

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan pada Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, kompetensi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) mencakup pengembangan perilaku rasa ingin tahu, kepedulian terhadap lingkungan, kemampuan bekerja sama, kejujuran, kepercayaan diri, serta kemandirian dalam berkarya seni budaya dan prakarya. Peserta didik juga diharapkan mampu mengenal keragaman karya seni budaya dan prakarya, memiliki kepekaan indrawi terhadap karya seni rupa, serta mampu menciptakan karya secara orisinal maupun tiruan (rekreatif) (Pitriani, 2020). Namun, kebijakan tersebut telah mengalami pembaruan melalui Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 yang menggantikan struktur KI-KD menjadi Capaian Pembelajaran (CP) dalam kerangka Kurikulum Merdeka. Dalam konteks SBdP, perubahan ini menekankan pembelajaran yang lebih mudah disesuaikan, berbasis fase perkembangan peserta didik, serta berorientasi pada penguatan kreativitas, ekspresi, dan proyek lintas disiplin, sehingga guru memiliki keleluasaan dalam mengembangkan materi seni rupa, musik, tari, teater, dan prakarya menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Kemendikbudristek, 2022).

Pendidikan berperan penting dalam membentuk pengetahuan dan karakter individu terutama guru dan peserta didik mengembangkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik (Salahudin, 2011). Menurut Damayanti seni berawal dari proses manusiawi yang masuk pada bidang ilmu pengetahuan. Konteks seni rupa ini dapat dilihat dari segi ekspresi kreativitas manusia. Dikatakan bahwa seni rupa proses mengekspresikan diri dan emosi untuk menghasilkan karya seni sehingga orang lain dapat menikmatinya (Mansyur, 2022).

Seni rupa adalah cabang seni yang diwujudkan melalui unsur-unsur visual dan dapat dinikmati dengan indera penglihatan (Mayar, 2022). Melalui pendidikan, termasuk pendidikan seni rupa, negara berupaya meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Pendidikan dipandang sebagai proses di mana pendidik berperan dalam mendidik,

membimbing, mengarahkan, mengawasi, memengaruhi, serta menyampaikan ilmu kepada peserta didik. Proses ini bertujuan untuk memberantas kebodohan, memperluas wawasan, serta membentuk pribadi yang lebih baik, bermartabat, dan siap menghadapi kehidupan sehari-hari (Salahudin, 2011).

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu solusi efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di era digital. Kelebihanannya adalah mampu menyampaikan informasi melalui beragam tampilan visual dan multimedia (Utomo, 2023). Istilah media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti “tengah”. Dalam bahasa Indonesia, *medium* diartikan sebagai perantara atau penghubung. Secara umum, media dapat dipahami sebagai segala sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari sumber kepada penerima pesan. (Ramadani, dkk, 2023). Media juga berfungsi untuk alat peraga yang membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Secara umum, Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, memudahkan komunikator dan komunikan dalam proses komunikasi.

Articulate Storyline merupakan sebuah *software* (perangkat lunak) yang berfungsi untuk media pendukung dalam proses pembelajaran. *Software* ini dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi interaktif berbasis *e- learning*. Melalui *Articulate Storyline*, pengguna bisa membuat proyek media pembelajaran (*storyline project*) yang menggabungkan berbagai elemen media seperti gambar, audio, video, dan animasi. Hasil pembelajaran dapat dipublikasikan dalam berbagai format, seperti HTML5, CD, *file .swf*, maupun ditampilkan melalui *website*, sehingga memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya di berbagai perangkat dan *platform* (Juhaeni, dkk, 2021).

Articulate Storyline merupakan aplikasi berbasis *e-learning* yang dirancang untuk menunjang proses pembelajaran secara interaktif. Aplikasi ini bekerja dengan sistem penyajian berbasis *slide*, serupa dengan *PowerPoint*, namun dilengkapi dengan fitur-fitur canggih yang memungkinkan integrasi berbagai elemen media seperti animasi, audio, gambar, serta video interaktif dalam satu alur pembelajaran. Hal ini menjadikan tampilan materi lebih hidup dan menarik perhatian peserta

didik. Keunggulan lain dari *Articulate Storyline* adalah kemampuannya diakses secara *online* melalui format HTML5. Dengan begitu, guru dan peserta didik dapat membuka materi pembelajaran dari berbagai perangkat tanpa terbatas ruang dan waktu (Djamilah,2024).

Berdasarkan hasil wawancara di MIMHa, informasi yang di dapat bahwa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), terutama pada materi unsur seni rupa, proses belajar masih terbatas pada penggunaan buku paket dan pemutaran video dari *YouTube*. Pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian informasi oleh pendidik tersebut belum memberikan pengalaman belajar yang interaktif, sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam memahami unsur-unsur seni rupa, termasuk garis, bentuk, dan warna. Kondisi ini menyebabkan sebagian peserta didik kesulitan memahami konsep, kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, serta mudah merasa jenuh karena tidak ada aktivitas eksploratif yang mendukung perkembangan kreativitas mereka.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi unsur seni rupa di kelas III, karena materi ini merupakan dasar penting dalam membangun kreativitas, imajinasi, dan kepekaan estetika peserta didik. Pemahaman terhadap unsur seni rupa, seperti titik, garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang, sangat diperlukan agar peserta didik mampu mengapresiasi serta menciptakan karya seni secara lebih terarah.

Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, media interaktif *Articulate Storyline* dipilih sebagai solusi yang tepat. Media ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih menarik, dinamis, dan interaktif. Peserta didik dapat berlatih mengenali serta mengaplikasikan unsur-unsur seni rupa melalui tampilan visual, simulasi digital, aktivitas interaktif, dan umpan balik langsung. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap unsur seni rupa secara lebih efektif dan menyenangkan.

Melihat kondisi tersebut, peneliti menilai bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif serta bermakna. Salah satu alternatif solusinya

adalah dengan mengembangkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*, yang dapat menghadirkan pembelajaran Seni Rupa secara menarik, dinamis, dan interaktif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Dalam Materi Unsur Seni Rupa Di Kelas III Madrasah Interaktif Miftahul Huda (MIMHa)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pernyataan permasalahan, peneliti menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dalam materi Unsur Seni Rupa di kelas III MIMHa?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi unsur Seni Rupa di kelas III MIMHa?
3. Bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi unsur seni rupa di kelas III MIMHa?
4. Bagaimana efektivitas peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran *Articulate Storyline* pada materi unsur seni rupa di kelas III MIMHa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada hasil dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi Unsur Seni Rupa di kelas III MIMHa
2. Untuk mengetahui kelayakan media Pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi unsur Seni Rupa di kelas III MIMHa
3. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi unsur seni rupa di kelas III MIMHa
4. Untuk mengetahui efektivitas peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran *Articulate Storyline* pada materi unsur seni rupa di kelas III MIMHa

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat serta kontribusi, baik dari segi teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan seni rupa berbasis teknologi digital. Selanjutnya, hasil penelitian ini juga dapat menjadi pedoman ilmiah mengenai penerapan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dalam meningkatkan pemahaman materi unsur seni rupa serta kreativitas peserta didik sekolah dasar pada pembelajaran Seni Rupa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), guna menciptakan proses belajar yang lebih modern, menarik, dan sesuai dengan perkembangan era digital.
- b. Bagi pendidik penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan menarik serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan berkarya seni rupa.
- c. Bagi peserta didik Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat membuat peserta didik lebih tertarik, aktif, dan kreatif dalam proses pembelajaran Seni Rupa, serta membantu mereka memahami unsur seni rupa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.
- d. Bagi Peneliti dapat menjadi referensi dan acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis

teknologi, baik di bidang Seni Rupa ataupun mata pelajaran lain di tingkat sekolah dasar.

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu solusi efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di era digital. Kelebihannya adalah mampu menyampaikan informasi melalui beragam tampilan visual dan multimedia (Utomo, 2023). Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media juga dimaknai sebagai perantara penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut Gerlach dan Ely (1971), media secara umum mencakup manusia, bahan, atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap, seperti guru, buku, dan lingkungan sekolah. Secara khusus, media pembelajaran diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk mengolah dan menyampaikan informasi visual maupun verbal (Arsyad, 2007)

Permasalahan yang terjadi dapat diatasi melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*, karena media ini mampu menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan mudah digunakan oleh peserta didik. Guru perlu berinovasi dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Articulate Storyline merupakan perangkat lunak pembuat multimedia (*multimedia authoring tools*) yang berfungsi untuk merancang media pembelajaran interaktif. Media ini mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, grafik, animasi, video, dan audio. Format akhir dari publikasi media ini dapat berbentuk aplikasi maupun halaman *web* berbasis HTML5, sehingga fleksibel untuk dioperasikan pada berbagai gawai, termasuk laptop, komputer tablet, dan ponsel pintar. (Amiroh, 2018)

Articulate Storyline merupakan perangkat *e-learning* yang dirancang untuk menghasilkan pembelajaran interaktif. Teori *Multimedia Learning* Mayer, yang menyatakan bahwa “*People learn better from words and pictures than from words alone*”. Aplikasi ini memungkinkan penyajian materi melalui beragam fitur seperti teks, animasi, video, audio, dan latihan soal. Secara tampilan, penggunaannya mirip

dengan *Microsoft PowerPoint*, namun *Articulate Storyline* memiliki kelebihan berupa fungsi tambahan yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Putri, dkk, 2022). Tampilan *slide* yang menarik dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, aplikasi ini dinilai efektif dan mudah digunakan untuk mendukung kualitas pembelajaran di kelas (Rianto, 2020).

Articulate Storyline 3 menghasilkan *output* dalam format *.swf* dan *.exe* yang dapat disimpan dan dijalankan melalui laptop atau komputer. Alasan dipilihnya *software* ini dalam pengembangan media pembelajaran adalah karena kemudahan penggunaannya, dengan tampilan antarmuka yang menyerupai *Microsoft PowerPoint*, sehingga lebih familiar bagi pengguna. Selain itu, aplikasi ini dapat dijalankan secara *offline* dan memiliki ukuran *file* yang relatif kecil, yakni di bawah 100 MB, sehingga cocok digunakan pada perangkat dengan spesifikasi standar. Hal ini sangat relevan mengingat sebagian besar mahasiswa memiliki laptop atau komputer untuk keperluan kuliah, namun tidak semuanya menggunakan perangkat dengan spesifikasi tinggi (Saski & Sudarwanto, 2021).

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan sistematis: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Guna menilai kelayakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan, peneliti melibatkan validator ahli di bidang materi dan media untuk memberikan masukan serta penilaian sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Di samping itu, tanggapan dari peserta didik juga dihimpun untuk mengukur tingkat ketertarikan, kemudahan pengoperasian, serta efektivitas media dalam mengoptimalkan pemahaman mereka mengenai unsur seni rupa. (Sugiono, 2013).

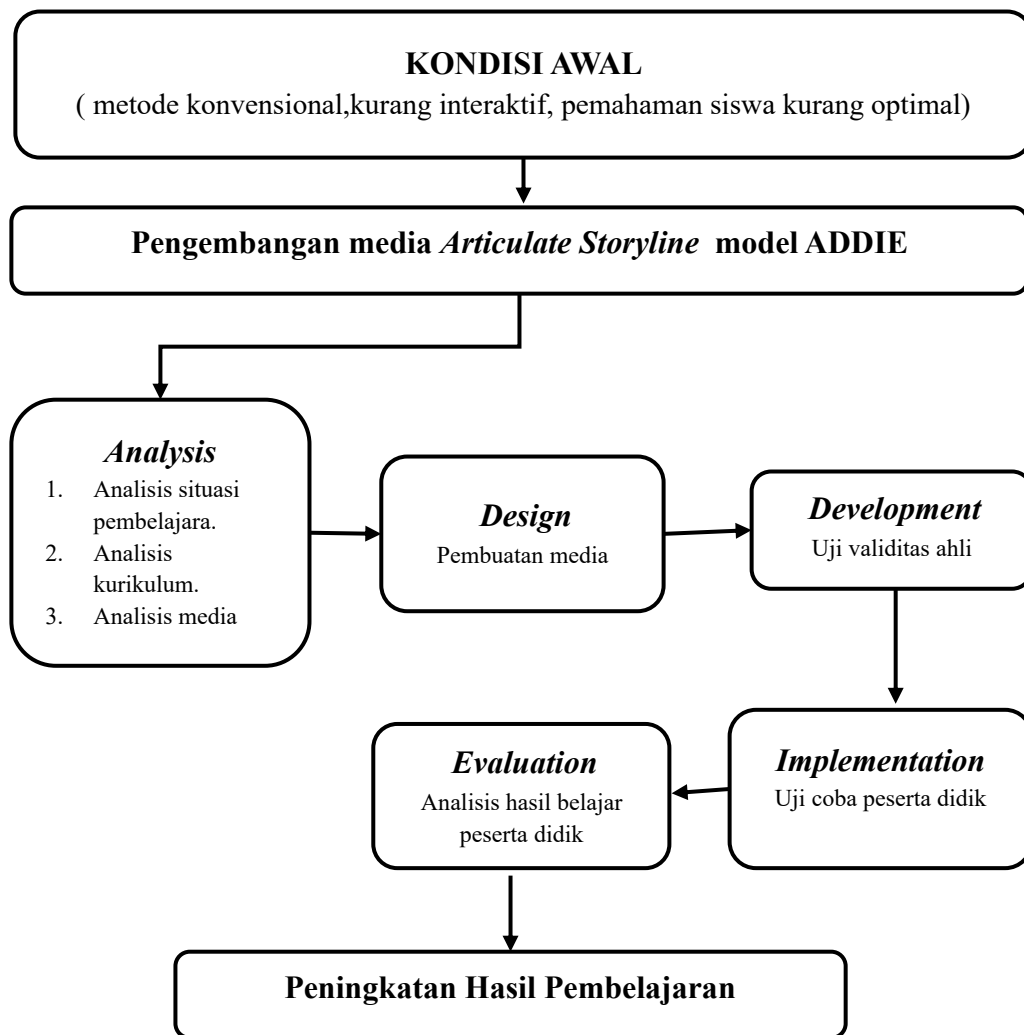
Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan langkah kreatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar tanpa mengesampingkan sumber belajar lainnya seperti buku paket atau lembar kerja peserta didik. Berikut merupakan kerangka berpikir penelitian pengembangan media pembelajaran

interaktif *Articulate Storyline* pada unsur seni rupa di kelas III MIMHa. Penggunaan media ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* memiliki kemampuan menyajikan materi melalui penggabungan *scene* dan *slide* yang dapat dipadukan dengan audio serta video, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Kehadiran media ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien, terutama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton dan lebih interaktif (Nasution & Darwis, 2021).

Berdasarkan landasan teoretis dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, kerangka berpikir penelitian ini dapat disusun sebagaimana ditunjukkan pada bagan berikut:





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Bersama studi ini, penulis mengidentifikasi yakni rencana studi yang dilakukan memiliki keterkaitan bersama beberapa studi sebelumnya, termasuk:

1. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* 3 Dalam Materi Menggambar Ilustrasi Tradisional”. Penelitian ini menjadi salah satu rujukan penting dalam pengembangan media berbasis digital untuk pembelajaran seni. Yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi menggambar ilustrasi akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, buku paket, dan media seadanya. Guru masih

terbatas memanfaatkan teknologi meskipun fasilitas seperti LCD, *WiFi*, dan komputer telah tersedia di sekolah. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi berupa media yang interaktif, menarik, dan mudah dioperasikan baik oleh guru maupun peserta didik. Metode yang digunakan penelitian ini yaitu R&D model ADDIE, dan hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media visual-interaktif serta guru membutuhkan media pendukung untuk menyampaikan materi secara efektif. Karena itu, dikembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang memuat visual menarik, *audio-video*, ilustrasi, animasi, dan latihan interaktif.

Tahap implementasi yang dilakukan peneliti yaitu desain *one-group pretest-posttest*, di mana media diuji kepada peserta didik kelas VIII di salah satu SMP Negeri. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Peserta didik menjadi lebih fokus, aktif, dan mampu memahami langkah-langkah menggambar ilustrasi tradisional dengan lebih baik. Evaluasi dari ahli materi dan ahli media juga menyatakan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan efektif digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya (Prayoga, dkk, 2024). Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam dunia pendidikan seni, khususnya pada pengembangan media digital. *Articulate Storyline 3* terbukti mampu menyajikan materi secara lebih interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat menjadi solusi atas terbatasnya metode tradisional yang selama ini digunakan dalam pembelajaran seni. Hasil penelitian mendorong penggunaan media berbasis teknologi secara lebih luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi-materi yang membutuhkan visualisasi langkah demi langkah seperti menggambar ilustrasi.

2. “Media Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Kreativitas *Peserta didik* Pada Muatan Seni Musik

Kelas IV SD”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas *peserta didik* serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran pada muatan Seni Musik kelas IV SD. Untuk mengatasi masalah tersebut dikembangkan media pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Articulate Storyline 3* dengan model ADDIE. Pengembangan dilakukan melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan *storyboard*, validasi ahli, uji coba produk, hingga evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki validitas sangat tinggi dari ahli media, ahli materi, dan ahli desain, serta memperoleh respon *peserta didik* yang sangat baik. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kreativitas *peserta didik* secara signifikan setelah menggunakan media tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Articulate Storyline 3* terbukti layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kreativitas serta minat belajar *peserta didik*, sekaligus memberikan wawasan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif (Pratiwi, dkk, 2024).

Pengembangan media pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan *Articulate Storyline 3* benar-benar memberikan dampak positif pada proses belajar *peserta didik*, khususnya pada muatan Seni Musik kelas IV. Media ini tidak hanya dinilai layak oleh para ahli, tetapi juga mendapat respon yang sangat baik dari *peserta didik* karena tampilannya menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami materi secara lebih mandiri. Yang paling penting, penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan kreativitas *peserta didik* secara signifikan, terutama karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan berbasis proyek. Dari hasil tersebut, saya menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital seperti ini sangat relevan dengan kebutuhan belajar saat ini dan dapat menjadi solusi bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan sesuai perkembangan zaman. Media ini dapat dijadikan contoh bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara efektif untuk mengembangkan kompetensi dan kreativitas *peserta didik*.

3. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Ragam Hias Di Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, dan melalui tahap analisis ditemukan bahwa *peserta didik* membutuhkan media pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan mampu menampilkan langkah-langkah menggambar ilustrasi secara jelas, sementara guru membutuhkan media alternatif yang dapat membantu penyampaian materi dalam waktu belajar yang terbatas. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dirancang dengan tampilan visual menarik serta dilengkapi fitur audio–video, gambar ilustrasi, animasi, dan latihan interaktif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif dan menarik (Rahmadhani, 2024).

Dari hasil penelitian tersebut, saya melihat bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran seni rupa, khususnya materi ragam hias di kelas V. Media yang dikembangkan mendapatkan nilai validitas sangat tinggi (90,99%), praktikalitas yang juga sangat tinggi baik dari guru maupun *peserta didik*, serta efektivitas pembelajaran yang mencapai kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif tersebut benar-benar mampu membantu *peserta didik* memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar, dan mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efisien.

4. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Musik Kelas IV”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk membantu proses pembelajaran Seni Musik kelas IV, khususnya materi irama dan nada, sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Rojoniten Bantul, seperti keterbatasan kemampuan guru dalam bidang musik, rendahnya interaksi *peserta didik*, dan

penyampaian materi yang kurang optimal. Pengembangan dilakukan dengan metode R&D model 4D (*define, design, develop, disseminate*) melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Produk media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil sangat baik, kemudian diuji coba kepada guru dan *peserta didik* yang juga memberikan respons positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan, mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi *peserta didik*, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi musik, sehingga dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif di sekolah dasar (Dian, 2025).

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran Seni Musik di sekolah dasar. Permasalahan seperti guru yang bukan berlatar belakang musik, kurangnya variasi metode pembelajaran, serta rendahnya partisipasi *peserta didik* dapat teratasi melalui media digital yang lebih menarik dan mudah digunakan. Penelitian ini juga menggambarkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran kini bukan sekadar tambahan, tetapi sudah menjadi kebutuhan agar pembelajaran lebih relevan dengan karakteristik *peserta didik* generasi sekarang yang lebih responsif terhadap tampilan visual dan interaksi digital. Validasi dan respons positif dari ahli, guru, serta *peserta didik* memperkuat bahwa media ini tidak hanya layak, tetapi juga efektif, sehingga dapat menjadi referensi penting bagi pengembangan media pembelajaran di mata pelajaran lain maupun sekolah berbeda. Secara keseluruhan, dokumen ini mencerminkan upaya inovatif untuk menekankan kreativitas, interaksi, dan pembelajaran yang bermakna yang sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka.

5. “Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Video Pada Materi Batik Jumpsuit Untuk Peserta didik Kelas V SDN Bawang 2 Kota Kediri”. Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis video untuk materi Batik Jumpsuit

bagi peserta didik kelas V SDN Bawang 2 Kota Kediri sebagai solusi dari pembelajaran SBdP yang sebelumnya hanya menggunakan buku peserta didik sehingga membuat peserta didik pasif, kurang memahami materi, dan kurang termotivasi. Dengan memanfaatkan metode *Research and Development* (RnD) model ADDIE, peneliti merancang media interaktif berisi materi, video pembuatan Batik Jomputan, serta kuis untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik. Hasil validasi menunjukkan media ini sangat valid pada aspek materi (92%) dan valid pada aspek media (77%), serta sangat praktis berdasarkan respons guru (90%) dan peserta didik (81%). Uji efektivitas juga menunjukkan peningkatan hasil belajar dari nilai *pre-test* (58%) ke *post-test* (81%), disertai peningkatan keterampilan membuat Batik Jomputan (83%). Dengan demikian, media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis video terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan seni, dan kreativitas *peserta didik* terhadap materi Batik Jomputan (Anjasmara, 2024).

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Batik Jomputan, tetapi juga efektif mendorong kreativitas dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Validitas dan kepraktisan media yang tinggi menandakan bahwa guru dan peserta didik merasa media tersebut mudah digunakan, menarik, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Kenaikan signifikan dari nilai *pre-test* ke *post-test* memperlihatkan bahwa integrasi video, visual interaktif, dan kuis menjadi kombinasi yang kuat untuk memperjelas konsep sekaligus menjaga fokus peserta didik. Selain itu, keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan praktik menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga membantu peserta didik memahami proses berkarya secara langsung. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media digital berbasis *Articulate Storyline* layak dijadikan alternatif pembelajaran seni budaya, khususnya untuk sekolah dasar yang masih menghadapi keterbatasan kreativitas

guru dan variasi metode pembelajaran. Media ini terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

