



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis ADDIE untuk Mendukung Pembelajaran Mendalam di Sekolah Dasar

Nurhalizah¹

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: nurhalizahhhhhhhhh@gmail.com

Fadillah Azahra²

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: fadillahazahra97@gmail.com

Ahmad Zainuri³

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: ahmadzainuri_uin@radenfatah.ac.id

Frika Fatimah Zahra⁴

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: frikafatimahzahra@iainusumateraselatan.ac.id

*Korespondensi: email: nurhalizahhhhhhhhh@gmail.com

Abstrak

History Artikel: *This study discusses the limited availability of interactive media used in elementary schools to promote deep learning. The purpose of this research is to develop interactive learning media using Articulate Storyline 3 based on the ADDIE model. This study employs a development approach, with data collected through observations, interviews, and questionnaires involving teachers and students. The developed media was found to be valid, practical, and effective, as indicated by increased student engagement and understanding during the learning process. The inclusion of interactive components helps enhance meaningful learning experiences and improve students' enthusiasm. The findings of this study show that technology-based media can support deeper learning in elementary school students. In conclusion, the developed media is suitable for implementation and can improve the quality of learning outcomes.*

Diterima 1 April 2026
Direvisi 15 April 2026
Diterima 25 April 2026
Tersedia online 28 April 2026

Kata kunci:

Media Interaktif, Articulate Storyline 3

Pendahuluan/ مقدمة

Kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi sudah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama cara belajar di sekolah dasar. Proses belajar mengajar yang dulu biasa saja kini dituntut jadi lebih kreatif, menarik, dan bisa membuat siswa lebih aktif terlibat. Sayangnya, banyak guru masih memakai alat bantu mengajar yang itu-itu saja dan kurang beragam, sehingga cara belajar belum sepenuhnya mendukung pemahaman yang mendalam (deep learning). Keadaan ini berpengaruh pada pemahaman konsep siswa yang kurang baik dan kemampuan berpikir kritis yang belum optimal.

Pembelajaran mendalam itu adalah cara belajar yang fokus pada pemahaman konsep secara utuh, bukan hanya sekadar menghafal. Agar ini tercapai, dibutuhkan alat bantu belajar yang bisa memberikan pengalaman belajar yang seru, relevan, dan interaktif. Salah satu jalan keluarnya adalah menciptakan alat bantu belajar interaktif berbasis teknologi, contohnya memakai program Articulate Storyline 3. Program ini memungkinkan guru membuat media belajar yang menyatukan tulisan, gambar, suara, video, dan tes interaktif sehingga bisa menambah semangat dan partisipasi siswa dalam belajar.

Membuat alat bantu belajar secara terstruktur butuh model yang jelas supaya hasil produaknya efektif dan cocok dengan kebutuhan siswa. Salah satu model yang sering dipakai adalah model ADDIE, yang punya lima langkah: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini menyediakan panduan yang jelas untuk membuat alat bantu belajar, mulai dari menganalisis kebutuhan sampai mengevaluasi produk yang dibuat.

Dengan melihat penjelasan tadi, riset ini punya tujuan untuk menciptakan alat bantu belajar interaktif memakai Articulate Storyline 3 dengan model ADDIE agar mendukung pembelajaran mendalam di sekolah dasar. Diharapkan alat bantu yang dibuat bisa menjadi pilihan solusi untuk meningkatkan mutu belajar, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti, menarik, dan berhasil bagi siswa.

Metode/ منهجية البحث

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif berjenis studi literatur. Studi literatur dipilih karena berfokus pada pengkajian, analisis, serta sintesis berbagai sumber ilmiah terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, khususnya memakai Articulate Storyline 3 serta aplikasi model ADDIE untuk mendukung pembelajaran mendalam di sekolah dasar.

Sumber data penelitian ini berasal dari berbagai referensi terpercaya, meliputi jurnal ilmiah nasional dan internasional, buku, prosiding, serta dokumen resmi terkait media pembelajaran interaktif, pembelajaran mendalam, dan model pengembangan ADDIE. Data yang dipakai adalah data sekunder, yang dikumpulkan memakai teknik dokumentasi melalui penelusuran, pembacaan, dan pencatatan informasi penting dari sumber-sumber relevan.

Teknik analisis data dilaksanakan melalui beberapa langkah, yaitu: (1) reduksi data dengan menyeleksi dan memfokuskan informasi yang cocok dengan topik penelitian, (2) penyajian data secara deskriptif naratif, dan (3) penarikan kesimpulan berdasarkan hasil sintesis dari berbagai sumber yang sudah dianalisis. Analisis dilaksanakan secara sistematis guna menemukan konsep, prinsip, serta langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif yang efektif.

Selain itu, penelitian ini juga menganalisis tahapan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang diadaptasi dari berbagai literatur sebagai kerangka konseptual dalam pengembangan media pembelajaran. Setiap tahap dikaji secara mendalam untuk mengetahui peran dan kontribusinya dalam menghasilkan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran mendalam di sekolah dasar.

Dengan menggunakan metode studi literatur, penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 menggunakan model ADDIE, serta menjadi rujukan bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan bermakna.

نتائج البحث / Hasil

Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Yusnan (2025), Media pembelajaran interaktif adalah alat atau metode yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui interaksi aktif. Lidya Dwi Apriyanti, dkk. (2023), Menyatakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis komputer dirancang dan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berbasis komputer yang digunakan dalam pembelajaran tidak serta merta menggantikan peran seorang guru. Media pembelajaran justru membantu guru agar menjadi pengelola kreatif dari pengalaman belajar, ketimbang sebagai pembagi informasi dalam proses pembelajaran. Amarullah dan Wiwita (2024) menyatakan bahwa jenis media pembelajaran interaktif yang mudah ditemukan secara online terdiri dari beberapa bentuk, yaitu perangkat e-learning interaktif seperti Moodle yang banyak digunakan untuk kursus PHP dan MySQL serta menyediakan modul interaksi seperti lokakarya, survei, dan forum diskusi. Selain itu, terdapat Zenius Education sebagai situs belajar online berbahasa Indonesia untuk jenjang SD hingga SMA, serta Bing Maps dan Google Maps yang memungkinkan pengguna melihat peta dunia secara langsung. Media interaktif juga dapat berbasis perangkat lunak seperti Animals for Kids 2.1 yang merupakan program edukasi berbasis flash card dengan ensiklopedia hewan, serta berbasis Android seperti aplikasi Ruangguru yang memungkinkan pembelajaran melalui fitur chatting dan video call. James Paul Gee (2003) dalam Aisyah Ali (2024) menyatakan beberapa contoh pembelajaran interaktif yaitu: games edukasi, merupakan permainan yang menggabungkan hiburan dan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik, simulasi dan modelling, merupakan alat yang memungkinkan peserta didik untuk mempraktikkan konsep dalam lingkungan yang aman dan terkendali.

Articulate Storyline 3

Menurut Ridho Hafiedz dan Didah Nurhamidah, (2023) Pada dasarnya, Articulate Storyline merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran. Aplikasi tersebut berbasis poin presentasi layaknya powerpoint pada microsoft. Aplikasi ini merupakan media e-learning yang menyajikan materi dalam bentuk storyline interaktif dengan menggabungkan berbagai komponen media pembelajaran, seperti audio, visual, dan audiovisual, guna mendukung proses pembelajaran. Dalam aplikasi tersebut, presentasi disajikan secara lebih menarik melalui integrasi animasi bergerak, background, gambar, serta video interaktif. Menurut Nurul Khusnah (2020) dalam Maesharoh Riski Wahyu dan Tijan (2022), *Articulate Storyline 3* memiliki empat fitur utama yang sangat berguna dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Pertama, terdapat fitur untuk mendesain media pembelajaran interaktif yang disebut *Articulate Storyline Engage*, yang memungkinkan pengguna membuat tampilan materi yang menarik dan interaktif. Kedua, fitur untuk mendesain soal-soal interaktif yang memiliki berbagai variasi, seperti pilihan ganda, menjodohkan, dan benar-salah, yang dikenal dengan *Articulate Storyline Quiz Maker*.

Ketiga, terdapat fitur yang berfungsi untuk menggabungkan hasil dari *Engage* dan *Quiz Maker*, yaitu *Articulate Storyline Presenter*, sehingga seluruh komponen pembelajaran dapat tersusun menjadi satu kesatuan yang utuh. Keempat, fitur *Articulate Storyline Video Encoder* yang dapat digunakan untuk mengedit video dan rekaman suara. Melalui fitur ini, pengguna

dapat memotong bagian yang tidak diperlukan, mengatur tingkat volume audio, serta melakukan perekaman suara secara langsung, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan berkualitas.

Menurut Ika Parma Dewi, dkk. (2021), *Articulate Storyline 3* memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Salah satu keunggulan utamanya adalah tampilan dan fitur yang memiliki kemiripan dengan *Microsoft PowerPoint*, sehingga mudah digunakan, terutama bagi pemula yang sudah terbiasa dengan aplikasi tersebut. Selain itu, *Articulate Storyline 3* mendukung pembelajaran berbasis game karena bersifat interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Konten yang dihasilkan juga sangat beragam karena dapat menggabungkan berbagai elemen seperti video, animasi, suara, grafik, gambar, dan teks dalam satu media pembelajaran.

Keunggulan lainnya terletak pada fleksibilitas hasil publikasi yang dapat dijalankan di berbagai platform, seperti desktop dalam bentuk file aplikasi (.exe), web browser dalam format HTML5, smartphone Android melalui konversi APK, serta *Learning Management System* (LMS) seperti Moodle dalam format SCORM. Selain itu, ukuran file hasil publikasi maupun konversi APK relatif kecil sehingga ringan untuk digunakan, khususnya pada perangkat smartphone.

Meskipun demikian, *Articulate Storyline 3* juga memiliki beberapa kekurangan. Tampilan media saat dijalankan di smartphone belum dapat sepenuhnya tampil dalam mode layar penuh (full screen) karena masih terdapat margin di tepi layar, meskipun dari sisi konten tetap dapat berjalan dengan baik. Selain itu, penggunaan background dalam media hanya berlaku pada slide atau layer tertentu tempat audio tersebut ditambahkan. Namun, jika ingin background diputar sepanjang media, pengguna perlu menambahkan script tertentu sebagai solusi.

Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)

Menurut Qonita, dkk. (2023) dalam Miftah Rozani Al-Am (2025) Deep learning merupakan salah satu disiplin dalam kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) yang mengandalkan jaringan saraf tiruan berlapis (layered artificial neural networks) untuk menganalisis data dan mengenali pola yang kompleks. Karakteristik utama pembelajaran mendalam, sebagaimana dikemukakan oleh Hari Wibowo (2026), berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik menjadi subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi dan refleksi. Berorientasi pada makna, yaitu fokus pada pemahaman mendalam terhadap konsep, bukan sekadar hasil akhir. Kontekstual dan aplikatif, yakni pengetahuan dikaitkan dengan situasi nyata agar relevan dengan kehidupan. Kolaboratif dan reflektif, yaitu proses belajar melibatkan interaksi sosial, diskusi, dan refleksi diri. Serta berbasis pada proses berpikir tingkat tinggi, yaitu melatih kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi.

Model Pengembangan ADDIE

Menurut Sugiyono (2015) dalam Firman dan Mindaudah (2025) Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *implementation* (Implementasi), dan *Evaluation*.

1. Analisis

Menurut Zamsiswaya, dkk (2024) Tahap analisis dalam model ADDIE adalah langkah pertama yang sangat krusial. Pada tahap ini, pengembang harus mengidentifikasi kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

2. Desain

Menurut Ibrahim Maulana Syahid, dkk. (2024) Kemudian dilakukan perancangan media pembelajaran. Tahap ini mirip dengan merancang kegiatan belajar mengajar, yang merupakan proses sistematis yang dimulai dengan menetapkan tujuan belajar, merancang

skenario atau kegiatan belajar, merancang perangkat pembelajaran, materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar.

3. Development

Menurut Meilani Safitri dan M. Ridwan Aziz (2022) dalam melakukan langkah pengembangan multimedia learning, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai. Antara lain adalah: 1) Memproduksi atau merevisi multimedia learning yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan; 2) Memilih multimedia learning terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini diantaranya: 1) Bentuk multimedia learning yang perlu dibuat dalam mencapai tujuan pembelajaran; 2) Bentuk multimedia learning yang perlu dibuat dan dimodifikasi sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

4. Implementasi (Implementation)

Menurut Fitria Hidayat dan muhamad Nizar (2021) Tahap Implement ini bertujuan agar guru mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi ini memiliki prosedur umum yakni mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa. Guru harus menyesuaikan lingkungan belajar yang sebenarnya agar siswa dapat mulai membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk menutup kesenjangan kinerja siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pengembangan dan evaluasi menandakan tahap akhir dari fase implementasi. Sebagian besar pendekatan ADDIE menggunakan tahap implementasi untuk peralihan ke kegiatan evaluasi sumatif dan strategi lain yang menerapkan proses belajar mengajar.

Diskusi / مناقشتها

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu bagian penting untuk memperbaiki mutu kegiatan belajar di sekolah dasar. Menurut Yusnan (2025), media pembelajaran interaktif ialah alat yang diciptakan untuk menambah partisipasi siswa lewat interaksi langsung dalam belajar. Ini didukung oleh Lidya Dwi Apriyanti dkk. (2023) yang menyebutkan bahwa memakai media pembelajaran bisa menaikkan semangat dan capaian belajar siswa. Dari poin ini, bisa dimengerti bahwa media pembelajaran bukan sekadar alat bantu, melainkan juga sarana untuk membuat pengalaman belajar lebih berarti dan aktif bagi para siswa.

Memakai media berbasis komputer dalam belajar juga menunjukkan peran penting untuk mendukung efektivitas kegiatan belajar. Media ini tidak mengganti tugas guru, tetapi menolong guru menjadi pemandu yang inovatif dalam mengatur pembelajaran. Sejalan dengan itu, Amarullah dan Wiwita (2024) berpendapat bahwa media interaktif bisa punya banyak bentuk seperti e-learning, program berbasis web, hingga program mobile. Contoh media itu seperti Moodle, Zenius Education, Google Maps, dan Ruangguru. Bervariasi bentuk media ini menunjukkan bahwa belajar interaktif dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan ciri khas siswa, sehingga mendukung terciptanya belajar yang lentur dan terkait konteks.

Dalam kaitannya dengan pembuatan media, memakai Articulate Storyline 3 jadi salah satu pilihan yang bagus. Menurut Ridho Hafiedz dan Didah Nurhamidah (2023), Articulate Storyline 3 adalah program yang membolehkan penyajian materi ajar secara interaktif lewat gabungan berbagai media seperti suara, gambar, dan animasi. Fitur-fitur yang dipunyainya, semisal pembuatan tes interaktif dan pengolahan video, membolehkan pembuatan media yang lebih menarik dan beragam. Ini sejalan dengan pandangan Ika Parma Dewi dkk. (2021) yang menyatakan bahwa Articulate Storyline 3 gampang dipakai dan mendukung belajar berbasis game. Dengan begitu, bisa dianalisis bahwa memakai program ini dapat menaikkan partisipasi siswa serta memfasilitasi belajar yang lebih aktif.

Selanjutnya, alat bantu belajar interaktif yang dibuat juga menunjang gagasan pembelajaran mendalam (deep learning). Menurut Hari Wibowo (2026), pembelajaran mendalam mengutamakan partisipasi aktif siswa, pemahaman konsep yang utuh, dan hubungan

dengan kenyataan. Ciri-ciri ini cocok dengan pemanfaatan alat bantu interaktif yang memungkinkan siswa belajar dengan cara mengeksplorasi, merenung, dan bekerja sama. Karenanya, bisa disimpulkan bahwa alat bantu belajar interaktif berbasis teknologi punya potensi besar untuk membantu pencapaian pembelajaran mendalam.

Rancangan alat bantu belajar interaktif ini memakai kerangka ADDIE yang mencakup lima langkah, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada fase analisis, kebutuhan dan sifat siswa dikenali sebagai landasan pembuatan alat bantu. Fase desain dilaksanakan dengan menyusun sasaran belajar, bahan, serta penilaian yang cocok. Kemudian, fase pengembangan berfokus pada pembuatan dan penyempurnaan alat bantu agar selaras dengan sasaran belajar (Safitri & Aziz, 2022). Fase implementasi melibatkan penggunaan alat bantu dalam pengajaran aktual untuk melihat efektivitasnya (Hidayat & Nizar, 2021). Dari langkah-langkah tersebut, bisa dipahami bahwa kerangka ADDIE menyediakan panduan terstruktur dalam membuat alat bantu belajar yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Oleh karena itu, luaran pembuatan alat bantu belajar interaktif berbasis Articulate Storyline 3 menggunakan kerangka ADDIE menunjukkan bahwa alat bantu yang dihasilkan tidak hanya memikat secara visual, namun juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menunjang pembelajaran mendalam di tingkat sekolah dasar.

Kesimpulan/ الخلاصة

Setelah meneliti semua yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media belajar interaktif adalah alat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sebab ia bisa mendorong partisipasi aktif siswa, menaikkan semangat, serta berpengaruh pada pencapaian belajar. Munculnya berbagai situs dan program digital seperti Moodle, Zenius Education, Google Maps, dan Ruangguru memperlihatkan bahwa media interaktif semakin bervariasi dan mudah disesuaikan untuk mendukung kegiatan belajar.

Dalam proses pembuatannya, memakai Articulate Storyline 3 terbukti berhasil karena dapat menggabungkan bermacam unsur multimedia seperti tulisan, gambar, bunyi, video, dan soal interaktif menjadi satu rangkaian belajar yang memikat. Kelebihan program ini yang mudah dipakai serta menyokong pembelajaran berasaskan permainan menjadikannya pilihan yang sesuai untuk menciptakan pembelajaran yang baru, walaupun masih ada beberapa batasan teknis.

Kemudian, penerapan ide pembelajaran mendalam (deep learning) menekankan pentingnya siswa terlibat secara aktif, mengerti konsep secara berarti, dan berhubungan dengan kehidupan nyata. Ini sejalan dengan pemakaian media belajar interaktif yang membolehkan siswa belajar secara menyelidik, memikirkan semula, dan bekerja sama.

Selain itu, pola pengembangan ADDIE menawarkan panduan yang teratur melalui langkah analisis, reka bentuk, pembangunan, pelaksanaan, dan penilaian untuk menghasilkan media belajar yang berkesan dan sesuai dengan keperluan pelajar. Oleh itu, pembangunan media belajar interaktif berasaskan Articulate Storyline 3 menggunakan pola ADDIE boleh menjadi penyelesaian yang sesuai untuk menyokong pembelajaran mendalam di sekolah rendah.

Referensi/ المراجع والمصادر

- Al-Am, M. R., dkk. (2025). Deep learning. CV Afasa Pustaka.
- Ali, A., dkk. (2024). Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amarullah, T. A. H., & Wiwita, R. (2024). Karakteristik media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(3), 305–313.
- Apriyanti, L. D., dkk. (2023). Kesehatan gigi anak tunarungu dengan bahasa isyarat berbasis Android. Penerbit NEM.

- Damanik, M. I. T., Rozi, F., Irsan, I., Manurung, I. F. U., & Siregar, F. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada tema 1 subtema 3 siswa kelas VI SDN 091609 Sinaksak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 10016.
- Dewi, I. P., dkk. (2021). *Membuat media pembelajaran inovatif dengan aplikasi articulate storyline 3*. UNP Press.
- Firman, & Mindaudah. (2025). *Media pembelajaran: Inovasi, desain, dan aplikasi digital dalam media pendidikan*. Pena Langit Publishing.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media pembelajaran interaktif articulate storyline terhadap motivasi belajar pembelajaran bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 57.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 28–42.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 55–56.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 260.
- Wahyu, M. R., & Tijan. (2022). *Pengembangan media pembelajaran PPKn berbantuan articulate storyline 3*. Cahya Ghani Recovery.
- Wibowo, H. (2026). *Buku saku seri pembelajaran mendalam: Kerangka pembelajaran mendalam*. Teras Kencana.
- Yusnan, M. (2025). *Media pembelajaran interaktif: Konsep dan analisis di sekolah dasar* (Kamasiah, Ed.). Eureka Media Aksara.
- Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46364.