

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN IPAS MATERI WARISAN
BUDAYA KELAS V SD NEGERI 081
PANYABUNGAN**



SKRIPSI

Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

MAJIDAH NASUTION
NIM. 22160085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN IPAS MATERI WARISAN BUDAYA KELAS
V SD NEGERI 081 PANYABUNGAN**



SKRIPSI

Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

MAJIDAH NASUTION

NIM. 22160085

Pembimbing I

Rahmi Seri Hanida, M.Pd
NIP.199108082019032012

Pembimbing II

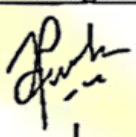
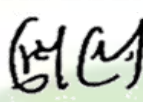
Rica Umrina Lubis, M.HUM
NIP.198811142019032014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2026**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Kelas V SD Negeri 081 Panyabungan" a.n Majidah Nasution NIM. 22160085, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal yang dilaksanakan tanggal 15 Juli 2026.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

NO	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Marwah, M.Pd NIP.198710182023212030	Ketua Sidang/ Penguji I		23/07/2026
2	Nur Azizah Zulkifli NIP.197805172025212002	Sekretaris Sidang/ Penguji II		23/07/2026
3	Rahmi Seri Hanida, M.Pd NIP.199108082019032012	Penguji III		23/07/2026
4	Rica Umrina Lubis, M.Hum NIP.198811142019032014	Penguji IV		23/07/2026

Mandailing Natal, Juli 2026
Mengetahui,
Ketua STAIN Mandailing Natal




Dr. M. Samsudin Lubis, M.Ed
NIP. 197305012003121004

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama Majidah Nasution, NIM. 22160085, dengan judul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Kelas V SD Negeri 081 Panyabungan"** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikianlah Persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, Juni 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Rahmi Seri Hanida, M.Pd
NIP. 199108082019032012



Rica Umrina Lubis, M.Hum
NIP.198811142019032014

NOTA DINAS

Mandailing Natal, Juli 2026

Nomor : --
Lampiran : --
MADINA
Perihal : Skripsi a.n.
Majidah Nasution

Kepada:
Yth. Bapak Ketua STAIN

di
Tempat

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. Majidah Nasution, NIM. 22160085 yang berjudul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI WARISAN BUDAYA KELAS V SD NEGERI 081 PANYABUNGAN** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (STAIN MADINA). Untuk itu dalam waktu dekat, kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqasyah.

Demikianlah kami sampaikan, dan atas perhatian Bapak kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

PEMBIMBING I



Rahmi Seri Hanida, M.Pd
NIP.199108082019032012

PEMBIMBING II



Rica Umrina Lubis, M.HUM
NIP.198811142019032014

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Majidah Nasution
NIM : 22160085
Tempat/Tgl.Lahir : Panyabungan, 29 Februari 2004
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jalan Harapan Sipolu-polu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Kelas V SD Negeri 081 Panyabungan”** adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, Juli 2026
Yang membuat pernyataan




MAJIDAH NASUTION
NIM.22160085

ABSTRAK

Majidah Nasution, NIM.22160085. Judul Skripsi Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Kelas V SD Negeri 081 Panyabungan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS materi warisan budaya untuk peserta didik kelas V SD Negeri 081 Panyabungan, serta untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kelayakannya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi warisan budaya sehingga pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall yang terdiri atas sepuluh tahapan, meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk akhir, dan produk masal. Subjek uji coba terdiri atas 8 peserta didik pada uji coba awal (kelompok kecil) dan 26 peserta didik pada uji coba pemakaian (kelompok besar) di kelas V SD Negeri 081 Panyabungan. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dikembangkan memperoleh skor validasi ahli materi sebesar 89,75% dan ahli media sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba kepraktisan menunjukkan skor 93,75% pada uji coba awal dan 92,69% pada uji coba pemakaian, yang keduanya berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi warisan budaya layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, IPAS, Warisan Budaya, Research and Development

ABSTRACT

Majidah Nasution, Student ID No. 22160085. Thesis Title: Development of Instructional Media for the IPAS Subject on Cultural Heritage for Fifth-Grade Students at SD Negeri 081 Panyabungan (Elementary School).

This study aims to develop an interactive Articulate Storyline learning medium for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject on the topic of Cultural Heritage for fifth-grade students at SD Negeri 081 Panyabungan, and to determine its level of practicality and feasibility. The study was motivated by the limited use of interactive learning media on the topic of Cultural Heritage, which resulted in suboptimal student understanding and engagement in the learning process. This research employed a Research and Development (R&D) approach based on the Borg and Gall model, consisting of ten stages: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, preliminary field testing, product revision, field implementation testing, final product revision, and mass production. The trial subjects consisted of 8 students in the small-scale preliminary trial and 26 students in the large-scale implementation trial in the fifth grade of SD Negeri 081 Panyabungan. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, and were analyzed both qualitatively and quantitatively. The results showed that the developed Articulate Storyline learning medium obtained a material expert validation score of 89,75% and a media expert validation score of 98%, both categorized as highly valid. The practicality test results showed scores of 93.75% in the preliminary trial and 92.69% in the implementation trial, both categorized as highly practical. It can therefore be concluded that the interactive Articulate Storyline learning medium on the Cultural Heritage topic is feasible and practical for use in IPAS learning in the fifth grade of elementary school.

Keywords: *Learning Media, Articulate Storyline, IPAS (Natural and Social Sciences), Cultural Heritage, Research and Development.*

MOTTO

لَيْسَ أُنَيْبُ اللَّهِ عَلَيْهِ تَوَكَّلْتُ وَإِلَى اللَّهِ تُفِيقُ إِلَّا بِإِذْنِ اللَّهِ

”Dan petunjuk yang aku ikuti hanya dari Allah. Kepada-Nya aku bertawakal dan kepada-Nya (pula) aku kembali”

(QS. Hud 11: Ayat 88)

”Setiap pencapaian berawal dari doa, disempurnakan dengan ikhtiar, dan diwujudkan atas izin Allah”

”Kerjakanlah apa yang mampu kau kerjakan, Jangan habiskan tenaga untuk mencemaskan yang bukan dalam genggamannya, Allah tidak pernah keliru mengurus sisanya”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillahirobbil'alamin, perjalanan panjang penuh perjuangan ini akhirnya sampai pada titik yang selama ini dinantikan. Dengan rasa syukur dan bahagia, skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang hebat yang telah menjadi motivasi dan kekuatan bagi saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

1. Kedua Orang Tua Tercinta, Ibunda Misbah tercinta dan tersayang, yang senantiasa yakin bahwa saya mampu melalui semua ini. Do'a beliau menemani setiap detik perjalanan saya, dan dukungan serta kekuatan yang beliau berikan tidak pernah putus. Ayahanda Abdurrahman tercinta, yang selalu menguatkan dan mengingatkan saya bahwa Allah harus selalu hadir di setiap detik pengerjaan skripsi ini. Beliau memang tidak mengenyam pendidikan tinggi, namun beliau memahami betul bagaimana menghadapi proses penyusunan skripsi. Do'a beliau senantiasa menyertai saya dan selalu meyakinkan saya bahwa semua ini akan selesai pada waktunya. Kedua orang tua saya memang tidak duduk di bangku perkuliahan, namun keduanya telah berhasil mengantarkan ketujuh anaknya meraih gelar sarjana. Merekalah yang mengiringi setiap langkah peneliti sehingga pendidikan ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Keenam Saudara Tercinta, Kakak pertama, Ummi Khoiriah beserta keluarga, yang selalu memberi dukungan dan motivasi bahwa semua ada jalannya, tidak ada yang mudah di dunia ini, namun Allah senantiasa memudahkan segala urusan. Kakak kedua, Hapipah beserta keluarga, yang selalu bersedia mendengarkan cerita saya dan memberi nasihat. Abang ketiga, Hasan Albanna beserta keluarga, yang selalu membantu saya ketika mengalami kesulitan secara dan tidak pernah lelah memberi nasihat. Kakak keempat, Mawaddah beserta keluarga, yang meski berjauhan selalu menanyakan kabar dan memberi nasihat. Abang kelima, Ulin Nuha tercinta beserta keluarga, yang selalu membantu dan mendukung saya. Kakak keenam, Rizki Suhailah tercinta beserta keluarga, yang

selalu membantu saya dalam kesulitan, mendengarkan cerita saya, dan memberi nasihat. Kepada seluruh saudara saya, terima kasih atas segala nasihat, kekuatan, dan keyakinan yang selalu diberikan. Aku sayang kalian semua.

3. Seluruh Keponakan Tersayang Afnan, Hafiy, Aisyah, Hanin, Haikal, Azizah, Aryan, Ubay, Abdullah, Hadin, Umay, Abidah, Muhammad, Ardan, Kaisan, Zahwa, dan Yasmin, yang selalu menghadirkan hiburan dan semangat.
4. Sahabat-Sahabat Tercinta. Uni, Ananda, Ayu, Sari, Sayidah, Arini, dan Fiter, yang selalu memberi semangat, bantuan, dan dukungan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Kakak-Kakak Tersayang. Kak Nikmah yang selalu memberi nasihat, Kak Adawiyah yang selalu memberi dukungan, do'a, serta bantuan, Kak Widya yang selalu memberi semangat, serta Kak Ica dan Kak Shafiyyah yang selalu memberi semangat dan do'a.
6. Seluruh Dosen Program Studi PGMI. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), khususnya dosen pembimbing dan dosen penguji, yang telah dengan sabar membimbing, mendidik, dan membagikan ilmu yang sangat berharga selama masa perkuliahan hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. SDN 081 Panyabungan Kepala sekolah, dewan guru, serta seluruh staf SDN 081 Panyabungan, yang telah memberikan izin, kesempatan, dan bantuan selama proses penelitian berlangsung
8. Keluarga Besar dan Teman-Teman Seperjuangan, keluarga besar dan seluruh teman-teman, khususnya Angkatan 2022 PGMI.
9. Kepada Majidah Nasution, (Peneliti). Terima kasih telah bertahan sampai pada titik ini, telah berjuang menghadapi semua ini untuk mendapatkan hasil yang indah di kemudian hari. Yakinlah pada diri sendiri bahwa semua ini bisa dilewati, dan sekuat apa pun badai di kemudian hari, kamu harus selalu kuat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Skripsi ini dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Kelas V SD Negeri 081 Panyabungan ini dapat disusun dan diselesaikan sebaik mungkin. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.

Kelancaran Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, peneliti ucapkan terimakasih kepada segenap pihak yang telah membantu:

1. Bapak Dr. Mara Samin Lubis M.Ed, sebagai Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
2. Ibu Rahmi Seri Hanida, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada peneliti.
3. Ibu Marwah, M. Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus validator ahli media yang telah memberikan bimbingan, saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.
4. Ibu Rica Umrina Lubis, M.Hum., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada peneliti.
5. Ibu Namiroh Lubis, M.Pd selaku dosen validator ahli materi yang telah memberikan bimbingan, saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.
6. Ibu Nur Aisyah Lubis, S.Pd selaku guru wali kelas kelas V A sekaligus validator ahli materi yang telah memberikan bimbingan, saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.
7. Bapak Indra Kurniawan Siregar, M.Pd., selaku dosen validator ahli media yang telah memberikan bimbingan, saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.

8. Bapak Parlindungan, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 081 Panyabungan, yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di kelas V SD Negeri 081 Panyabungan.
9. Teristimewa kepada orang tua ayahanda dan Ibunda, yang tidak henti-hentinya mendoakan, memberi semangat, sumber inspirasi dan menjadi alasan kuat penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kepada kawan-kawan Mahasiswa PGMI dan seluruh sahabat perjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 2022 yang berjuang mengarungi proses pendidikan di STAIN Mandailing Natal.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis, semoga kebaikan dari semua pihak di atas mendapatkan imbalan dari kebaikan yang berlipat ganda dari Allah Swt. Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.

Panyabungan, 2026

Majidah Nasution
NIM. 22160085

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR NOTA DINAS	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan.....	6
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Deskripsi Teoritik.....	8
1. Media Pembelajaran	8
2. Media pembelajaran interaktif	13
3. <i>Articulate Storyline</i>	19
4. Materi Warisan Budaya.....	24
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	31

A. Jenis dan Model Pengembangan	31
B. Prosedur Pengembangan	32
1. Potensi dan Masalah	32
2. Pengumpulan Data	33
3. Desain produk	33
4. Validasi Desain	34
5. Revisi Desain	34
6. Uji Coba Awal	35
7. Revisi Produk	35
8. Uji Coba Pemakaian	35
9. Revisi Produk Akhir	35
10. Produk Masal	35
C. Subjek Uji Coba	36
D. Jenis Data	37
E. Instrumen Penelitian	37
1. Observasi	37
2. Angket (Kuesioner)	37
3. Dokumentasi	38
F. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Hasil Pengembangan	41
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba	73
C. Kajian Produk Akhir	75
D. Pembahasan	78
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran Pemanfaatan dan Desiminasi	84
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3.1 Klasifikasi Kelayakan Media	39
Tabel 3.2 Kriteria Praktikalitas Media	40
Tabel 4.1 Klasifikasi Kelayakan Media	56
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi 1	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi 2	57
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media 1.....	59
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	60
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Materi	62
Tabel 4.7 Perbaikan Sesuai Kritik dan Saran Ahli Materi	62
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Media.....	63
Tabel 4.9 Perbaikan Sesuai Kritik dan Saran Ahli Media	63
Tabel 4.10 Kriteria Kepraktisan Media.....	66
Tabel 4.11 Hasil Angket Peserta Didik pada Uji Coba Awal	66
Tabel 4.12 Hasil Angket Peserta Didik pada Uji Coba Pemakaian	68
Tabel 4.13 Hasil Angket Guru pada Tahap Diseminasi.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Cone Of Experience</i>	9
Gambar 2.2 Halaman awal <i>Articulate Storyline</i>	20
Gambar 2.3 Halaman Utama <i>Articulate Storyline</i>	20
Gambar 2.4 Lembar Kerja <i>Articulate Storyline</i>	21
Gambar 2.5 Bagas Godang	25
Gambar 2.6 Tari Tor-Tor	26
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Cover	44
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Menu Informasi	45
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Materi	46
Gambar 4.4 Proses Pengeditan Video	47
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Menu Game	48
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Menu Evaluasi	49
Gambar 4.7 Proses Integrasi dalam <i>Articulate Storyline</i>	53
Gambar 4.8 Kegiatan Uji Coba Awal	66
Gambar 4.9 Kegiatan Uji Coba Pemakaian	68
Gambar 4.10 Kegiatan Produk Masal	73
Gambar 4.11 Penyebaran Produk dengan kode QR	73

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	30
Bagan 3.1 Model Borg & Gall	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	89
Lampiran 2 Surat Pengantar Penelitian.....	91`
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian	92
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen	93
Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	95
Lampiran 6 Pernyataan Validator Ahli Materi	97
Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	99
Lampiran 8 Pernyataan Validator Ahli Media	101
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Peserta Didik	103
Lampiran 10 Pernyataan Validator Kepraktisan	106
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan	107
Lampiran 11 Hasil Pemindaian QR Code Produk Media	108
Lampiran 12 Modul Ajar IPAS dan LKPD.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sudah sangat berkembang pesat di berbagai bidang salah satunya di dalam dunia pendidikan. Teknologi digital dalam pendidikan menjadi elemen penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Teknologi digital memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara fleksibel dan mandiri (Budiarti, 2025). Perkembangan pesat teknologi di dalam pendidikan memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam menemukan berbagai informasi pengetahuan dengan cepat, sehingga menciptakan peluang pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif.

Pendidikan merupakan salah satu hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia karena berfungsi sebagai pondasi untuk membentuk masa depan yang berkualitas. Pendidikan menempati kedudukan yang sangat krusial dalam usaha mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Didipu, 2020). Melalui pendidikan, peserta didik dapat menumbuhkan sikap, keterampilan dan kecerdasan intelektual guna menjadi manusia yang cerdas, terampil serta berakhlak mulia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah Dasar memainkan peran yang penting sebagai pondasi awal, yang memerlukan inovasi sesuai perkembangan zaman. Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan formal bagi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang dibutuhkan dalam menghadapi kehidupan sehari-hari (Suherman & Adiputra, 2025). Pendidikan harus berinovasi sesuai dengan perubahan zaman dan menyesuaikannya dengan kebutuhan peserta didik.

Kurikulum merupakan elemen kunci dalam penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum berubah seiring perkembangan zaman untuk menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Sisdiknas Pasal 1 Butir 19 menjelaskan Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Implementasi dari perubahan kurikulum tersebut, pemerintah meluncurkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka ialah upaya pemberian kebebasan dalam proses pembelajaran agar proses tersebut menjadi sesuatu yang menyenangkan dan bermakna. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan yang paling terpenting dalam merdeka belajar ialah guru, peserta didik, dan sekolah yang dapat menerapkan kebebasan dalam berinovasi dan belajar secara mandiri dan kreatif (Kemendikbudristek, 2021). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mempengaruhi partisipasi peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu implementasi kurikulum merdeka ialah mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam pelajaran yang disebut IPAS. Mata pelajaran IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup, benda mati, alam semesta serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial (Afifah et al., 2023). IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuan terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya sehingga peserta didik mampu berpikir secara kritis. Salah satu materi yang sulit dipahami oleh peserta didik adalah warisan budaya.

Warisan budaya merupakan peninggalan berharga dari masa lalu yang diwariskan secara turun temurun dan masih bertahan hingga sekarang, mencerminkan identitas dan nilai-nilai masyarakat (Ghaniem et al., 2021). Materi ini memiliki peran penting dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air, kebanggaan terhadap bangsa, serta kesadaran untuk melestarikan budaya daerahnya. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor

5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan pada pasal 5, menegaskan bahwa pemajuan kebudayaan bertujuan untuk menjadi tonggak penting dalam pelestarian warisan budaya di Indonesia juga mengembangkan tradisi lisan, manuskrip, adat istiadat, pengetahuan tradisional, teknologi tradisi. Pembelajaran IPAS dapat dioptimalkan melalui pendekatan inovatif dengan integrasi teknologi, seperti perangkat lunak interaktif, simulasi virtual, dan sumber daya *online* dapat memperkaya pengalaman belajar sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, implementasi ini masih menghadapi tantangan di lapangan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru wali kelas V SD Negeri 081 Panyabungan pada tanggal 2 September 2025, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menggunakan media pembelajaran, namun penggunaannya masih terbatas sehingga belum sepenuhnya efektif dalam menarik perhatian peserta didik. Guru menyampaikan bahwa peserta didik akan lebih antusias apabila disertai media yang bersifat visual dan interaktif. Berikut hasil wawancara dengan ibu guru kelas V SD Negeri 081 Panyabungan (N, 2025):

“Saya sudah menggunakan media seperti gambar dalam pembelajaran, tetapi penggunaannya masih terbatas pada gambar dan media yang digunakan belum begitu efektif. Sebagian peserta didik ikut terlibat aktif, sebagian lainnya kurang fokus. Menurut saya, media pembelajaran interaktif akan sangat membantu meningkatkan semangat dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran”.

Sejalan dengan hal itu, berdasarkan hasil pengamatan awal pada kelas, pemahaman siswa terhadap materi warisan budaya masih kurang optimal. Hal ini terlihat masih adanya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi jenis-jenis warisan budaya di lingkungan sekitarnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih belum bisa memberikan pemahaman yang maksimal bagi peserta didik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik dengan media

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi yang diajarkan.

Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang berfungsi sebagai jembatan dalam kegiatan komunikasi antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan) (Miftah, 2022). Media pembelajaran berfungsi membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan konkret. Hal ini sejalan dengan pandangan Dale (1969) dalam *Cone of Experience* yang menjelaskan bahwa semakin konkret pengalaman belajar yang diberikan, semakin tinggi tingkat pemahaman peserta didik. Sebaliknya, Jika pengalaman belajar peserta didik semakin abstrak, maka akan semakin sedikit pemahaman peserta didik.

Media yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Media pembelajaran interaktif merupakan perangkat atau alat yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten yang disajikan, baik secara visual maupun auditori (Atmaja et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran interaktif tidak hanya mengandalkan penyampaian informasi satu arah, tetapi juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses belajar.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang potensial ialah *Articulate Storyline* yang sejalan dengan teori *Self-Regulated-Learning* (SRL) yang dikemukakan oleh Zimmerman (2008) yaitu proses peserta didik mengatur dan mengarahkan belajar mereka sendiri secara mandiri melalui fase perencanaan, kinerja, dan refleksi diri. *Articulate Storyline* mendukung SRL melalui fitur seperti umpan balik dan navigasi interaktif, peserta didik dapat membangun kemandirian dalam belajar warisan budaya. Aplikasi *Articulate Storyline* memiliki fitur untuk menambahkan karakter, gambar, teks, audio, video, dan game yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup (Maryana et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Faradillah & Tyas (2024) dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline* Terintegrasi Model Pembelajaran

Two Stay Two Stray Materi Keragaman Budaya Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar” pada tahun 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* layak dan efektif digunakan. Hasil validasi media memperoleh skor 93% dengan kriteria “sangat layak”. Penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya di kelas V SD terbukti sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS materi warisan budaya untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan ini akan dituangkan dalam sebuah karya ilmiah dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Kelas V SD Negeri 081 Panyabungan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan dengan ini peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran materi warisan budaya cenderung masih monoton karena kurangnya media interaktif, berdasarkan observasi.
2. Partisipasi peserta didik terhadap materi warisan budaya masih rendah, berdasarkan wawancara guru.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang interaktif pada materi warisan budaya Di SD Negeri 081 Panyabungan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti akan memberikan batasan masalah supaya penelitian ini terfokus dan terarah.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*.

2. Peneliti mengembangkan *Articulate Storyline* hanya pada materi warisan budaya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS materi Warisan Budaya di kelas V SD Negeri 081 Panyabungan?
2. Bagaimana praktikalitas dan kelayakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS materi Warisan Budaya yang dikembangkan di kelas V SD Negeri 081 Panyabungan?

E. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Produk yang peneliti ingin kembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS materi warisan budaya di kelas V SD Negeri 081 Panyabungan. Spesifikasi Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*.
2. Berisi materi warisan budaya kelas V yang dilengkapi dengan teks, gambar, video, dan game.
3. Memiliki fitur interaktif seperti tombol navigasi, kuis, dan umpan balik (*feedback*).

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS materi warisan budaya di kelas V SD Negeri 081 Panyabungan.
2. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas dan kelayakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS materi warisan budaya yang dikembangkan di kelas V SD Negeri 081 Panyabungan.

Adapun manfaat yang terdapat dalam penelitian pengembangan adalah:

1. Manfaat Secara Teori

Menjadikan hasil pengembangan sebagai sumber belajar di dunia pendidikan peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi warisan budaya kelas V. Selain itu, penelitian ini memperkuat teori mengenai pentingnya media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar untuk meningkatkan keterlibatan belajar.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu guru menyampaikan materi warisan budaya dengan cara yang lebih interaktif.

b. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik lebih mudah memahami materi warisan budaya melalui media yang menarik, interaktif, dan berbasis teknologi. Peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun bersama teman dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah. Sekolah dapat menjadikan media ini sebagai salah satu sumber belajar berbasis teknologi yang mendukung terciptanya pembelajaran digital sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.