

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* SEBAGAI *DIGITAL SCAFFOLDING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS SISWA DI SMP NEGERI 6 SEMARANG

Annahdhiyah Saputri^{1*}, Khoirul Anwar²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

**Corresponding author email: annahdhiyas@students.unnes.ac.id*

Received 10 March 2026; Received in revised form 15 April 2026; Accepted 10 May 2026

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat validasi media interaktif berbasis Articulate Storyline yang telah dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) dengan model ASSURE. Model ASSURE terdiri atas 6 tahapan, namun dalam penelitian ini dibatasi hingga tahap validasi ahli. Untuk mengukur tingkat kevalidan produk digunakan lembar angket validasi ahli yang terdiri dari 2 orang ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Hasil keseluruhan penelitian memperoleh nilai 89,38% dengan kategori sangat valid. Temuan ini mengindikasikan bahwa media interaktif berbasis Articulate Storyline telah memenuhi standar kelayakan baik dari aspek substansi materi maupun aspek teknis penyajian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa kelas VII SMP. Keberadaan media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Kata Kunci: articulate storyline; media interaktif; IPS

Abstract

The objective of this study is to develop and assess the level of validation of the Articulate Storyline-based interactive media. The method used in this study is Research and Development (R&D) using the ASSURE model. The ASSURE model consists of 6 stages, but in this study, it was limited to the expert validation stage. To assess the product's validity, an expert validation questionnaire was used, involving 2 subject-matter experts, a media expert, and a practitioner expert. The study achieved an overall score of 89.38%, categorized as highly valid. These findings indicate that the Articulate Storyline-based interactive media has met the standards of suitability in terms of both content substance and technical presentation. Thus, it can be concluded that the resulting product is suitable for use as a Social Studies (IPS) learning medium for seventh-grade junior high school students. It is hoped that this medium will increase students' interest in learning by presenting material that is more interactive, engaging, and aligned with students' characteristics.

Keywords: articulate storyline; interactive media; social studies



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan cabang disiplin ilmu sosial dan humaniora. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk memperoleh pemahaman mengenai dunia sosial, ekonomi, politik, dan budaya di sekitar mereka. Tujuan dari mata pelajaran IPS tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan minat, bakat, dan potensi siswa agar mampu merespons secara adaptif terhadap kondisi lingkungan serta berbagai permasalahan sosial di masyarakat. Selain itu, pembelajaran IPS berperan dalam membentuk sikap mental yang positif sebagai upaya menghadapi dinamika sosial, sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dalam menyikapi berbagai fenomena kehidupan (Safitri et al., 2024). Sejalan dengan pandangan tersebut, IPS memiliki peran yang penting dalam upaya membentuk pemahaman siswa terhadap realitas sosial, ekonomi dan politik di lingkungan sekitarnya (Muthi et al., 2023).

Namun demikian, pembelajaran IPS masih sering dihadapkan pada permasalahan rendahnya minat belajar siswa. Hasil analisis kebutuhan siswa kelas VIID SMP Negeri 6 Semarang menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan memahami materi IPS yang relatif padat. Mayoritas siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran jika disajikan melalui media yang menarik dan berbasis teknologi. Sebagian siswa juga menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang menyajikan materi secara bertahap agar lebih mudah dipahami. Hasil analisis ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru IPS di SMP Negeri 6 Semarang yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa cenderung meningkat ketika menggunakan media visual seperti video dan gambar. Namun, penggunaan media interaktif masih terbatas karena kendala teknis, terutama terkait jaringan internet.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dipublikasikan dalam format web. Media ini memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran secara fleksibel kapan saja dan di mana saja. Selain itu, media ini menyajikan materi secara sistematis, bertahap, dan interaktif melalui integrasi berbagai elemen, seperti teks, audio, video, kuis, serta umpan balik otomatis. Pengembangan media ini didasarkan pada pendekatan *scaffolding* yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menekankan pemberian dukungan secara bertahap kepada siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa yang mengalami kesulitan memahami konsep kompleks akan memperoleh bantuan sehingga mampu mencapai kemandirian belajar. Dengan demikian, media interaktif berbasis *Articulate Storyline* tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai strategi pedagogis yang mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa dalam proses belajar (Wulandari et al., 2024).

Menurut teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang dikemukakan Vygotsky (Anjani & Setiana, 2025), proses pembelajaran anak berlangsung ketika berada pada *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana siswa dapat

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.655>

menyelesaikan tugas yang awalnya sulit melalui bantuan bertahap dari pihak yang lebih kompeten, seperti guru atau teman sebaya. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran berperan penting dalam merangsang proses belajar, meningkatkan minat, serta memperkuat motivasi siswa (Amalia et al., 2024). Dalam penelitian ini, konsep *digital scaffolding* diterapkan melalui penyajian materi secara bertahap, penggunaan latihan interaktif, pemberian umpan balik otomatis, serta navigasi pembelajaran yang sistematis pada media berbasis *Articulate Storyline*.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital juga merupakan strategi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di abad ke-21. Penelitian menunjukkan bahwa media yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan keterlibatan dan efektivitas belajar siswa (Andriyanto & Anwar, 2023). Hal ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, adaptif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai bentuk *digital scaffolding* menjadi relevan dan signifikan dalam meningkatkan minat serta kualitas pembelajaran IPS.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hidayah et al. (2023) mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat baik berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, serta dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia seperti teks, audio, video, animasi, dan kuis. Penelitian ini menegaskan bahwa *Articulate Storyline* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran digital yang efektif dan menarik bagi siswa.

Selain itu, Putri et al. (2024) mengenai pengembangan *E-Comic* sebagai media pendidikan antikorupsi pada pembelajaran IPS di SMP Kota Semarang menunjukkan bahwa media *E-Comic* memperoleh kategori sangat layak berdasarkan uji kelayakan materi, media, dan pengguna. Penggunaan media digital berbasis visual tersebut dinilai mampu meningkatkan ketertarikan siswa, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung penyampaian nilai-nilai pembelajaran secara lebih menarik dan kontekstual. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas dan kemenarikan pembelajaran IPS di tingkat SMP.

Penelitian lain dilakukan oleh Z. N. F. Akbar & Sholeh (2023) yang mengembangkan bahan ajar berbasis web pada mata pelajaran geografi dengan pendekatan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis web memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi serta mampu meningkatkan kemenarikan pembelajaran melalui integrasi multimedia seperti teks, gambar, dan video. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.655>

pembelajaran serta mempermudah pemahaman materi yang bersifat abstrak. Dengan demikian, pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai *digital scaffolding* menjadi relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan minat belajar siswa. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun demikian, penelitian terdahulu tersebut masih lebih banyak berfokus pada pengembangan media dan pengujian efektivitasnya terhadap hasil belajar, serta belum secara jelas mengintegrasikan konsep *digital scaffolding* yang berlandaskan pada teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) untuk memberikan dukungan belajar bertahap dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP. Di sisi lain, kajian empiris yang menguji kelayakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai bentuk *digital scaffolding* dalam konteks sekolah menengah pertama juga belum banyak dilaporkan. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan penelitian berupa belum optimalnya integrasi pendekatan *digital scaffolding* dalam pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPS, yang belum divalidasi secara sistematis oleh para ahli sebagai dasar kelayakan produk pembelajaran IPS di SMP. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengembangan serta validasi ahli terhadap media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai *digital scaffolding* untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa di SMP Negeri 6 Semarang. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan serta mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran IPS yang lebih menarik dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan yang digunakan mengacu pada Model ASSURE terdiri dari enam tahapan, yaitu: (1) Analyze Learners, (2) State Objectives, (3) Select Methods, Media and Materials, (4) Utilize Media and Materials, (5) Require Learner Participation, dan (6) Evaluate and Revise (Smaldino et al., 2008). Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap validasi ahli, sehingga tahapan implementasi secara luas kepada peserta didik belum dilakukan. Pembatasan tersebut dilakukan karena peneliti berfokus pada pengembangan produk serta pengujian tingkat kelayakan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 6 Semarang pada semester 2 (genap) tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas (1) dua ahli materi IPS dan (2) dua ahli media pembelajaran berbasis teknologi pendidikan serta (3) dua ahli praktisi yang merupakan guru IPS SMP Negeri 6 Semarang. Pemilihan validator dilakukan berdasarkan kompetensi dalam bidang materi IPS dan pengembangan media pembelajaran digital.

Prosedur pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu *Analyze Learners* yaitu menganalisis karakter, kebutuhan serta minat belajar siswa yang dilakukan melalui angket dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Semarang. Kedua *State Objectives* yaitu

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.655>

perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar dan kebutuhan siswa. Tahap ketiga, yaitu *Select Methods, Media, and Materials*, dilakukan dengan menentukan pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* serta memilih materi IPS yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap berikutnya, yaitu *Utilize Media and Materials*, difokuskan pada proses penyusunan dan pengembangan media pembelajaran sebelum implementasi. Pada tahap ini dilakukan pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang memuat teks, gambar, audio, video, kuis, dan umpan balik otomatis sebagai bentuk *digital scaffolding*. Selanjutnya dilakukan tahap *Evaluate and Revise* melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi untuk menilai tingkat kelayakan media serta memperoleh masukan sebagai dasar revisi produk. Adapun tahap *Require Learner Participation* belum dilaksanakan secara menyeluruh karena penelitian ini difokuskan pada validasi produk.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket validasi ahli dengan skala Likert empat tingkat. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung tingkat validitas media berdasarkan skor penilaian validator, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan saran dan masukan dari validator sebagai bahan revisi media pembelajaran. Angka skala Likert pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert Angket Validasi

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Baik	1
Tidak Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Sumber: (Sugiyono, 2022)

Selanjutnya, untuk mengetahui skor yang diperoleh dari angket validasi, digunakan rumus pada Formula 1.

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

Berdasarkan skor yang diperoleh, kemudian diukur sesuai dengan tingkat kriteria kevalidan media pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kevalidan Media

Interval	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%- 20%	Tidak Valid

Sumber: (Akbar, 2013)

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.655>

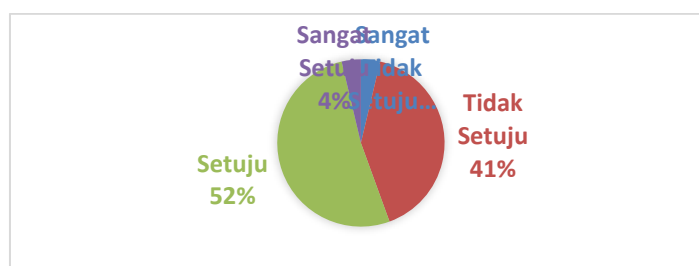
HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dirancang tidak hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai bentuk *digital scaffolding* yang memberikan bantuan belajar secara bertahap kepada siswa. Selain itu, media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, glosarium, latihan bertahap serta umpan balik otomatis pada setiap kuis untuk membantu siswa memahami materi secara mandiri. penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam merangsang proses belajar, meningkatkan minat, serta memperkuat motivasi siswa (Amalia et al., 2024).

Bantuan belajar secara bertahap tersebut sesuai dengan teori *Zone of Proximal Development (ZPD)* dari Vygotsky yang menekankan pentingnya dukungan dalam membantu siswa mencapai kemampuan belajar mandiri (Syarif, 2020). Pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada tahapan model ASSURE Model, yang meliputi *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise*. Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi untuk menghasilkan media yang valid dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran. Tahapan penelitian pengembangan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

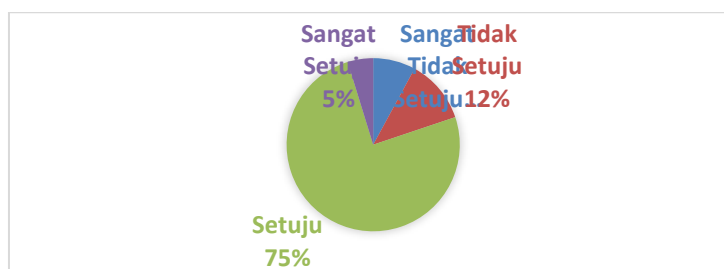
Analyze Learners

Pada tahap ini hasil yang diperoleh melalui hasil angket pada siswa kelas VII, diketahui bahwa terdapat sejumlah siswa yang masih mengalami hambatan dalam memahami materi pembelajaran, hal ini dijelaskan pada pernyataan "Saya kesulitan memahami materi IPS jika hanya menggunakan buku teks", sebanyak 1 siswa sangat tidak setuju, 11 siswa tidak setuju, 14 siswa setuju, dan 1 siswa sangat setuju (Gambar 1).



Gambar 1. Pernyataan "Saya kesulitan memahami materi IPS jika hanya menggunakan buku teks"

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan buku teks saja belum sepenuhnya membantu siswa memahami materi IPS secara optimal. Selanjutnya, pada pernyataan "Saya membutuhkan media pembelajaran IPS yang menyajikan materi bertahap dan jelas", diperoleh hasil: 2 siswa sangat tidak setuju, 3 siswa tidak setuju, 19 siswa setuju, dan 3 siswa sangat setuju (Gambar 2).



Gambar 2. Pernyataan "Saya membutuhkan media pembelajaran IPS yang menyajikan materi bertahap dan jelas"

Hasil analisis kebutuhan tersebut diperkuat melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Semarang. Guru menyatakan bahwa minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS cukup tinggi apabila guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif, khususnya media visual seperti video dan gambar. Guru juga mengungkapkan bahwa rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh rendahnya literasi membaca siswa, sehingga siswa cenderung enggan membaca materi atau catatan yang diberikan.

State Objectives

Pada tahap ini dilakukan penetapan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Perumusan tujuan pembelajaran mengacu pada capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka serta hasil analisis kebutuhan peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, peneliti memilih materi Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia karena materi tersebut memuat konsep yang cukup luas dan membutuhkan pemahaman visual agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya tujuan yang jelas, pengembangan media dapat diarahkan secara sistematis untuk mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Select Methods, Media, and Materials

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media visual dan teknologi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang monoton. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline* yang memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, serta kuis interaktif (Gambar 3). Adapun bahan ajar yang digunakan disesuaikan dengan materi IPS pada topik Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia. Materi disajikan secara sistematis dan bertahap untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang kompleks.

Media yang dikembangkan memiliki beberapa fitur utama, yaitu: (1) halaman pembuka, (2) panduan penggunaan, (3) menu utama yang memuat navigasi ke kuis awal, materi pembelajaran, kuis, glosarium dan referensi, (4) kuis awal untuk mengetahui pemahaman awal siswa, (5) penyajian materi IPS yang disusun secara sistematis, serta (6) latihan soal interaktif yang dilengkapi

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.655>

dengan umpan balik otomatis. Selain itu media ini juga dilengkapi dengan (7) glosarium yang terdiri dari istilah-istilah sulit dalam materi pembelajaran, serta (8) referensi sebagai sumber pendukung materi. Selain itu, media ini dirancang dengan prinsip *user-friendly* sehingga mudah digunakan oleh siswa secara mandiri. Media ini dikemas dalam format berbasis web sehingga dapat diakses melalui perangkat komputer maupun smartphone, yang memungkinkan proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.



Gambar 3. Desain Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*

Penerapan *digital scaffolding* juga terlihat pada fitur latihan interaktif yang memberikan respons langsung terhadap jawaban siswa. Ketika siswa menjawab dengan benar, media memberikan penguatan berupa apresiasi dan penjelasan singkat. Sebaliknya, apabila siswa menjawab salah, media memberikan petunjuk dan arahan untuk mempelajari kembali materi tertentu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Bantuan tersebut berfungsi sebagai *scaffolding digital* yang membantu siswa memahami materi secara mandiri (Juhaeni et al., 2021).

Utilize Media and Materials

Tahap *Utilize Media and Materials* difokuskan pada proses pengembangan dan penyiapan media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Sebelum menggunakan metode, media dan materi dalam proses pembelajaran peneliti melakukan proses validasi instrumen angket kepada ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, sehingga dapat dipastikan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran IPS di SMP. Uji validasi melibatkan enam validator yang memiliki kompetensi sesuai bidang masing-masing. Validator tersebut terdiri atas dua orang ahli materi dari dosen pendidikan IPS, dua orang ahli media dari dosen pendidikan IPS, serta dua orang praktisi yang merupakan guru IPS di SMP Negeri 6 Semarang.

Hasil validasi ahli yang telah diperoleh dari para ahli melalui lembar angket selanjutnya dihitung untuk mendapatkan persentase pada setiap aspek penilaian. Selain itu, para validator juga memberikan saran dan masukan yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran. Adapun rekapitulasi keseluruhan hasil penilaian para ahli disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Validasi Media

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	95,63%	Sangat Valid
2	Ahli Media	86,88%	Sangat Valid
3	Ahli Praktisi	85,63%	Sangat Valid
	Keseluruhan	89,38%	Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi yang ditunjukkan dalam Tabel 3, diketahui bahwa hasil keseluruhan validasi memperoleh persentase sebesar 89,38%. Berdasarkan kategori kevalidan menurut Akbar (2013), media ini termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Tingginya persentase validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, tampilan visual, interaktivitas, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa SMP. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 95,63%. Isi materi termasuk ke dalam kategori "sangat valid" yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi belajar IPS, disusun secara sistematis, serta mampu mendukung pemahaman konsep siswa secara bertahap. Penyajian materi yang runtut, dari konsep sederhana menuju konsep yang lebih kompleks, merupakan salah satu bentuk penerapan *digital scaffolding* dalam media pembelajaran.

Selanjutnya, hasil validasi ahli media sebesar 86,88% dengan kategori "sangat valid" yang berarti media memiliki kualitas tampilan, navigasi, dan interaktivitas yang baik sehingga mudah digunakan oleh siswa. Penggunaan elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta kuis interaktif dinilai mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu siswa memahami materi secara lebih konkret (Adawiyah et al., 2024). Selain itu, fitur umpan balik otomatis pada latihan soal memberikan bantuan belajar secara langsung kepada siswa saat mereka mengalami kesulitan. Bantuan tersebut berupa petunjuk, arahan, dan penguatan jawaban yang berfungsi sebagai dukungan belajar bertahap (*scaffolding*), sehingga siswa dapat belajar dengan lebih mandiri.

Adapun hasil validasi ahli praktisi sebesar 85,63% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS di SMP. Menurut validator praktisi, media berbasis *Articulate Storyline* mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang variatif dan berbasis multimedia (Rahmawati et al., 2022). Media ini juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan penggunaan media konvensional karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui fitur navigasi dan latihan interaktif.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi tersebut, media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan "Sangat Valid" dan dapat digunakan untuk siswa SMP kelas VII. Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menjadi bagian dari *state of the art* pengembangan digital Hidayah dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar dinyatakan valid dan layak digunakan, dengan hasil validasi ahli media sebesar 78% dan ahli materi sebesar 81%,

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.655>

sehingga telah memenuhi kriteria kelayakan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan terintegrasi dengan multimedia.

Meskipun media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid, masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, media yang dikembangkan belum dilengkapi dengan sistem manajemen pengguna, sehingga guru tidak dapat memantau secara langsung jumlah maupun identitas pengguna yang mengakses media ini. Kedua, dari aspek desain visual, ilustrasi yang digunakan dalam media masih menunjukkan ketidakkonsistenan. Hal ini berpotensi mengurangi keseragaman tampilan dan dapat memengaruhi kenyamanan belajar siswa dalam jangka panjang. Ketiga, media pembelajaran yang dikembangkan belum menyertakan menu pembahasan atau penjelasan terkait kuis yang disajikan. Sehingga siswa belum memperoleh umpan balik secara optimal untuk memperdalam pemahaman materi yang telah dipelajari.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan fitur tambahan berupa sistem pelacakan pengguna, penyempurnaan desain visual, serta penambahan menu pembahasan soal secara komprehensif guna meningkatkan kualitas media pembelajaran secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai *digital scaffolding* untuk meningkatkan minat belajar, mendapatkan hasil keseluruhan validasi ahli sebanyak 89,38% dan jika ditinjau dari kategori tingkat kevalidan yang sebelumnya sudah ditentukan, media interaktif berbasis *Articulate Storyline* termasuk ke dalam kategori "Sangat Valid". Tingkat validasi ini didasarkan pada persentase hasil validasi ahli materi sebesar 95,63% dengan kategori "Sangat Valid", ahli media sebesar 86,88% dengan kategori "Sangat Valid", serta validasi ahli praktisi sebesar 85,63% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS kelas VII SMP. Media yang dikembangkan mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, E. R., Winarno, A., & Onia, S. I. (2024). Effectiveness of interactive learning media development based on Articulate Storyline 3 in elementary school education. *Journal of Primary Education*, 5(2), 105–118.
- Akbar, S. (2013). *INSTRUMEN PERANGKAT PEMBELAJARAN*. PT Remaja Rosdakarya.
- Akbar, Z. N. F., & Sholeh, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Geografi Berbasis Web Pada Materi Siklus Hidrologi untuk Siswa Kelas X di SMA N 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga. *Edu Geography*, 11(1), 42–52.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.655>

- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47.
- Andriyanto, R., & Anwar, K. (2023). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP NEGERI 1 BANDUNGAN. *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 5(2), 176–187.
- Anjani, N., & Setiana, L. N. (2025). Kajian literatur: Scaffolding berbasis media dalam mendukung zone of proximal development (ZPD) peserta didik. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(2), 88–100.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & MZ, A. F. S. A. (2023). Pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi Articulate Storyline sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83–91.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate storyline sebagai media pembelajaran interaktif untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159.
- Muthi, A. Z., Fadhilah, N. R., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2023). Efektivitas penerapan media pembelajaran video dokumenter dalam pembelajaran ips pada siswa smp. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(6), 104–116.
- Putri, N. A., Ginanjar, A., Nisa, A. N. S., Suryadi, Y., & Sinta, R. (2024). PENGEMBANGAN E-COMIC SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN ANTI KORUPSI DI SMP KOTA SEMARANG. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 9(2), 57–61.
- Rahmawati, N. I., Fiteriani, I., & Diani, R. (2022). Articulate storyline-based interactive learning media with character values on natural science learning for 10-11 years old students. *Online Learning In Educational Research (OLER)*, 2(1), 31–47.
- Safitri, D., Oktovia, D., Sari, P. A., Amalia, R., & Salsabila, S. (2024). Prinsip dan tujuan pembelajaran IPS membangun warga negara berpengetahuan luas dan berpikir kritis. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(1), 53–59.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional technology and media for learning*.
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Syarif, M. (2020). Penggunaan Teori Vygotsky Dalam Pembelajaran Materi Anggota Tubuh Pada Siswa RA Dayah Ilmi Lampoih Saka Kec. Peukan Baro Kabupaten Pidie. *Tarbiyatul Aulad*, 6(1).
- Wulandari, S., Hayati, R., & Hendriani, M. (2024). Studi Literatur-Scaffolding Dengan Metode Defragmenting Struktur Berpikir Masalah Hots. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(1), 15–25.