



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ARTICULATE  
STORYLINE 3 BERBASIS ANDROID PADA ELEMEN NEGARA KESATUAN  
REPUBLIK INDONESIA (STUDI PADA FASE E SMA NEGERI 1 SUKOHARJO)**

**Arsyad Ginkha Aryana<sup>1</sup>, Machmud Al Rasyid<sup>2</sup>, Wijianto<sup>3</sup>**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Sebelas Maret

Email: [arsyadginkhaaryana@student.uns.ac.id](mailto:arsyadginkhaaryana@student.uns.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline 3 berbasis android pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia pada fase E SMA Negeri 1 Sukoharjo; (2) Mengukur kelayakan produk pengembangan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline 3 berbasis android pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia pada fase E SMA Negeri 1 Sukoharjo. Hasil penelitian ini yaitu (1) pengembangan media pembelajaran berbasis android pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia berupa aplikasi yang berisi materi pembelajaran, video pembelajaran dan evaluasi (tes pilihan ganda). (2) Produk pengembangan diuji validasi oleh para ahli dengan hasil uji kelayakan berdasarkan validasi ahli materi sebesar 76,25%, dan validasi ahli media sebesar 82%. Selanjutnya, dilakukan uji coba terbatas diperoleh skor 90,1% dan hasil uji coba luas diperoleh skor 89,2%. Hasil uji efektivitas menggunakan *N-gain* pada siswa kelas X E8 diperoleh skor 0,76 dan pada peserta didik kelas X.E11 diperoleh skor sebesar 0,75.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, DBR, *Articulate Storyline 3*, Pendidikan Pancasila

**ABSTRACT**

This study aims to (1) Develop learning media using Articulate Storyline 3 based on android on the elements of the Unitary State of the Republic of Indonesia in phase E of SMA Negeri 1 Sukoharjo; (2) Measure the feasibility of the product of the development of learning media using Articulate Storyline 3 based on android on the elements of the Unitary State of the Republic of Indonesia in phase E of SMA Negeri 1 Sukoharjo. The results of this study are (1) the development of learning media based on android on the elements of the Unitary State of the Republic of Indonesia in the form of an application containing learning materials, learning videos and evaluations (multiple choice tests). (2) The development product was validated by experts with the results of the feasibility test based on the validation of material experts of 76.25%, and the validation of media experts of 82%. Furthermore, a limited trial was conducted with a score of 90.1% and the results of the extensive trial obtained a score of 89.2%. The results of the effectiveness test using *N-gain* on class X E8 students obtained a score of 0.76 and on class X.E11 students obtained a score of 0.75.

**Keywords:** *Learning Media, DBR, Articulate Storyline 3, Pancasila Education*  
**Keywords:** *Learning Media, DBR, Articulate Storyline 3, Pancasila Education*

## PENDAHULUAN

Pendidikan, sebagaimana didefinisikan oleh Haryati & Nor (2017: 2), merupakan proses yang komprehensif dalam mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh. Proses ini mencakup pengembangan dari segi psikomotorik, afektif, dan kognitif, dengan tujuan menghasilkan individu yang memiliki kompetensi yang diperlukan untuk hidup di masyarakat.

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional di Indonesia dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila & UUD 1945, serta berakar kuat dari nilai-nilai agama & budaya bangsa. Pendidikan nasional juga harus adaptif dan tanggap terhadap perubahan zaman, sehingga mampu mempersiapkan generasi penerus bangsa untuk menghadapi berbagai tantangan dan peluang di masa mendatang (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, n.d.).

Pendidikan di Indonesia, sebagaimana diungkapkan Jaya (2019), dirancang untuk membentuk individu yang utuh dan berbudi luhur, siap menghadapi era modern dengan berlandaskan nilai-nilai luhur bangsa. Proses pembelajarannya tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga menekankan pengembangan kecerdasan intelektual, emosional, kreatif, dan kinestetik. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran konkrit dalam mengembangkan kompetensi peserta didik secara utuh, tidak hanya dari segi kognitif, namun juga pada pembentukan karakter pribadi yang kokoh, sebagaimana ditegaskan Ananda (2019), sehingga mereka siap menjadi calon warga negara yang cerdas, berbudi luhur, dan berkontribusi positif bagi bangsa dan negara.

Walaupun kesempatan belajar semakin terbuka bagi masyarakat Indonesia, kualitas pendidikan yang didapat masih jauh dari optimal. Hasil survei PISA 2018

menunjukkan fakta mengejutkan: antara 60% hingga 70% siswa Indonesia belum mencapai standar kompetensi dasar dalam bidang sains, matematika, dan literasi (Kementerian Pendidikan, 2022). Kondisi ini diperparah dengan peringkat Indonesia dalam Indeks Pembangunan Manusia (IPM) yang berada di posisi 116 dari 189 negara pada tahun 2018 (UNDP, 2018). Data dari Kementerian Pendidikan juga mengungkap adanya kesenjangan akses pendidikan yang signifikan, dengan 288 kecamatan tidak memiliki SMP dan 681 kecamatan tanpa SMA (Kementerian Pendidikan, 2022). Survei Susenas BPS Maret 2023 memperkuat temuan ini. Hanya 10,15% penduduk berusia 15 tahun ke atas yang mempunyai jenjang Pendidikan yang tinggi, sementara 59,62% penduduk berpendidikan kurang dari SMP/Sederajat. Rinciannya, 22,74% lulusan SMP/Sederajat, 24,62% lulusan SD/Sederajat, 9,01% tidak tamat SD, dan 3,25% tidak pernah bersekolah (BPS, 2020). Menyadari urgensi masalah ini, pemerintah terus berupaya meningkatkan kualitas dan pemerataan pendidikan di seluruh Indonesia. Salah satu inisiatif terbaru adalah program sekolah penggerak dengan penerapan kurikulum merdeka

Perlu diketahui bahwa dengan beralihnya kurikulum dari 2013 ke Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kini hanya disebut Pendidikan Pancasila. Meskipun namanya berubah, materi yang diajarkan tetap sama, yaitu Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI (Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022). Dalam Kurikulum Merdeka, siswa SMA akan mempelajari Pendidikan Pancasila selama 72 jam pelajaran dalam setahun. Alokasi waktu ini terbagi menjadi 54 jam untuk kegiatan pembelajaran reguler dan 18 jam untuk proyek (Kemendikbudristek, 2021). Adanya proyek tersebut, siswa diharapkan lebih aktif dan terlibat selama pembelajaran, sehingga kemampuan seperti berpikir kritis, bekerja sama, dan

keterampilan lainnya dapat diasah dengan baik. (Tussakdiah, 2023).

Dalam era pendidikan saat ini, guru diberi tuntutan agar lebih proaktif serta inovatif saat merancang proses pembelajaran yang menarik dan berkesan. Peningkatan kompetensi secara berkelanjutan sangat *urgent* untuk guru agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif juga krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam menguasai materi tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) pada Kurikulum Merdeka Fase E yaitu *Pertama*, mampu memberi contoh dan memiliki kesadaran akan hak dan kewajibannya sebagai warga sekolah, warga masyarakat dan warga negara. *Kedua*, Peserta didik mampu memahami peran dan kedudukannya sebagai warga negara Indonesia.

Berdasarkan studi pendahuluan, kenyataannya pembelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen NKRI di kelas X SMA Negeri 1 Sukoharjo, bahwa tujuan pembelajaran yang dikembangkan Guru Pendidikan Pancasila belum dikembangkan sesuai Capaian Pembelajaran (Juni 2022) namun hanya sekedar *copy-paste* ketentuan Capaian pembelajaran lama pada Keputusan No. 028/H/KU/2021. Hal ini selaras dengan hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti saat PLP di SMA Negeri 1 Sukoharjo tahun 2023, ternyata guru mengakui bahwa belum bisa menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Di sisi lain, dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas X ini, guru Pendidikan Pancasila juga belum mengembangkan media pembelajaran untuk memfasilitasi belajar siswa-siswi sehingga media pembelajaran yang dipakai dan tersedia masih terbatas.

Hasil penelitian Rere Adianti (2023) menunjukkan bahwa guru di SMPN 1 Banjar Pandeglang belum sepenuhnya memanfaatkan potensi media

pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Kurangnya pemahaman tentang pemanfaatan media berdampak pada kualitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan buku paket yang tidak sesuai dengan kurikulum merdeka yang digunakan juga menjadi permasalahan. Hal itu menunjukkan perlunya upaya lebih lanjut dalam meningkatkan kompetensi guru saat menggunakan dan memilih media pembelajaran yang relevan serta efektif.

Berdasarkan hasil pra-penelitian, diperoleh bahwa kebanyakan siswa-siswi kelas X.E7-X.E12 SMA Negeri 1 Sukoharjo mempunyai gaya belajar visual (52%) dan audio (38%). Gaya belajar visual mengandalkan penglihatan untuk belajar dan mengingat informasi, sedangkan gaya belajar audio memanfaatkan pendengaran sebagai alat utama. Jika tidak diberikan solusi seperti media pembelajaran yang selaras dengan gaya belajar visual serta audio, maka peserta didik berisiko bosan, tidak tertarik, dan enggan belajar Pendidikan Pancasila secara serius. Hal ini dapat berakibat pada kegagalan mencapai capaian pembelajaran yang maksimal dan penguasaan kompetensi kewarganegaraan yang tidak optimal (Mu'awanah, 2011). Sebagaimana ditekankan oleh Baehaqi (2022), Pendidikan Pancasila memiliki tujuan mulia, yaitu menumbuhkan pola pikir kritis, kreatif, dan rasa tanggung jawab pada siswa. Selain itu, Pendidikan Pancasila juga diharapkan mampu meningkatkan sikap positif serta demokratis yang selaras oleh nilai-nilai kebangsaan. Kurikulum Merdeka Belajar, dengan pendekatannya yang lebih fleksibel dan relevan, diharapkan dapat membantu siswa mengimplementasikan serta memahami nilai-nilai Pancasila pada berbagai aspek kehidupan (Wawancara dengan guru SMA Negeri 1 Garawangi oleh Kompasiana, 2023).

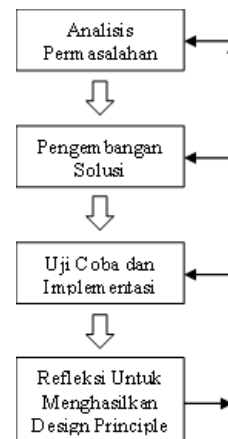
Maka dari itu, agar pembelajaran Pancasila lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif, perlu ada upaya untuk

mengembangkan bahan ajar yang kreatif. Pengembangan perangkat lunak Articulate Storyline 3 dapat menjadi jawabannya. Menurut Rianto (2020), kelebihan software ini terletak pada fitur trigger-nya yang memudahkan pembuatan navigasi tanpa perlu coding. Hal ini memungkinkan guru menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Meskipun demikian, seperti yang diteliti Rafmana et.al (2018), fitur penilaian langsung pada siswa masih menjadi kendala dalam penggunaan software ini.

Sebagai upaya untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti menghadirkan media pembelajaran inovatif berbasis Articulate Storyline 3. Dengan memanfaatkan teknologi, media ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sukoharjo. Fitur-fitur interaktif dan penilaian otomatis yang terintegrasi dalam media ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik mengembangkan pemahaman yang kuat mengenai nilai-nilai Pancasila dan elemen-elemen NKRI, serta meningkatkan motivasi belajar mereka secara individu.

## METODE PENELITIAN

Mengacu pada Sugiyono (2009), penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian & pengembangan (R&D) yang berorientasi pada inovasi. Kami menggunakan pendekatan Design Based Research (DBR) yang, seperti dijelaskan oleh Barab dan Squire (2016), sangat menekankan pada kolaborasi aktif dengan berbagai pihak. Proses penelitian ini mengikuti model Amiel dan Reeves (2008) yang terdiri dari empat tahap utama: identifikasi masalah pembelajaran, perancangan solusi inovatif, pengujian berulang dalam konteks nyata, dan refleksi kritis untuk perbaikan berkelanjutan..



Gambar 1. Framework proses penelitian DBR

(Sumber: Amiel and Reeves, 2008)

Penelitian ini menggabungkan metode pengumpulan data kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif dihasilkan dari observasi langsung, wawancara mendalam, analisis dokumen, serta umpan balik dari para ahli yaitu ahli materi serta media. Data kuantitatif didapat lewat hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa. Analisis data kualitatif dilakukan untuk memahami secara mendalam berbagai aspek terkait penelitian, sementara analisis kuantitatif dipakai guna mengukur perkembangan pemahaman siswa setelah memakai media pembelajaran yang dikembangkan, dengan menggunakan rumus N-Gain:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Hasil nilai *N-Gain* tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut :

Perolehan <i>N-gain</i>	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

(Sumber: Syaifudin, 2011: 43)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Android pada Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia

Pengembangan media pembelajaran ini mengadopsi pendekatan Design Based

Research (DBR) yang sistematis. Proses pengembangan meliputi identifikasi masalah pembelajaran, perancangan dan pengembangan prototipe media, siklus uji coba dan revisi berulang, serta refleksi kritis untuk menghasilkan prinsip-prinsip desain yang dapat diterapkan secara luas.

#### a) Analisis permasalahan

Menurut hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Pancasila diperoleh bahwa SMA Negeri 1 Sukoharjo masih menerapkan kurikulum merdeka (Juni, 2022) pada fase E kelas X. Kemudian, berdasarkan studi dokumen yang dilakukan peneliti pada perangkat pembelajaran berupa Alur Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X SMA Negeri 1 Sukoharjo Elemen NKRI, juga diketahui menggunakan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka (Juni, 2022). Melalui hasil analisis dokumen ini, didapati bahwa tujuan pembelajaran yang dikembangkan Guru Pendidikan Pancasila belum dikembangkan sesuai Capaian Pembelajaran (Juni 2022) namun hanya sekedar *copy-paste* ketentuan Capaian pembelajaran lama pada Keputusan No. 028/H/KU/2021.

Jika tujuan pembelajaran yang disusun berlandaskan pada capaian pembelajaran yang lama (2021), akan berdampak pada kesesuaian materi substansi materi yang diajarkan. Hal ini dikarenakan materi pada capaian pembelajaran (2021) dengan capaian pembelajaran (Juni 2022) cukup berbeda. Jika Guru Pendidikan Pancasila mengembangkan tujuan pembelajaran yang didasarkan pada capaian pembelajaran (2021), maka akan berdampak pada substansi materi yang diajarkan dan mengakibatkan tidak tercapainya Capaian Pembelajaran.

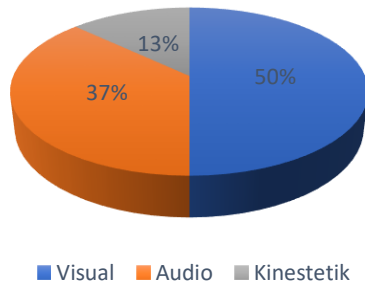
Kemudian, peneliti juga melakukan analisis dokumen pada media pembelajaran yang sering digunakan guru pendidikan pancasila saat mengajar di kelas. Hasil analisis

dokumen ditemukan bahwa guru Pendidikan Pancasila memanfaatkan media power point dari penerbit Erlangga. Tujuan pembelajaran yang ada pada media pembelajaran dari penerbit Erlangga sudah menggunakan Capaian Pembelajaran (Juni 2022), namun tujuan pembelajaran hanya sekedar mengganti KKO saja dari Capaian Pembelajaran (Juni 2022). Apabila tujuan pembelajaran hanya sekedar mengganti KKO saja dari Capaian Pembelajaran (Juni 2022), maka akan berdampak pada kedalaman materi pembelajaran dan juga tidak tercapainya Capaian Pembelajaran

Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berdasarkan permasalahan diatas karena tidak sesuai antara Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran serta minimnya bahan bacaan peserta didik dan kurangnya substansi materi yang mendalam pada media pembelajaran yang sering digunakan guru Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Sukoharjo.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila fase E SMA Negeri 1 Sukoharjo mengenai media pembelajaran mata pembelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran ini masih kurang. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya memanfaatkan media yang bisa mengakomodasi gaya belajar siswa, terutama yang lebih menyukai visual dan audio. Padahal berdasarkan hasil penyebaran angket gaya belajar peserta didik X.E8 dan X.E11 didapatkan hasil gaya belajar peserta didik sebagai berikut.

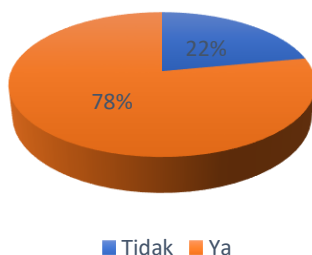
Gaya belajar peserta didik



Gambar 1. Gaya Belajar Peserta Didik

Analisis terhadap 72 siswa menunjukkan bahwa 50% atau 36 siswa memiliki gaya belajar visual, 37% atau 27 siswa memiliki gaya belajar auditori, dan sisanya 13% atau 9 siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Meskipun begitu, metode pembelajaran yang digunakan belum optimal dalam mengakomodasi beragam gaya belajar ini. Akibatnya, banyak siswa, terutama yang mempunyai gaya belajar kinestetik, auditori serta visual mengalami kesulitan saat memahami materi Capaian Pembelajaran Elemen tentang negara kesatuan Republik Indonesia. Temuan ini sejalan dengan hasil survei yang menunjukkan kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran pada Elemen NKRI di bawah ini.

Kesulitan Peserta Didik dalam Memahami Materi



Gambar 2. Kesulitan Peserta Didik dalam Memahami Materi

Hasil analisis memperlihatkan bahwasanya sebagian mayoritas siswa SMA Negeri 1 Sukoharjo, yakni 78% atau 56 dari 72 siswa, mengalami kendala dalam memahami materi pada Elemen Negara Kesatuan Republik

Indonesia. Sebaliknya, hanya 22% atau 16 siswa yang dapat dengan mudah memahami materi tersebut. Berdasarkan temuan penelitian, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif serta harus mampu mengakomodasi beragam gaya belajar peserta didik sehingga mampu menaikkan efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan kurikulum. Pengembangan media pembelajaran ini akan didasarkan pada data yang didapat melalui berbagai sumber, seperti wawancara, observasi, kuesioner, serta studi dokumentasi yang telah dilakukan di sekolah.

#### b) Tahap Pengembangan Solusi

Pada tahap ini dikembangkan desain prototipe awal media pembelajaran berbasis Android karena telah ditentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Prototipe media yang dikembangkan dibuat melalui beberapa langkah, antara lain pemilihan jenis media, pemilihan format media, dan produksi media. Pemilihan media didasarkan pada hasil identifikasi masalah dan analisis yang dilakukan pada tahap pertama

Media pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan aplikasi berbasis Android yang menggabungkan beragam jenis media seperti teks, gambar, audio, dan video. Pemilihan jenis media ini didasarkan pada asumsi ketersediaan perangkat seperti smartphone atau laptop pada peserta didik. Media pembelajaran ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi Capaian Pembelajaran Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Format media pembelajaran ini terdiri dari materi pembelajaran teks, video pembelajaran, dan evaluasi dalam bentuk soal pilihan ganda. Proses produksi media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline 3. Pemilihan

perangkat lunak ini didasarkan pada kemudahan penggunaan dan fitur-fitur yang ditawarkan

#### **c) Uji Coba dan Implementasi Media Pembelajaran**

Proses pengujian dilakukan secara bertahap, dimulai dari uji coba pada kelompok kecil, kemudian dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok yang lebih besar. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah awal yang mungkin timbul saat menggunakan media pembelajaran. Melalui tahap ini, diharapkan dapat meminimalisir adanya kendala yang signifikan saat penggunaan media secara luas. Selanjutnya, Uji coba skala besar dilaksanakan untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data yang didapat melalui uji coba lapangan ini akan dipakai sebagai acuan dalam melaksanakan revisi dan peningkatan kualitas produk sebelum diimplementasikan secara luas.

#### **d) Refleksi Untuk Menghasilkan Design Principle Serta Meningkatkan Implementasi Dari Solusi Secara Praktis.**

Pada tahap akhir dari penelitian ini, telah berhasil dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Android. Media pembelajaran ini, yang dihasilkan menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline 3, menyajikan materi pada Elemen NKRI dengan fokus pada peserta didik kelas X. Fitur-fitur yang terdapat dalam media pembelajaran ini meliputi video pembelajaran dan evaluasi berbasis pilihan ganda. Selain itu, desain media pembelajaran ini memperhatikan gaya belajar siswa dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, menyajikan informasi secara konsisten dan fleksibel, serta memfasilitasi pemahaman konsep abstrak secara lebih

konkret pada materi Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

## **2. Kelayakan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Android pada Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia Fase E di SMA Negeri 1 Sukoharjo**

Kelayakan media pembelajaran ini telah diverifikasi melalui proses validasi yang melibatkan penilaian dari ahli media, ahli materi, serta respon siswa sebagai pengguna akhir

### **a. Validasi Media**

Hasil validasi memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan ini telah mencapai tingkat kelayakan yang sangat baik, dengan perolehan skor sebesar 82%. Skor ini berada dalam rentang nilai yang sangat memuaskan berdasarkan skala penilaian yang telah ditetapkan (80% - 100%).

### **b. Validasi materi**

Berdasarkan hasil validasi, materi pembelajaran yang dikembangkan mencapai tingkat kelayakan sebesar 76,25%. Angka ini menempatkan materi pada kategori "Layak" selaras dengan skala penilaian yang telah ditentukan yaitu 60,1% - 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang disusun dengan menggunakan Articulate Storyline 3 telah memenuhi standar yang ditetapkan oleh ahli materi dan siap untuk dipakai selama proses pembelajaran.

### **c. Respon Peserta Didik**

Berdasarkan hasil uji coba, baik pada skala kecil maupun besar, respon siswa terhadap media pembelajaran ini sangat positif. Rata-rata skor yang diperoleh siswa mencapai 67,6 dari 75 (90,1%) pada uji coba terbatas, dan 66,94 dari 75 (89,2%) pada uji coba lapangan. Hal ini

mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini efektif dan layak digunakan.

### **3. Keefektifan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Android pada Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia Fase E di SMA Negeri 1 Sukoharjo**

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Articulate Storyline 3 terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X E8 dan X E11. Hal ini dibuktikan dari nilai *N-gain* yang didapatkan, yaitu 0,76 untuk kelas X E8 dan 0,75 untuk kelas X E11. Nilai *N-gain* di atas 0,70 menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat baik.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan articulate storyline 3 berbasis android menggunakan model pengembangan Design Based Research (DBR), maka dapat diambil simpulan sebagai berikut ini.

1. Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan articulate storyline 3 berbasis android yang dijabarkan dengan tahapan sebagai berikut.
  - a. Identifikasi dan analisis masalah. Peneliti melakukan identifikasi dan analisis masalah terhadap kondisi proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Sukoharjo sebelum dilakukan pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan articulate storyline 3 berbasis android. Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan di atas, *Pertama* terdapat tidak kesesuaian antara Capaian Pembelajaran (Juni 2022) dan Tujuan Pembelajaran dari Alur

Tujuan Pembelajaran dan Modul Ajar. *Kedua*, minimnya bahan bacaan peserta didik yang sesuai dengan Capaian pembelajaran (Juni 2022). *Ketiga*, media pembelajaran yang berasal dari Erlangga pada tujuan pembelajaran hanya sekedar mengganti KKO saja dari Capaian Pembelajaran (Juni 2022) dan belum memuat substansi materi yang mendalam. Guru Pendidikan Pancasila juga masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi beragam gaya belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum optimal. Analisis terhadap 72 siswa menunjukkan bahwa 50% atau 36 siswa memiliki gaya belajar visual, 37% atau 27 siswa memiliki gaya belajar auditori, dan sisanya 13% atau 9 siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Kemudian, hanya 12% siswa yang menunjukkan pemahaman yang baik pada materi Elemen Negara kesatuan Republik Indonesia.

- b. Pengembangan produk media pembelajaran. Media pembelajaran yang kami kembangkan merupakan sebuah aplikasi Android multi-media yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan efektif. Materi pembelajaran, video, serta evaluasi pilihan ganda telah diintegrasikan ke dalam aplikasi ini. Hasil validasi menunjukkan bahwa baik materi maupun media pembelajaran telah memenuhi kriteria kelayakan, dengan nilai masing-masing 76,25% (Kategori Layak) dan 82% (Kategori Sangat Layak).
- c. Uji Coba dan implementasi Media Pembelajaran. Proses uji coba media pembelajaran dilaksanakan



sebanyak dua tahapan, meliputi uji coba terbatas serta uji coba secara luas. Hasil uji coba pada kedua tahap membuktikan bahwasanya peserta didik memberikan respon yang sangat baik mengenai media pembelajaran ini. Rata-rata skor yang diperoleh siswa pada uji coba terbatas adalah 90,1%, sedangkan pada uji coba lapangan adalah 89,2%.

- d. Refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis.. Hasil akhir pada penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan dengan menggunakan Articulate Storyline 3. Media ini tidak hanya menyajikan materi tentang hak dan kewajiban warga negara, tetapi juga dilengkapi dengan fitur multimedia yang interaktif dan evaluasi berbasis pilihan ganda. Seluruh pengembangan media ini dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik unik dari peserta didik.
- e. Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Android pada Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia yang dikembangkan peneliti menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap elemen-elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Nilai N-gain yang diperoleh kedua kelas eksperimen, yakni kelas X E8 (0,76) dan kelas X E11 (0,75), berada pada kategori tinggi, mengindikasikan adanya peningkatan belajar yang signifikan setelah menggunakan media tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adianti, Rere. (2023). Problematika Guru PPKn dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Digital (Studi Kasus pada Pembelajaran PPKn di SMPNegeri 1 Banjar Pandeglang). *AoEJ. Academy of Education Journal*. 14 (1). 388-398.
- Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). *Design-based research and educational technology: Rethinking technology and the research agenda*. *Journal of educational technology & society*, 11(4), 29-40
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPI).
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2023). Persentase Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan Umur 15 Tahun ke Atas Menurut Jenis Kelamin di Indonesia Hasil Susenas Maret 2023.
- Barab, S., & Squire, K. (2016). *Design-based research: Putting a stake in the ground*.
- Haryati, T., & Khoiriyah, N. (2017). *Analisis Muatan Nilai Karakter dalam Buku Teks Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP Kelas VIII*. 8 (1). 1-9.
- Jaya, F. (2019). *Buku Perencanaan Pembelajaran*. UIN Sumatera Utara.
- Kementerian Pendidikan. (2022). Hasil PISA 2018: Capaian Siswa Indonesia dan Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan
- Mu'awanah. (2011). *Strategi Pembelajaran Pedoman Untuk Guru Dan Calon Guru*. STAIN Kediri Press.
- Rafmana, H., Chotimah, U., Alfiandra. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif berbais Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang". *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5 (1).

- Rianto. 2020. *Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati, 6 (1).
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tussakdiah, C. H. (2023). *Pengaruh Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMA Negeri 8 Palembang*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003.
- United Nation Development Programme (UNDP). (2018). *Human Development Report 2018*.