwahyu@gmail.com

**ABSTRAK**

Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena meluasnya penggunaan teknologi digital di ruang kelas. Ini merupakan komponen penting dalam meningkatkan pendidikan, informasi, dan pembelajaran secara umum. Media untuk pembelajaran interaktif telah dikembangkan menggunakan perangkat digital seperti *Articulate Storyline 3*, yang mencakup materi multimedia. Teknologi digital juga telah meningkatkan praktik pedagogis, yang mengarah pada pengajaran di kelas yang lebih efisien. Temuan dari wawancara dengan instruktur kelas tiga di SDN Sugihwaras 1 menjadi dasar penelitian ini. Tidak adanya media pembelajaran berarti bahwa siswa tidak terbiasa dengan konsep hak dan kewajiban dalam pendidikan kewarganegaraan, menurut data observasi. Kemanjuran, utilitas, dan kegunaan *Articulate Storyline 3* sebagai media menjadi fokus penelitian ini. Model ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, berfungsi sebagai kerangka pengembangan untuk penelitian ini, yang berada di bawah naungan penelitian dan pengembangan (R&D). Siswa di kelas tiga berpartisipasi dalam penelitian ini, yang menggunakan eksperimen skala kecil dengan hanya sepuluh peserta. Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* dinilai berhasil setelah mendapat penerimaan sebesar 83% dari validator profesional media, menurut temuan peneliti. Menurut laporan, baik siswa maupun guru telah memberikan penilaian yang tinggi terhadap *Articulate Storyline 3*, yaitu sebesar 98%. Dengan nilai rata-rata 95 dari 75 poin KKM, Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* dinilai dapat diterima. Siswa tingkat III dapat memperoleh manfaat besar dari pembelajaran tentang hak dan kewajiban melalui penggunaan media *Articulate Storyline 3*, menurut hasil penelitian ini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Articulate Storyline 3*; Hak dan Kewajiban

**PENDAHULUAN**

Segala sesuatu menjadi lebih digital dan rumit sebagai akibat dari era digital yang berkembang pesat, yang memengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, termasuk praktik pendidikan. Pesatnya kemajuan teknologi menyebabkan pergeseran dalam banyak bidang usaha manusia, termasuk sistem pendidikan. Teknologi digital telah berkembang menjadi alat atau metode untuk mendukung tugas. Setiap orang harus menyediakan waktu untuk melanjutkan pendidikan mereka. Pendidikan mencakup seluruh rentang perkembangan manusia, dari perolehan keterampilan dasar hingga penerapan pengetahuan yang diperoleh, sebagaimana dinyatakan oleh Ichsan (2016). Sejak lahir hingga saat ini, manusia telah menjalani proses berkelanjutan yang dikenal sebagai pendidikan. Kemampuan dan perilaku berubah seiring dengan kedewasaan seseorang.

Ketika diterapkan pada masalah pendidikan, teknologi pendidikan mencakup berbagai alat untuk instruksi, penilaian, dan manajemen. Teknologi pendidikan merupakan subbidang pendidikan yang sedang berkembang seiring dengan teknologi (Akbar & Noviani, 2019). Telah terjadi dampak pada kemajuan pendidikan, khususnya di bidang pembelajaran, dari proliferasi teknologi digital di seluruh dunia. Salah satu media yang digunakan guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswanya adalah teknologi. Di sini, kehadiran teknologi menjadi sangat penting. Membantu guru dalam mendistribusikan sumber belajar.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang memuat Tujuan Pembelajaran Nasional, tujuan inti pendidikan adalah membantu siswa mengembangkan bakat, karakter, dan kemampuannya (Chandra dkk., 2021). Siswa belajar lebih efektif jika mereka terlibat dalam pembelajaran melalui interaksi. Pendidik dan guru mengandalkan materi pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswanya. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat pengetahuan, materi pembelajaran yang menarik sangat penting. Dengan meningkatkan minat, memperjelas gagasan, dan membangun suasana yang mendukung untuk belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan hasil pendidikan secara signifikan. Yang terpenting adalah siswa dapat dengan mudah mengakses materi yang dibagikan guru. Perangkat lunak yang dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dikenal sebagai media pembelajaran (Wiratsiwi, 2019).

Kalangan *et al.* (2022) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah tentang mempersiapkan orang untuk mengambil bagian dalam kehidupan nasional, dengan fokus pada membangun identitas dan etika nasional untuk membantu mereka memahami hak dan tanggung jawab mereka dan bagaimana melindungi diri mereka sendiri. komunitas intelijen, untuk memastikan kelangsungan hidup jangka panjang dan kehormatan negara dan rakyatnya.

Sebagai alat untuk desain interaktif di kelas, *Articulate Storyline 3* menggunakan sistem pembelajaran elektronik untuk membuat materi pembelajaran audiovisual. Perusahaan pembelajaran elektronik Articulate 360 bertanggung jawab untuk membuat program ini. Aplikasi multimedia seperti *Articulate Storyline 3* memungkinkan pengguna untuk menggabungkan teks, foto, grafik, musik, animasi, dan film berbasis web untuk membuat materi pembelajaran interaktif (Husna, 2022). Dalam bentuk file yang dapat dieksekusi atau aplikasi media yang dapat diakses dan digunakan pada berbagai perangkat seluler.

Salah satu masalah yang umum terjadi dengan materi hak dan kewajiban di pendidikan kewarganegaraan adalah pendidik atau guru terlalu menekankan aspek kognitif sehingga karakter peserta didik tidak diperhatikan. Mereka juga mengalami kesulitan atau kesulitan membedakan antara hak dan kewajiban karena pendidik atau guru hanya memberikan penjelasan tanpa contoh kehidupan sehari-hari. Peran pendidik atau guru dan kreativitas pendidik juga berkontribusi pada peningkatan partisipasi peserta didik saat mempelajari materi pendidikan kewarganegaraan. Peranan pendidik serta bagaimana kreatifnya pendidik juga menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan keaktifan peserta didik ketika proses menyampaikan materi pelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Guru dapat membantu siswa menemukan informasi yang relevan saat mereka menggunakan Internet untuk meneliti suatu topik. Sayangnya, tidak semua yang Anda temukan secara daring akan menjadi sumber yang baik untuk pendidikan Anda. Pendidik tetap memegang peranan penting dalam membentuk moral, toleransi, dan sistem nilai siswa (Budiyono, 2020).

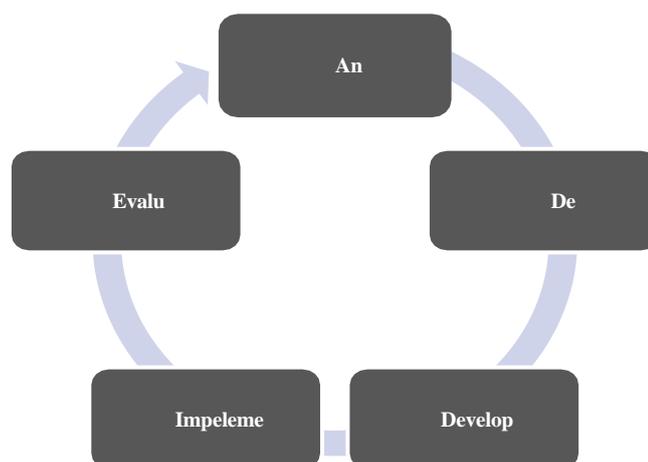
Peserta didik di kelas III UPT SD Negeri Sugihwaras 1 dalam proses kegiatan pembelajaran siswa atau peserta didik lebih pasif, lebih banyak mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh pendidik atau guru dengan baik, tidak sedikit peserta didik atau siswa bermain sendiri dengan teman sebangkunya karena terlalu bosan dengan proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung, dan terdapat peserta didik atau siswa yang mulai bosan dan kurang fokus ditengah proses pembelajaran yang berlangsung. Pendidik juga masih kesulitan dalam menyampaikan materi secara kreatif dan menarik, inspiratif, dan kreatif. Pendidik juga masih menonjolkan metode ceramah dan teknik penugasan, pendidik lebih aktif dari pada peserta didik karena dalam proses pembelajaran tersebut pendidik menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat peserta didik lebih mudah bosan dan mengantuk, faktor ini juga yang membuat hasil belajar peserta didik menurun. Strategi semacam ini masih menjadi kendala bagi proses pemahaman materi hak dan kewajiban peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Suasana dalam proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan aktif, serta peserta didik tertarik dan ingin mengetahui banyak hal, tidak hanya sekedar duduk diam, diperlukan terobosan yang baru pada bahan ajar tersebut.

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas III UPT SD Negeri Sugihwaras 1, pendidik lebih sering melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang seadanya, seperti menggunakan penggaris ketika ada materi mengenai ukuran, atau menggunakan potongan gambar saja sebagai contoh. Pendidik kurang memahami bagaimana mengoperasikan teknologi yang ada, sekolah tersebut juga masih kekurangan media dalam membantu proses pembelajaran. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan pendekatan

yang sangat penting dalam menciptakan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan mengikuti langkah-langkah dalam R&D. Peserta didik kelas III UPT SD Negeri Sugihwaras 1 mendapatkan data bahwa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung pendidik hanya membawa buku dan potongan gambar, peserta didik sering merasa bosan jika hanya duduk diam dan mendengarkan penjelasan guru. siswa sering kali merasa kurang jelas dalam memahami materi yang dijelaskan.

### METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021). ADDIE merupakan desain pembelajaran sistemik yang mengutamakan pembelajaran individual, mengandung komponen jangka pendek dan jangka panjang, serta mengambil pendekatan metodis untuk memahami bagaimana orang belajar dan menyimpan informasi. Model ADDIE terdiri dari langkah pertama hingga kelima, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian.



Gambar 1 Model ADDIE

Penelitian dilakukan melalui observasi langsung, dimana peneliti mengunjungi lapangan untuk mengumpulkan data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan guru kelas dan peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Fungsi penelitian ini yaitu sebagai alat untuk mengambil data di lapangan yang berkaitan dengan pengembangan media *Articulate Storyline 3* mata pelajaran PKN materi hak dan kewajiban pada siswa III UPT SD Negeri Sugihwaras 1.

Untuk melakukan analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pendapat dan saran dari hasil validasi ahli media dan ahli matematik diambil dari tahap pertama, dan hasil angket dan tes siswa diambil dari tahap kedua. Untuk menginterpretasikan hasil nilai validitas dari alat penilaian kepraktisan media dan kevalidan, kriteria yang tercantum dalam tabel.

Tabel 1. Presentase Kevalidan

Presentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0 - 20%	Tidak valid

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang menggunakan *Articulate Storyline 3* maupun materi tentang hak dan kewajiban telah melalui proses validasi yang menunjukkan hasil positif. Media dinyatakan dengan skor 83% dan dapat digunakan dengan catatan perlu ada perbaikan kecil. Sementara itu, validasi

materi penting untuk memastikan kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran serta memberikan ruang untuk perbaikan agar materi lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran “*Articulate Storyline 3* pada materi hak dan kewajiban kelas III sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan bertahap mulai dari tahap Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementasi), serta Evaluasi (Evaluation) atau sesuai dengan tahap-tahap model penelitian pengembangan ADDIE.

Pada tahap analisis kebutuhan ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri Sugihwaras I khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III SDN Sugihwaras I. Wawancara dilaksanakan dengan guru kelas III. Berdasarkan hasil wawancara dari narasumber diperoleh informasi sebagai berikut

Tabel 2 Hasil Analisis Kebutuhan

No	Hasil yang diperoleh
1	Sistem pembelajaran yang diajarkan pada siswa kelas III sesuai dengan implementasi kurikulum 2013
2	Terbatasnya media pembelajaran dan hanya menggunakan satu media pembelajaran
3	Media pembelajaran yang sering digunakan adalah buku tematik dari kemendikbud
4	Materi pada mata Pelajaran PKN yang sulit dipahami oleh siswa adalah materi hak dan kewajiban. Siswa masih kesulitan dalam membedakan antara hak dan kewajiban.
5	Belum tersedianya media pembelajaran berbasis teknologi.

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan memahami karakteristik setiap siswa sebelum peneliti mengembangkan produk media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi hak dan kewajiban kelas III sekolah dasar pada tahap ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Analisis Karakteristik Siswa

No	Kriteria
1	Subjek dalam penelitian ini terdiri dari subjek uji coba terbatas dan subjek uji coba skala luas. Subjek uji coba terbatas adalah siswa kelas terdiri dari 5 Siswa

Pada tahap langkah-langkah analisis kurikulum ini, peneliti mengimplementasikan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini memiliki tujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang berlaku di SDN Sugihwaras 1. Seperti yang telah diketahui bahwa peserta didik di kelas III SDN Sugihwaras 1 menggunakan kurikulum 2013 revisi 2018 pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, sehingga seluruh perangkat kurikulum mengacu pada kurikulum 2013 revisi 2018. Pemaparan indikator berdasarkan kompetensi dasar adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Analisis Kurikulum

Kompetensi dasar (KD)	Indikator
1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.	1.2.1 Memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan tempat tinggal
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	2.2.1 Melakukan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan tempat tinggal.

3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.1 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan tempat tinggal.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	4.2.1 Menceritakan pengalamannya dalam melaksanakan kewajiban dan haknya sebagai anggota keluarga berkaitan dengan tempat tinggal.

Berdasarkan indikator yang telah ditentukan, kemudian peneliti menentukan tujuan pembelajaran. Menyusun desain *Articulate Storyline 3*, dan Menyusun instrument penilaian media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan. Berikut adalah hasil rancangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi hak dan kewajiban kelas III Sekolah Dasar.

Tabel 5 Hasil Desain

No	Tahap Desain	Hasil yang diperoleh
1	Pemilihan media pembelajaran	Media pembelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>
2	Merancang materi pembelajaran	Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kurikulum 2013 yang sedang digunakan SDN Sugihwaras 1. Perancangan materi pembelajaran diharapkan dapat membuat isi dari media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> lebih lengkap dari media pembelajaran lainnya. Referensi buku yang digunakan adalah kemendikbud, buku tematik kelas III dan materi-materi dari internet.
3	Menyusun desain media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	Penyusunan desain media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> PKN materi hak dan kewajiban meliputi 1) judul, 2) selamat datang, 3) profil pengembang, 4) tujuan pembelajaran, 5) menu materi 6) kesimpulan
4	Menyusun instrument penilaian media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	Penyusunan instrument penilaian validasi media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> untuk mengathui Tingkat kevalidan, penilaian nagket respon siswa dan guru untuk mengetahui tingkatkepraktisan, dan penilaian hasil tes siswa untuk mengetahui Tingkat keefektifan.

Tahap pertama dalam pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* adalah pengumpulan sumber daya yang diperlukan, seperti buku referensi untuk berbagai mata kuliah dan petunjuk penggunaan program itu sendiri. Selain itu, peneliti memformat sumber daya sebelum menggabungkannya. Tahap desain adalah tahap pembuatan media pembelajaran, disertai alur cerita yang jelas. Tahap selanjutnya, setelah memperoleh semua komponen yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran *Clarity Storyline 3*, adalah validasi, yang melibatkan pengukuran efikasi media pembelajaran yang dihasilkan.

Peneliti berkonsultasi dengan tiga orang spesialis satu orang spesialis materi, satu orang spesialis bahasa, dan satu orang spesialis media untuk verifikasi ini. Modifikasi produk mungkin diperlukan jika pengujian profesional menemukan kekurangan. Pakar media (Prof. Dr. Agus Wardhono, M. Pd.), materi (Dr. Djoko Apriono, M. Pd.), dan bahasa (Dr. Moh. Mu'minin, M. Pd.) merupakan tiga validator yang membantu menentukan Tingkat Validitas Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* memenuhi semua standar untuk pengembangan media dan memenuhi semua kriteria validitas, menurut temuan validasi.

Tingkat keefektifan dinilai melalui tes siswa, hasil dari tes tersebut rata-rata 95 dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran. Siswa

dan guru menjawab survei untuk mengetahui seberapa praktis media ini dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data hasil validasi ahli media *Articulate Storyline 3* diperoleh presentase skor 85% yang termasuk dalam kriteria "sangat valid".

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Penataan unsur tata letak pada halaman pertama sesuai sehingga memberikan kesan yang baik	4
2	Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf dan angka pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini	4
3	Kemenerikan dalam desain pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini	4
4	Proposional tata letak teks dan gambar dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini	4
5	Komposisi warna pada teks media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini menarik	5
6	Keterpaduan ilustrasi dengan huruf, warna, serta layout	5
7	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini	5
8	Jenis huruf sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa	5
<b>Jumlah Skor</b>		36
<b>Presentase</b>		90%

Dengan demikian, media yang menceritakan alur cerita tiga materi hak dan kewajiban kelas III di sekolah dasar dianggap sah dan dapat digunakan. Namun, ada beberapa perbaikan yang diperlukan. Hasil validasi ahli materi pada media *Articulate Storyline 3* menunjukkan presentase skor 95%, yang artinya memenuhi kriteria "sangat valid".

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini dengan KD dan tujuan pembelajaran	5
2	Sistematika dalam penyusunan komponen media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini sudah sesuai	4
3	Permasalahan dalam lembar kerja siswa dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi	5
4	Perangkat pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk meningkatkan pengetahuan materi hak dan kewajiban	5
5	Ilustrasi yang disajikan sesuai dengan muatan materi dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	5
6	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini mudah dipahami oleh siswa	4
7	Materi dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini dapat dipelajari tanpa bantuan media lain	5
8	Kejelasan setiap komponen pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini jelas	5
<b>Jumlah Skor</b>		38
<b>Presentase</b>		98%

Hak dan kewajiban kelas III di sekolah dasar oleh ahli materi adalah untuk memastikan bahwa materi yang dibuat valid. Uji kevalidan tidak hanya dilakukan untuk menentukan tingkat kevalidan produk yang dibuat, tetapi juga digunakan untuk mendapatkan umpan balik dan rekomendasi dari ahli yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas produk. Hasil validasi ahli bahasa pada media

*Articulate Storyline 3* menunjukkan presentase skor 94%, yang memenuhi kriteria validitas "Sangat Valid".

Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Struktur kalimat pada setiap petunjuk kegiatan dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini mudah dipahami	5
2	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
3	Pemilihan tata Bahasa pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini sesuai dengan Tingkat intelektual siswa	5
4	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Articulate Storyline 3</i> ini komunikatif	5
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini dapat merangsang siswa untuk mencari jawaban dari Latihan soal dengan sendiri	5
6	Ejaan yang digunakan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> sesuai dengan EYD	4
7	Materi dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> ini dapat dipelajari tanpa bantuan media lain	5
<b>Jumlah Skor</b>		33
<b>Presentase</b>		94%

Hasil kepraktisan dapat diperoleh dari lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa. Hasil dari angket respon diakumulasikan dengan rumus sehingga mendapatkan skor yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 9 Hasil Angket Respon

No	Keterangan	Presentase
1.	Angket respon guru	95%
2.	Angket respon siswa	88%

Dari hasil tes yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dilakukan di kelas III SD Negeri Sugihwaras 1, ada 8 anak yang tuntas dan 2 siswa lainnya tidak tuntas dikarenakan skor kurang dari KKM yaitu 75. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam memperhatikan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*." Siswa terlihat merasa senang karena pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat dipelajari dengan mudah, sebagian siswa antusias dalam mengerjakan tugas dari guru, siswa menjadi lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

Tabel 10 Hasil Tes Siswa

No	Nama	Aspek yang dinilai										Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	ARS	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10	90
2.	EK	10	10	0	0	0	10	10	10	10	10	70
3.	MAH	0	10	0	10	10	10	10	10	10	10	80
4.	MOD	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
5.	MAI	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90
6.	MKN	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
7.	MAA	0	10	10	0	0	10	10	10	10	10	70
8.	SZN	10	10	10	10	0	10	10	0	10	10	80
9.	BH	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
10.	AAS	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90

Berdasarkan pengamatan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu konsentrasi siswa menjadi lebih terkendali. Dengan adanya pengelompokan maka siswa tidak berebut untuk mencari pola bilangan.

Selain itu siswa bisa lebih mudah dalam memahami apa yang dijelaskan oleh pendidik, bekerja sama dalam kelompok. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi hak dan kewajiban.

## KESIMPULAN

Setelah melalui penelitian dan pengujian yang mendalam, tiga media pembelajaran narasi lisan yang berbeda terbukti sangat efektif dan bermanfaat secara praktis. Ketiga media pembelajaran narasi yang dibuat terbukti sangat berhasil dan dapat diterapkan berdasarkan temuan survei efikasi siswa. Delapan siswa dari kelas tiga SD Negeri Sugihwaras 1 mengikuti ujian menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*; dua putus sekolah karena nilai rendah. KKM-nya adalah 75. Dengan demikian, jelas dari temuan ini bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berhasil.

Simpulan yang diambil dari pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa konten hak dan kewajiban yang dipelajari melalui penggunaan media pembelajaran mendorong pembelajaran seumur hidup. Peningkatan kinerja akademik di antara siswa adalah buktinya. Nilai maksimum yang dicapai oleh salah satu dari 10 anak adalah 100. Sebagai hasil dari sifat media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang menarik, siswa jauh lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar mereka. *Storyline 3* dilaporkan mendapat persetujuan 98% dari siswa dan persetujuan 95% dari pendidik. Dengan skor rata-rata 95 pada KKM 75, Media Pembelajaran Clear *Storyline 3* dinilai sah. Siswa tingkat III dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran tentang hak dan kewajiban mereka melalui penggunaan media clear narrative 3, menurut temuan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Suryati, S., Rahyu, V. A., Widiyawati, W., Melinda, M., Tri Juniarti, M. D., Berli, A., Satria, J. N., & Orsidia, A. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Menumbuhkan Kedisiplinan Norma Siswa Sekolah Dasar. *IJOCE: Indonesia Journal of Civic Education*, 1(2), 76–79. <https://doi.org/10.31539/ijoc.v1i2.2433>
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Alhadi, D. F., & Cholik, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(1), 126–132. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/44289>
- Anggraini, T. S., & Reinita. (2022). Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 149–158. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.149-158>
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 80–88. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Caesar, H., Konjin, T., & Wiratama, N. A. (2023). *Pengembangan Media Peran ( Pop Up Book*

- Peraturan ) Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sdn Kebomlati Tuban. 1(2), 58–63.*
- Chandra, A. D., Hakim Rahman, A., & Rahayunita Ika, C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Pahlawan Mata Pelajaran IPS Kelas 4 Di SDN 1 Gedangan. *Seminar Nasioanal PGSD UNIKAMA*, 5(20), 9–25.
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.67>.
- Fauzi, A., Winata, W., & Ansharullah, A. (2020). Pengembangan Karakter Kepedulian Melalui Kurikulum “Sentra” Dengan Menggunakan Model Addie. *Instruksional*, 2(1), 64. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.64-69>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Husna, M. N. (2022). Tutorial pembuatan media aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran di SD. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 41–48.
- Ichsan, M. (2016). Psikologi Pendidikan Dan Ilmu Mengajar. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.22373/je.v2i1.691>
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.586>.
- Kalangan, D., Sekolah, S., Wulandari, S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Rasa Toleransi. *Pendidkan*, 6(1), 981–987.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Novita Sari, D. H., Mahfud, H., & Saputri, D. Y. (2021). Kemampuan berpikir kritis materi hak dan kewajiban pada pembelajaran pendidikan kewarganegaran peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(1), 7–12. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i1.48723>
- Novitasari, R. I., Wiguna, F. A., & Permana, E. P. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Materi Hak dan Kewajiban Pada Siswa Kelas III. *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6(p.p), 1484–1491.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>