


## Pengembangan Media Interaktif Cips (Cermat Ips) Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V SD

Wulan Nurhasanah<sup>1\*</sup>, Ani Rosidah<sup>2</sup>, Yuyun Dwi Haryanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Majalengka

E-mail: [wulannurhasanah865@gmail.com](mailto:wulannurhasanah865@gmail.com)

\*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2151>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 16 June 2025

Revised: 20 July 2025

Accepted: 8 August 2025

#### Kata Kunci

Media Pembelajaran  
Interaktif, Articulate  
Storyline, Pemahaman  
Konsep

#### Keywords

Interactive Learning Media,  
Articulating Storyline,  
Concept Understanding



### ABSTRACT

Penelitian ini merupakan penelian jenis pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana menghasilkan produk yang layak untuk diterapkan pada pembelajaran di SD, khususnya di kelas V SDN Cihaur I. Penelitian ini mengembangkan produk multimedia interaktif yaitu media interaktif CIPS (Cermat IPS) berdasarkan tingkat kebutuhan dan perkembangan zaman saat ini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D). Penelitian ini melibatkan tiga validator, yaitu validator ahli materi, validator ahli bahasa dan validator ahli media. Selain itu juga melibatkan siswa kelas V SDN Cihaur I sebagai responden. Berdasarkan hasil uji kevalidan yang ditinjau dari penilaian ahli materi yaitu sangat valid, penilaian ahli bahasa yaitu sangat valid dan penilaian ahli media yaitu sangat valid. Sedangkan untuk pengujian produk yang dilakukan oleh responden yaitu siswa kelas V berada pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang didapatkan setelah melakukan validasi dan uji produk oleh siswa didapatkan bahwa produk layak untuk digunakan.

This research is a development type of research. This research aims to find out how to produce a product that is suitable for application in elementary school learning, especially in grade V of SDN Cihaur I. This research develops an interactive multimedia product, namely the CIPS (Cermat IPS) interactive media based on the level of needs and current developments. This research uses the type of research and development (R&D). This research involved three validators, namely the material expert validator, the language expert validator and the media expert validator. In addition, it also involved grade V students of SDN Cihaur I as respondents. Based on the results of the validity test reviewed from the assessment of the material expert, namely very valid, the assessment of the language expert is very valid and the assessment of the media expert is very valid. Meanwhile, for product testing conducted by respondents, namely grade V students, it is in the very practical category. Based on the results obtained after conducting validation and product testing by students, it was found that the product is suitable for use.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite** Wulan Nurhasanah et al (2025) Pengembangan Media Interaktif Cips (Cermat Ips) Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V SD . 4(1), 3647-3651 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2151>

### PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah berkembang sangat cepat. Inovasi terus berkembang, dimulai dari ditemukannya komputer hingga munculnya kecerdasan buatan (AI). Setiap aspek kehidupan manusia telah dipengaruhi oleh transformasi digital, mulai dari cara manusia berkomunikasi, bekerja, belajar, dan bersosialisasi. Teknologi informasi tidak hanya sekedar alat, tetapi juga telah menjadi kekuatan pendorong utama dalam kemajuan peradaban manusia.

Era digitalisasi ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi digital, yang membawa banyak inovasi baru, salah satunya dalam bidang pendidikan. Menurut Supriyadi (Supianti, 2018), setiap

kemajuan teknologi selalu berkaitan dengan pendidikan karena pendidikan membutuhkan peningkatan efektivitas pembelajaran serta pengelolaan sistem pendidikan yang lebih baik.

Dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah upaya untuk mengelola pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung pembelajaran berbasis internet secara online yang memadukan proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran (Harahap, 2022). Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas bergantung pada media pembelajaran yang digunakan (Sari et al., 2022). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran (Harahap, 2022). Dengan semakin berkembangnya teknologi, seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan dan mengembangkan berbagai media pembelajaran yang inovatif untuk merangsang minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami transformasi yang signifikan. Dengan berkembangnya teknologi tersebut mengakibatkan berkembangnya juga ilmu pengetahuan yang memiliki dampak positif dan negative dalam pembelajaran. Dari yang awalnya media pembelajaran konvensional seperti buku teks dan papan tulis yang cenderung kurang menarik bagi siswa, kini telah bergeser ke media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran dan kemampuan siswa dalam memahaminya (Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, 2024). Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan menginspirasi mereka untuk menyerap dan mengingat informasi dan keterampilan yang telah mereka pelajari (Basir et al., 2021).

Menurut (Indahul Islami & Febrina Dafit, 2023), cara agar teknologi informasi dan komunikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu sebagai berikut : Pertama, media pembelajaran berbasis TIK menghadirkan materi pelajaran dalam bentuk visual interaktif yang lebih menarik sehingga dapat memperkuat siswa dalam memahami konsep. Kedua, media pembelajaran berbasis TIK memungkinkan dapat mengakses sumber belajar melalui internet. Ketiga, media pembelajaran berbasis TIK memudahkan guru dan siswa dalam memantau proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi sangat membantu guru dalam merancang, menerapkan, dan penilaian sehingga dapat memberikan semangat untuk meningkatkan minat belajar siswa (Indahul Islami & Febrina Dafit, 2023). Dengan memanfaatkan teknologi, proses belajar-mengajar dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat memperluas akses terhadap pendidikan, sehingga setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk belajar. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru dapat mempergunakan berbagai aplikasi untuk mendesain media pembelajaran interaktif salah satunya dengan menggunakan *Articulate Storyline* dengan menggunakan aplikasi ini guru dapat membuat media pembelajaran interaktif yang penggunaannya ramah bagi guru dan siswa.

Penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* telah dilakukan oleh beberapa penelitian. Penelitian pertama dilakukan oleh peneliti (Febrianti et al., 2021) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD" menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* melalui media ini siswa dapat memahami dan termotivasi dalam belajar bangun datar karena pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan siswa tidak bosan sehingga dapat meningkatkan minat siswa pada saat proses pembelajaran.

Kemudian, oleh peneliti (Chandra et al., 2021) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Pahlawan Mata Pelajaran IPS Kelas 4 di SDN I Gedangan" menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang besar dari penggunaan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Media ini berisi materi yang didukung oleh gambar, animasi, video dan kuis dengan jawaban untuk membantu siswa belajar lebih mandiri membantu menarik minat belajar siswa. Adapun perbedaan dalam penelitian ini terletak pada tujuan penelitian serta sasaran media diujicobakan. Berdasarkan penelusuran yang telah dipaparkan diatas, tidak ditemukan penelitian dengan

judul, metode, maupun subjek yang sama. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa judul penelitian yang diambil oleh peneliti “Pengembangan Media Interaktif CIPS (Cermat IPS) Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V SD” merupakan penelitian yang memiliki unsur kebaharuan yang belum pernah dikaji sebelumnya.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengambil subjek siswa kelas V yang berjumlah 21 orang (13 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan) di SDN Cihaur I pada tahun ajaran 2024/2025 dengan jenis penelitian pengembangan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS materi kondisi perekonomian di daerahku menggunakan *articulate storyline*. Pemilihan media ini dikarenakan *articulate sroyline* merupakan aplikasi yang difungsikan sebagai media untuk membuat presentasi agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Media *articulate storyline* dapat menghasilkan presentasi yang lebih efektif dan lebih lengkap serta kreatif karena di dalamnya terdapat elemen yang praktis untuk menambahkan teks, gambar, animasi, video, hingga kuis sehingga siswa dapat berinteraksi secara langsung. Objek utama pengguna media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yaitu siswa kelas V SDN Cihaur I. Alasannya dikarenakan setelah melakukan analisis kebutuhan siswa menyatakan bahwa 83,00% siswa berkeinginan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* di kelas tersebut. Materi yang dikembangkan berasal dari buku ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk kelas V sekolah dasar Bab 7 topik B.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Tahap pertama yaitu *analysis* merupakan tahap dimana peneliti akan melakukan analisis awal mengenai permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Cihaur I dan pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif guna mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman konsep siswa. Hasil yang didapatkan bahwa pemahaman konsep siswa di kelas V SDN Cihaur I sangat rendah khususnya pada mata pelajaran IPS materi kondisi perekonomian di daerahku yang memperoleh persentase sebesar 38,00%. Hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran kurang optimal mengakibatkan siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Guru hanya menggunakan media tradisional saja seperti gambar dan buku serta penggunaan metode ceramah yang masih sering digunakan. Selain itu, banyak siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sulit dipelajari karena banyak memuat banyak materi sehingga jika disampaikan hanya dengan metode ceramah saja tanpa menggunakan media yang interaktif dan menarik siswa akan merasa bosan dan mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep siswa. Menyikapi permasalahan di atas maka guru sebagai faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran IPS harus mampu untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Salah satu pilihan yang dapat digunakan dalam memperbaiki proses pembelajaran IPS yaitu dapat menggunakan media pembelajaran interaktif dan media *articulate storyline* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta pemahaman konsep.

Setelah melakukan wawancara dan observasi dengan penyebaran angket pada siswa dan guru diperoleh fakta bahwa proses pembelajaran di kelas V SDN Cihaur I Kabupaten Majalengka bahwa siswa belum pernah menggunakan media interaktif. Alasannya yaitu kurangnya pemahaman guru dalam pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline*. Padahal berdasarkan hasil analisis angket siswa kelas V sangat menyenangi pembelajaran yang menggunakan media interaktif. Menurut siswa kelas V SDN Cihaur I dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi IPS yang sulit menjadi lebih mudah dipahami serta mereka dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

Tahap kedua yaitu *design* dimana peneliti merancang konsep media meliputi teks, animasi, gambar, audio serta video. Desain media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi kondisi

perekonomian di daerahku diproduksi dengan konten yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa bahwa 82,00% siswa menginginkan tampilan media pembelajaran yang menarik dengan warna yang cerah. Dengan pemilihan teks, warna teks, pengemasan gambar, serta penambahan audio dan video mampu menarik minat siswa untuk melakukan pembelajaran. Materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran disesuaikan dengan buku siswa dan tujuan pembelajaran. Langkah pertama yaitu pembuatan halaman utama/menu media pembelajaran interaktif. Selanjutnya adalah membuat profil pengembang dan menu petunjuk penggunaan serta menu tujuan pembelajaran. Kemudian, pembuatan menu materi dengan menambahkan gambar animasi dan video singkat serta teks dan langkah terakhir adalah menambahkan kuis dan game berupa gambar dengan siswa mencari gambar yang menurutnya benar melalui halaman utama yang ada pada media *articulate storyline* ini bertujuan untuk mengajak siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa prinsip penggunaan media bahwa media harus membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif dan adanya umpan balik pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaan media harus memperhatikan karakteristik peserta didik.

Tahap kedua yaitu *development* dimana produk awal berupa media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi kondisi perekonomian yang telah divalidasi oleh tiga orang ahli yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Masing-masing validator menilai aspek/indikator.

Validasi media meliputi aspek penilaian media pembelajaran interaktif meliputi tampilan media, kemudahan penggunaan dan kegrafikan. Berdasarkan hasil validasi ahli media, media *articulate storyline* pada materi kondisi perekonomian di daerahku memperoleh rata-rata 97,00% dengan kriteria "Sangat Valid" sekaligus dinyatakan "Layak digunakan di lapangan dengan revisi".

Validasi bahasa meliputi aspek komunikatif, aspek lugas dan dialog yang interaktif. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa media *articulate storyline* pada materi kondisi perekonomian di daerahku memperoleh rata-rata 96,00% dengan kriteria "Sangat Valid" sekaligus dinyatakan "Layak digunakan di lapangan dengan revisi".

Validasi materi meliputi aspek isi materi dan tujuan serta kualitas pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi kondisi perekonomian di daerahku memperoleh rata-rata 91,00% dengan kriteria "Sangat layak". Selain itu, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dinyatakan "Layak digunakan di lapangan dengan revisi dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya".

Demi penyempurnaan kualitas media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi kondisi perekonomian peneliti telah melakukan revisi. Revisi yang dilakukan telah disesuaikan dengan saran dan komentar dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Revisi terhadap media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi kondisi perekonomian meliputi aspek desain kuis dan materi supaya mudah dibedakan warnanya dan background warna yang berlawanan agar mudah dibaca siswa. Selanjutnya pada bagian isi/materi, telah dilakukan perbaikan seperti melengkapi penjelasan materi dengan menambahkan beberapa gambar. Dan, revisi terhadap bahasa agar menggunakan bahasa yang baku sesuai dengan EBI.

Pada tahap *Implementation* (implementasi) media pembelajaran interaktif yang telah selesai dikembangkan, selanjutnya diimplementasikan kepada siswa kelas V SDN Cihaur I yang berjumlah 21 orang. Dari tahap implementasi ini nantinya akan diketahui kelayakan media yang dikembangkan. Selanjutnya siswa kelas V dan guru diminta untuk mengisi lembar angket respon media interaktif oleh siswa terkait dengan aspek tampilan dan isi pembelajaran.

Pada tahap *Evaluation* peneliti memberikan evaluasi terhadap media yang sedang dikembangkan berdasarkan hasil ahli beserta angket respon peserta didik yang telah disebarkan saat tahap *Implementation*.

Berdasarkan perhitungan hasil penilaian siswa didapatkan hasil penilaian yang diperoleh skor penilaian dengan rata-rata skor 91,60% yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil validasi dari validator dan respon siswa kelas V, maka media pembelajaran interaktif materi kondisi perekonomian layak untuk digunakan di kelas V Sekolah Dasar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS materi kondisi perekonomian di daerahku yang dibutuhkan guru maupun siswa yaitu media yang mampu untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.
2. Media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS materi kondisi perekonomian yang dikembangkan telah divalidasi oleh 3 orang ahli. Berdasarkan penilaian ahli media, produk yang dikembangkan memperoleh kriteria "sangat layak" dengan skor rata-rata 97,00% dan dinyatakan "sangat layak" digunakan dengan revisi. Selain itu, untuk penilaian ahli bahasa, produk yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 96,00% dengan kriteria "Sangat Layak" dan dinyatakan layak digunakan dengan revisi, untuk penilaian ahli materi, produk yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 91,00% dengan kriteria "Sangat Layak" dan dinyatakan layak digunakan dengan revisi dan hasil perolehan angket penilaian siswa memperoleh skor . Berdasarkan rekapitulasi hasil akhir penilaian validasi kedua ahli, maka media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 91,60% dengan kriteria "Sangat layak" serta dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Basir, M., Bayu, A. T., & Sudarjat, A. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 54.
- 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.
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100.
- Febrianti, A. P., Sesanti, R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(November), 588–597. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Harahap, R. A. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis TIK di SD IT Al-Khoiriyah Dalam Penerapan Berbasis Online. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 44–50.
- Indahul Islami, & Febrina Dafit. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kelas V Sdn 83 Pekanbaru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1049–1059. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1338>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Supianti, I. I. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Matematika. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 63–70. <https://doi.org/10.30653/003.201841.44>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>