

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi *How Tall Are You?* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V di MI Ma'arif 02 Mulyasari

Ngafiyatul Akmalia, Johar Alimuddin

STKIP Majenang, Cilacap, Indonesia
ngafiakmalia@gmail.com, joharalimuddin@gmail.com,

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

The limitations of technology-based interactive learning media, the low motivation of students to learn English, and the non-optimal utilization of computer laboratories at school are the background of the need for media development that supports learning. This study aims to determine the development process, feasibility, practicality, and effectiveness of interactive learning media based on Articulate Storyline 3 on the material "How Tall Are You?" in increasing the learning motivation of fifth grade students of MI Ma'arif 02 Mulyasari. This research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The development design is procedural and descriptive, referring to the opinions of Reiser and Mollenda. The subjects of this study were 42 fifth grade students. Data collection techniques included expert validation questionnaires, learning motivation questionnaires (pretest and posttest), and teacher and student practicality questionnaires. The instruments were prepared based on the ARCS Model theory by Keller (2010) and validated by two experts (media and material). The data were analyzed descriptively quantitatively, while the effectiveness was analyzed using the Paired Sample t-Test test through SPSS. The results showed that the media was in the very feasible category, with an average score of 4.6 from the material expert and 4.5 from the media expert. The practicality aspect obtained a score of 4.9 from teachers and 4.5 from students, both of which were in the very good category.

Keywords: Media, Innovation, Articulate Storyline 3, Learning Motivation, English

Abstrak

Keterbatasan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, rendahnya motivasi belajar Bahasa Inggris siswa, serta belum optimalnya pemanfaatan laboratorium komputer di sekolah menjadi latar belakang perlunya pengembangan media yang mendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi "*How Tall Are You?*" dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Ma'arif 02 Mulyasari. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Desain pengembangan bersifat prosedural dan deskriptif, mengacu pada pendapat Reiser dan Mollenda. Subjek penelitian ini adalah 42 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data meliputi angket validasi ahli, angket motivasi belajar (pretest dan posttest), serta angket kepraktisan guru dan siswa. Instrumen disusun berdasarkan teori ARCS Model oleh Keller (2010) dan divalidasi oleh dua ahli (media dan materi). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif, sedangkan efektivitas dianalisis menggunakan uji Paired Sample t-Test melalui SPSS. Hasil penelitian menunjukkan media berada dalam kategori sangat layak, dengan skor rata-rata 4,6 dari ahli materi dan 4,5 dari ahli media. Aspek kepraktisan memperoleh skor 4,9 dari guru dan 4,5 dari siswa, keduanya berada pada kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan dari hasil uji yang signifikan ($p = 0,000 < 0,05$), yang mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa secara signifikan.

Kata kunci: Media, Inovasi, Articulate Storyline 3, Motivasi Belajar, Bahasa Inggris



PENDAHULUAN

Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 mengatur kurikulum dari PAUD hingga pendidikan dasar dan menengah. Fokus utamanya adalah pengembangan bahasa Inggris, khususnya di SD dan MI. Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran lokal hingga 2026/2027, lalu jadi mata pelajaran wajib mulai 2027/2028 untuk meningkatkan kemampuan bahasa siswa.

Bahasa Inggris merupakan bahasa pergaulan internasional. Perkembangan era globalisasi dan kemajuan informasi, komunikasi, dan teknologi, maka keterampilan menggunakan bahasa Inggris sangat dibutuhkan saat ini oleh siswa, terutama kemampuan berbicara bahasa Inggris mulai diperkenalkan dan diajarkan tidak hanya di tingkat sekolah dasar (SD) (Putri & Efendi, 2023). Penguasaan bahasa Inggris di era globalisasi merupakan kebutuhan esensial yang tidak dapat diabaikan (Mardiah & Wahyuni, 2024).

Siswa secara historis menemukan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan. Anggapan ini dihasilkan dari persepsi siswa bahwa, sesuai dengan apa yang telah diajarkan oleh guru, belajar bahasa Inggris hanya mengharuskan mereka untuk mempertahankan kosakata atau pengucapan asing (Fatmawati, 2021). Metode pengajaran yang tidak secara aktif melibatkan siswa adalah akar penyebab dorongan yang buruk untuk belajar. Siswa segera menjadi tidak tertarik pada proses pembelajaran karena sering kali berpusat pada guru dan sangat bergantung pada buku teks dan papan tulis. Kesulitan yang dialami guru dalam membina lingkungan belajar yang menyenangkan dan memicu hasrat siswa untuk belajar (Jainiyah et al., 2023).

Komponen internal yang memotivasi siswa untuk memenuhi tujuan belajar mereka disebut motivasi belajar. Siswa yang tidak memiliki dorongan yang signifikan lebih cenderung jinak, kurang fokus, dan kurang bersemangat untuk belajar. Mengembangkan materi pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital merupakan salah satu cara pendidik dapat membangun strategi pengajaran yang menginspirasi siswa selain memberikan pengetahuan (Anafi et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah 02 Mulyasari, terlihat bahwa kegiatan pembelajaran di sekolah masih banyak bergantung pada media seperti buku siswa, presentasi PowerPoint, buku sekolah elektronik (*bse*), serta penjelasan guru mengenai materi pelajaran bahasa Inggris. Pendekatan ini membuat proses belajar bahasa Inggris kurang menarik dan tidak begitu memikat bagi siswa.

Menanggapi kondisi tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi alternatif strategis yang dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran di era digital. Sumber belajar yang dimanfaatkan menjadi interaktif sangat penting untuk meningkatkan kemandirian belajar saat belajar bahasa Inggris di era digital. Pokok utama ini membahas tentang pentingnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan pengalaman pendidikan yang lebih produktif dan menawan kepada siswa (Nuraini & Muflikhah, 2021). Agar kebijakan ini berhasil diterapkan, diperlukan investasi besar dalam teknologi, pelatihan guru, dan pembuatan materi instruksional terkait. Persiapan ini melibatkan pengembangan sumber daya manusia dan infrastruktur pendidikan yang memadai (Cahyati & Rahmijati, 2024).

Berkat kemajuan teknologi, pendidik sekarang dapat membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan berbagai program perangkat lunak. Program tersebut adalah *Articulate Storyline 3*, yang dibuat khusus untuk membuat kursus *online* interaktif yang menggabungkan teks, audio, animasi, video, dan kuis ke dalam satu paket pembelajaran (Widianto, 2021). Media yang dikembangkan dengan *Articulate Storyline 3* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok dengan pengalaman belajar yang menyenangkan. Fitur desain profesional dari *Articulate Storyline 3* Media ini menawarkan penampilan visual yang lebih dinamis dan menarik dibandingkan dengan media berbasis media sederhana seperti kanvas dan media manual seperti lembar kerja.

Bergantung pada kebutuhan siswa Kelas V yang tidak digunakan sebagai fokus penelitian sebelumnya. Ini membuat media lebih bertarget dan lebih ditargetkan karena siswa dikembangkan secara kognitif. Evaluasi memasukkan media ini atau evaluasi langsung dalam bentuk tes yang memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka secara *real time*.

Penelitian ini membantu memaksimalkan pemanfaatan laboratorium komputer. Laboratorium komputer dapat menggunakan materi pembelajaran interaktif berdasarkan *Articulate Storyline 3* untuk memungkinkan siswa menggunakan komputer untuk belajar secara individu atau kelompok. Kesempatan sekolah untuk memaksimalkan fasilitas laboratorium komputer yang ada. Memanfaatkan laboratorium, siswa akan terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran, yang bisa membuat pembelajaran Bahasa Inggris lebih modern, relevan, dan sesuai dengan keterampilan abad 21. Pengalaman yang menguntungkan untuk pembelajaran individu dan kelompok ditawarkan oleh laboratorium. Siswa dapat mempelajari lebih jauh konten menggunakan media berbasis *Articulate Storyline 3*, dan guru dapat menawarkan bimbingan atau pengamatan yang cermat (Husain & Ibrahim, 2021).

Penggunaan media pembelajaran interaktif ini menjadi sebuah inovasi, karena mengubah fungsi laboratorium dari sekadar tempat praktik menjadi ruang pembelajaran interaktif yang mendukung motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris. Sekolah terbantu mengoptimalkan pemanfaatan ruang laboratorium dengan cara yang lebih bervariasi menggunakan media ini laboratorium komputer dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk kegiatan pembelajaran, bukan hanya untuk pelajaran teknologi atau komputer. Laboratorium sebagai ruang belajar interaktif untuk berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Inggris (Utami et al., 2022).

Articulate Storyline 3 menawarkan menu interaktif yang memungkinkan siswa mencari informasi tentang sumber belajar, ini tepat untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Materi dan soal dapat diterapkan untuk mengelola kuis atau penilaian. Materi *How Tall Are You?* yang diajarkan dalam pelajaran Bahasa Inggris kelas V memiliki peran yang sangat krusial dalam perkembangan kognitif dan linguistik siswa. Materi ini tidak hanya sekedar mengajarkan kosakata tentang tinggi badan, tetapi juga membuka pintu bagi siswa untuk memperkenalkan siswa pada adjektiva perbandingan seperti *tall*, *short*, *taller*, *shorter*, dan lain-lain. Ini sangat penting untuk membantu siswa dalam membandingkan ukuran dan tinggi benda atau orang (Widianto, 2021).

Untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris, diperlukan pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan menggunakan

Articulate Storyline 3 di kelas bahasa Inggris MI Ma'arif 02 Mulyasari. Proses pembelajaran telah didukung dengan fasilitas teknis yang berfungsi secara optimal. Tema ini akan diangkat oleh peneliti dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Materi How Tall Are You? untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V di MI Ma'arif 02 Mulyasari. Penulisan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai referensi dalam memilih media pembelajaran interaktif yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2011:297) menjelaskan bahwa penelitian R&D adalah suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk. Menurut Sukmadinata (2013: 164), penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang terdiri dari serangkaian langkah untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Penjabaran metode mencakup desain penelitian, subjek, teknik pengumpulan data, instrumen, validitas, serta teknik analisis data yang digunakan.

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009). Model ini dipilih karena memberikan tahapan sistematis dalam merancang dan menguji kelayakan media pembelajaran. Desain penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji media interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MI Ma'arif 02 Mulyasari yang berjumlah 42 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive*, dengan mempertimbangkan bahwa kelas tersebut aktif menggunakan laboratorium komputer sekolah. Selain siswa, guru kelas dan dua ahli (media dan materi) juga dilibatkan sebagai validator dan pengguna produk media dalam uji coba terbatas. Teknik ini sejalan dengan saran Sugiyono (2018) untuk memilih subjek sesuai kebutuhan desain pengembangan.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup Angket validasi ahli untuk mengetahui kelayakan media dari segi isi dan tampilan (media dan materi), Angket motivasi belajar untuk mengukur perubahan motivasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media (pretest dan posttest), Angket kepraktisan guru dan siswa sebagai penilaian terhadap kemudahan penggunaan dan manfaat media. Instrumen angket motivasi disusun berdasarkan teori ARCS Model (Keller, 2010) yang mencakup empat indikator utama *Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*.

4. Teknik Validitas Data

Validitas instrumen diuji melalui validitas isi (*content validity*) yang melibatkan dua ahli: satu ahli media dan satu ahli materi. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar penilaian kepada para ahli untuk menilai kelayakan butir instrumen berdasarkan kesesuaian isi dan tujuan pengukuran. Teknik ini merujuk pada

pendekatan validitas dari Azwar (2016) yang menyatakan bahwa validitas isi diperoleh melalui expert judgment.

5. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menafsirkan hasil validasi, kepraktisan, dan efektivitas. Untuk mengetahui efektivitas media, digunakan uji *Paired Sample t-Test* dengan bantuan software SPSS versi 22.0, guna membandingkan hasil pretest dan posttest motivasi belajar siswa. Teknik analisis ini sejalan dengan pendekatan kuantitatif untuk uji efektivitas menurut Arikunto (2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (R&D). Produk akhir yang dihasilkan berupa alat bantu pembelajaran elektronik berbasis multimedia untuk pembelajaran *How Tall Are You?* V SD /MI yang menggunakan *Articulate Storyline 3*. Produk ini dibuat dengan menggunakan model ADDIE. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan tahapan ADDIE. Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai proses pengembangan produk, termasuk pembuatan bahan ajar seperti media interaktif yang peneliti buat saat ini, maka peneliti menggunakan model tersebut ketika membuat produk baru (Afidati et al., 2022)

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dirancang khusus untuk materi “How Tall Are You?” dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V sekolah dasar. Kebaruan terletak pada pemanfaatan teknologi pembelajaran yang belum banyak diterapkan secara optimal di tingkat dasar, terutama dengan pendekatan berbasis ARCS untuk membangun motivasi belajar siswa. Tidak hanya menyajikan media interaktif yang dapat diakses secara offline melalui laboratorium komputer sekolah, media ini juga dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar dan kebutuhan pembelajaran tematik berbasis visual, suara, dan interaksi langsung. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada media berbasis web atau PowerPoint interaktif, penelitian ini menghadirkan produk yang lebih dinamis, interaktif, dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sekaligus menjadi solusi atas rendahnya motivasi belajar Bahasa Inggris di sekolah dasar.

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan (*Needs Assessment*)

Di awal penelitian, analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah pembelajaran yang dialami siswa kelas V MI Ma'arif 02 Mulyasari. Motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris diakui masih rendah, berdasarkan temuan dari studi dokumentasi, wawancara dengan guru, dan observasi.

b. Analisis Tugas (*task analyse*)

Untuk memastikan bahwa media yang dibuat dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP), maka dilakukan analisis tugas. Siswa harus dapat menerapkan kosakata yang berhubungan dengan ukuran (tinggi-pendek), memahami kalimat tanya *How Tall Are You?* dan memberikan jawaban yang akurat dalam konteks kehidupan sehari-hari, sesuai dengan kurikulum dan buku pelajaran kelas V SD.

2. Desain (*Design*)

Peneliti membangun struktur konten media, membuat bagan alur untuk tampilan cerita, menyusun storyboard, memilih grafis, dan memutuskan apa yang akan dimasukkan ke dalam produk akhir selama tahap desain. Eksekusi yang teratur dan metodis dari proses desain ini diperlukan (Safira et al., 2021).

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga dari model ADDIE, yang dikenal sebagai tahap pengembangan, dikhususkan untuk proses produksi media dan penilaian kelayakannya. Berdasarkan temuan analisis kebutuhan, desain, dan kompetensi dasar yang diidentifikasi dalam kurikulum bahasa Inggris kelas V, peneliti pada tahap ini mulai membuat prototipe media pembelajaran interaktif berdasarkan *Articulate Storyline 3*.

a. Pembuatan Prototipe Media

Prototipe awal media ini meliputi 10 slide interaktif, yang terdiri dari: tampilan pembuka, tujuan pembelajaran, pengenalan kosakata (tall, short, height, centimeter), dialog interaktif, latihan drag-and-drop, kuis evaluasi, dan video penutup. Media ini dilengkapi dengan suara narator (Ibu Yaya), ilustrasi anak-anak, dan tombol navigasi yang mudah digunakan.

b. Validasi Tim Ahli

Setelah prototipe selesai, produk yang dihasilkan harus melalui beberapa proses validasi sebelum uji coba dilakukan untuk memastikan apakah produk yang dihasilkan sudah layak. Validasi ini dilakukan oleh dua orang validator, yaitu validator materi, dan media. Menurut Chan dkk. (2019), tujuan validasi adalah untuk menentukan apakah pengujian produk akhir layak atau tidak.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang di ukur	Skor Validasi		Rata- rata	Kategori
	Tahap I	Tahap II		
Kelayakan isi materi	42		4,4	Sangat Layak
Kelayakan isi materi		44	4,8	Sangat Layak
Total Rata - rata			4,6	Sangat Layak

Media ini mendapatkan persentase kelayakan Ahli Materi menerima skor akhir 4,6 dalam kategori 'sangat layak'.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang di ukur	Skor Validasi		Rata- rata	Kategori
	Tahap I	Tahap II		
Kelayakan media	38		4,2	Layak
Kelayakan media		44	4,8	Sangat Layak
Total Rata - rata			4,5	Sangat Layak

Ahli Media menerima skor akhir 4,5 dalam kategori 'sangat layak'. berdasarkan hasil validasi, yang berarti masuk ke dalam kategori "Sangat Layak".

c. Tingkat Kepraktisan Produk

Ketika produk telah dianggap layak untuk diuji setelah melewati sejumlah tahap validasi. Setelah itu, pengujian dilakukan pada produk yang dihasilkan untuk memastikan tingkat kegunaannya.

- 1) Guru kelas VA dan VB memberikan skor dengan rata-rata akhir 4,8 kategori 'sangat praktis'.

Tabel 3. Hasil Validasi Kepraktisan Guru

Aspek yang di ukur	Skor Validasi	Rata- rata	Kategori
--------------------	---------------	------------	----------

	Guru VA	Guru VB		
Kepraktisan media	48		4,8	Sangat Praktis
Kepraktisan media		49	4,9	Sangat Praktis
Total Rata - rata			4,8	Sangat Praktis

2) Siswa VA dan VB memberikan rata-rata skor respon 4,5 kategori 'sangat praktis'.

Tabel 4. Hasil Validasi Kepraktisan Siswa

Aspek yang di ukur	Skor Validasi		Rata- rata	Kategori
	Siswa VA	Siswa VB		
Kepraktisan media	92,6		4,4	Sangat Praktis
Kepraktisan media		100,3	4,7	Sangat Praktis
Total Rata - rata			4,5	Sangat Praktis

4. Implementasi (*implementation*)

a. Kondisi Awal

Sebelum menggunakan media, dilakukan observasi dan pretest mengenai motivasi belajar. Pengamatan dan wawancara dengan instruktur menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme yang rendah dalam belajar bahasa Inggris, terutama dalam materi *How Tall Are You?*.



Gambar 1. 1 Instruktur peneliti sebelum pretest

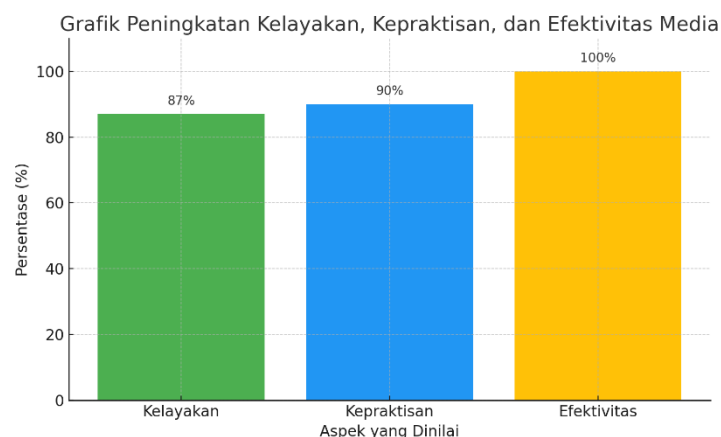
b. Tahap perlakuan

Setelah mengetahui kondisi awal siswa, media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Media tersebut digunakan dalam dua kali pertemuan, masing-masing selama ± 70 menit. Guru dan peneliti memandu siswa dalam menggunakan media tersebut, yang terdiri dari pengenalan kosakata, dialog interaktif, kuis latihan, dan evaluasi akhir berbasis interaktif.



Gambar 1. 2 Implemtasi Media Interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*

- c. Kondisi Akhir dan Hasil Posttest
- Setelah perlakuan diberikan, dilakukan posttest motivasi belajar dengan menggunakan instrumen yang sama dengan pretest. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata yang signifikan, yaitu dari Persentase motivasi belajar siswa dari 54,7% (kategori Rendah) menjadi 81,6% (kategori Tinggi). Analisis menggunakan uji statistik paired sample t-test menghasilkan nilai p-value < 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 1. 3 Grafik peningkatan Kelayakan, Kepraktisan, dan Efektivitas Media

5. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap terakhir dari proses pengembangan ADDIE, yaitu tahap evaluasi, berupaya mengidentifikasi kesulitan teknis, kekurangan, dan kekuatan dari materi pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Hasil pembelajaran, reaksi pengguna, dan tantangan yang dihadapi saat menggunakan media di kelas semuanya dievaluasi dengan cermat.

Memulai dengan proses penentuan, perancangan, dan pengembangan, evaluasi ini dilakukan di setiap tingkat pengembangan dalam pengembangan produk, penilaian ini dilakukan untuk menemukan kesalahan, cacat, hambatan, dan solusi. Produk sebelum dapat digunakan dalam proses pendidikan, produk tersebut harus diperbaiki.

Akses internet yang tidak memadai diidentifikasi sebagai penghalang selama fase pengambilan keputusan internet hanya dapat mempertahankan kecepatan 1 Mbps. Selama fase pengembangan, ditemukan bahwa multimedia interaktif tidak dapat dibagikan secara online karena laptop peneliti tidak dapat mengonversi multimedia besar (sekitar 450 MB) karena dua tantangan ini, peneliti memilih untuk membuat multimedia interaktif ini agar dapat ditransfer melalui flash drive atau perangkat penyimpanan eksternal lainnya dan digunakan tanpa koneksi internet. Pada laptop dan PC yang digunakan untuk uji coba produk, produk html5 yang dipublikasikan dibagikan setelah dimuat ke flash drive menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Menentukan harmoni atau kompatibilitas warna dari setiap elemen multimedia menjadi tantangan bagi peneliti selama fase desain. Untuk memilih warna yang harmonis untuk setiap elemen multimedia, termasuk teks, tombol, ikon menu, dan sebagainya, peneliti memilih untuk memanfaatkan opsi palet warna yang ditemukan di aplikasi Canva Pro karena peneliti menggunakan perangkat teknologi sebuah laptop dengan RAM 4 GB produk multimedia interaktif yang dihasilkan memiliki kekurangan, yaitu tidak dapat dibagikan secara online. Peneliti merekomendasikan agar *Articulate Storyline 3* digunakan dalam penelitian mendatang pada laptop atau komputer dengan setidaknya 8 GB RAM.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi *How Tall Are You?* untuk siswa kelas V di MI Ma'arif 02 Mulyasari, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dikembangkan melalui lima tahap ADDIE dan menghasilkan produk yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media berada pada kategori “sangat layak”, dengan persentase kelayakan Ahli Materi menerima skor akhir 4,6 dalam kategori 'sangat layak'. Ahli Media menerima skor akhir 4,5 dalam kategori 'sangat layak'. baik dari segi isi, desain, maupun tampilan. Kepraktisan media dinilai melalui angket respon guru dan siswa, dengan hasil yang menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori “sangat praktis” mudah digunakan, dan mendukung pembelajaran bahasa Inggris. Keefektifan media dibuktikan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest motivasi belajar siswa yang dianalisis menggunakan uji paired sample t-test, dengan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$. sehingga media dinyatakan efektif digunakan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* berimplikasi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang selama ini dianggap sulit. Inovasi ini juga mendukung optimalisasi pemanfaatan laboratorium komputer sekolah dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Bagi guru, disarankan untuk mengintegrasikan media interaktif ini dalam pembelajaran Bahasa Inggris atau mata pelajaran lain untuk meningkatkan kualitas dan minat belajar siswa. Bagi sekolah, perlu mendukung infrastruktur TIK (listrik, perangkat, dan jaringan) agar media dapat digunakan secara optimal di ruang laboratorium. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mengembangkan media sejenis dengan memperluas materi, jenjang kelas, serta fitur interaktif yang lebih adaptif atau terhubung ke platform digital yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidati, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Muatan IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Edukasi IPS, 10(3), 101–110.
- Apriliansyah, A. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 untuk Pembelajaran IPA Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 16(1), 45–53.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press.
- Jainiyah, R., et al. (2023). *Analisis Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 1(1), 90–98.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer.
- Kemendikbudristek. (2024). *Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum Satuan Pendidikan*.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mulyosari, E. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. EduTech Journal, 12(2), 60–70.
- Nasution, D. (2022). *Desain Media Interaktif untuk Anak Usia Dasar: Aspek Visual dan Kognitif*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 14(1), 88–95.
- Rahmawati, D., & Sari, L. (2021). *Kepraktisan Media Digital dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(3), 55–63.
- Safira, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar, 9(2), 33–41.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, M., & Latifah, R. (2019). *Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 7(2), 110–118.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, F., & Kurniawan, H. (2020). *Efektivitas Media Digital dalam Pembelajaran Siswa SD*. EduTech, 8(4), 54–60.