

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI KELAS IV SD

Hanjani Putri¹, Irfan Hilman², Nurul Fatonah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FPIK, Universitas Garut

Corresponding author: putrihanjani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan media pembelajaran interaktif pada materi keanekaragaman hayati kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan observasi awal di SDN 2 Langensari, pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah. Dari 21 peserta didik, hanya sekitar 23,8% yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi. Selain itu, pemanfaatan fasilitas teknologi pembelajaran belum optimal karena keterbatasan guru dalam mengembangkan media digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi keanekaragaman hayati kelas IV SD. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Fokus penelitian meliputi kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, kendala guru, dan kebutuhan media pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan perlunya media pembelajaran yang visual, menarik, dan interaktif untuk mendukung keterlibatan peserta didik serta membantu memahami materi keanekaragaman hayati. Dengan demikian, Articulate Storyline 3 dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: articulate Storyline 3; keanekaragaman hayati; media pembelajara; sekolah dasar.

Article History

Received: Oktober 2026

Reviewed: Oktober 2026

Published: Oktober 2026

Plagiarism Checker No 2634

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital peserta didik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu

menyesuaikan strategi dan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik serta perkembangan teknologi agar proses pembelajaran berlangsung secara bermakna.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran perlu dirancang dengan mempertimbangkan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Siswa kelas IV umumnya berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika pemahaman terhadap konsep lebih mudah dibangun melalui objek, pengalaman, contoh nyata, dan representasi visual yang dapat diamati. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penggunaan media yang menghubungkan konsep dengan fenomena nyata menjadi penting karena tidak seluruh materi dapat dipahami secara optimal melalui penjelasan verbal. Media pembelajaran dapat membantu guru menyajikan informasi secara lebih konkret sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, mengeksplorasi, dan memahami hubungan antarkonsep.

Salah satu materi yang membutuhkan dukungan media pembelajaran adalah keanekaragaman hayati. Materi ini berkaitan dengan keberagaman makhluk hidup, meliputi variasi dalam satu jenis makhluk hidup, perbedaan antarjenis, serta keberagaman ekosistem dan hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Pembelajaran keanekaragaman hayati tidak cukup hanya mengarahkan peserta didik untuk menghafal nama tumbuhan dan hewan, tetapi juga perlu membantu mereka memahami ciri-ciri, perbedaan, persebaran, manfaat, serta pentingnya menjaga kelestarian makhluk hidup. Sebagian objek keanekaragaman hayati memang dapat ditemukan secara langsung di lingkungan sekitar, tetapi beberapa konsep dan hubungan ekologis memerlukan representasi visual agar lebih mudah dipahami. Dengan demikian, pembelajaran membutuhkan media yang mampu menyajikan gambar, ilustrasi, informasi, dan aktivitas belajar secara terpadu.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu mengatasi keterbatasan penyampaian materi melalui metode ceramah dan buku teks. Media yang hanya menampilkan teks panjang berpotensi membuat peserta didik kurang terlibat, terutama ketika materi membutuhkan pengamatan terhadap perbedaan karakteristik makhluk hidup. Sebaliknya, media yang memadukan unsur visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Namun, pemilihan media digital tidak dapat dilakukan hanya berdasarkan daya tarik tampilannya. Guru perlu mempertimbangkan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kemudahan penggunaan, ketersediaan perangkat, serta kebutuhan pembelajaran yang sebenarnya. Oleh sebab itu, analisis kebutuhan menjadi langkah penting sebelum media pembelajaran dikembangkan.

Kebutuhan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Nafitri et al. (2024) yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh penilaian validitas sebesar 96,25% dari ahli media, 95% dari ahli desain, dan 92,50% dari ahli materi. Hasil uji coba juga memperlihatkan respons peserta didik yang sangat baik. Temuan tersebut

menunjukkan potensi Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran interaktif untuk materi IPA di sekolah dasar.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Utari dan Ramadan (2023) melalui artikel berjudul Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Siswa SD Kelas IV. Penelitian tersebut berfokus pada pengembangan media untuk materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai rata-rata sebesar 95,2% dari ahli materi, bahasa, dan media, sehingga termasuk kategori sangat valid. Penelitian ini memperlihatkan bahwa Articulate Storyline 3 dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran sekolah dasar dalam bentuk yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Meskipun demikian, materi yang dikaji dalam penelitian tersebut berbeda dengan materi keanekaragaman hayati yang menjadi fokus penelitian ini.

Penelitian yang secara khusus membahas materi keanekaragaman hayati dilakukan oleh Yuniarni dan Nurani (2025) melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif biodiversitas menggunakan Canva dan Wordwall. Penelitian tersebut bertujuan meminimalkan miskonsepsi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validasi sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil respons peserta didik mencapai 95% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa materi keanekaragaman hayati membutuhkan penyajian pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Namun, penelitian tersebut menggunakan Canva dan Wordwall, sehingga masih terdapat peluang untuk mengkaji kebutuhan media dengan karakteristik dan fitur berbeda, khususnya melalui Articulate Storyline 3.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nafitri et al. (2024) dan Yuniarni dan Nurani (2025) memperlihatkan bahwa pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA maupun keanekaragaman hayati telah memperoleh hasil yang positif. Akan tetapi, hasil validasi dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan tidak secara otomatis menggambarkan kebutuhan spesifik peserta didik dan guru pada setiap konteks pembelajaran. Setiap sekolah memiliki karakteristik peserta didik, kondisi sarana prasarana, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, serta permasalahan pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, analisis kebutuhan diperlukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran yang berlangsung, kesulitan yang dihadapi, media yang telah digunakan, serta fitur media yang dibutuhkan sebelum proses pengembangan dilakukan.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, kesenjangan penelitian terletak pada perlunya kajian awal yang secara khusus mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi keanekaragaman hayati kelas IV sekolah dasar. Penelitian sebelumnya cenderung menitikberatkan pada proses pengembangan produk, pengujian validitas, kepraktisan, atau efektivitas media. Sementara itu, analisis kebutuhan yang berfokus pada kesesuaian materi, karakteristik peserta didik, penggunaan media dalam pembelajaran, kesiapan teknologi, serta kebutuhan fitur interaktif perlu dikaji secara

tersendiri. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus identifikasi kebutuhan sebagai dasar perancangan media, bukan pada pengujian kelayakan atau efektivitas produk yang telah dikembangkan.

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini diarahkan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dan kondisi pembelajaran yang diharapkan. Pengumpulan informasi dapat dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru kelas IV, serta pengumpulan informasi dari peserta didik dan dokumen pembelajaran. Aspek yang dikaji meliputi penggunaan media pembelajaran, penyampaian materi keanekaragaman hayati, kesulitan peserta didik dalam memahami konsep, keterlibatan selama pembelajaran, ketersediaan perangkat digital, dan harapan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Informasi tersebut menjadi dasar untuk menentukan karakteristik media yang sesuai, baik dari segi penyajian materi, tampilan visual, navigasi, audio, animasi, latihan soal, maupun umpan balik interaktif.

Articulate Storyline 3 dipertimbangkan karena dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, navigasi, dan kuis interaktif dalam satu kesatuan. Fitur tersebut berpotensi mendukung penyajian materi keanekaragaman hayati secara lebih terstruktur, misalnya melalui pengamatan gambar flora dan fauna, pengelompokan karakteristik makhluk hidup, penyajian informasi persebaran, serta latihan untuk mengukur pemahaman peserta didik. Meskipun demikian, pemanfaatan fitur tersebut perlu disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan agar media yang dirancang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, dan sesuai dengan kondisi sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi keanekaragaman hayati kelas IV sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi penggunaan media pembelajaran yang berlangsung, mengidentifikasi kesulitan dan kebutuhan guru serta peserta didik dalam pembelajaran keanekaragaman hayati, dan merumuskan karakteristik media interaktif yang dibutuhkan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi landasan empiris bagi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV serta kebutuhan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi keanekaragaman hayati kelas IV sekolah dasar. Menurut Creswell dan Poth (2018), penelitian kualitatif merupakan pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu permasalahan. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan informan yang meliputi guru kelas IV dan peserta

didik, serta pihak sekolah apabila diperlukan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, penggunaan media, kesulitan peserta didik dalam memahami materi, ketersediaan fasilitas teknologi, serta kebutuhan terhadap fitur media interaktif. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Data dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana (2020), yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan informasi dari berbagai informan serta hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis digunakan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dan kebutuhan guru serta peserta didik, sehingga dapat dirumuskan karakteristik media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas IV. Penelitian ini dibatasi pada analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media, tanpa mencakup pengujian validitas, kepraktisan, maupun efektivitas produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Gambaran Kebutuhan Media dalam Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS pada materi keanekaragaman hayati membutuhkan penyajian informasi yang memungkinkan peserta didik mengenali berbagai bentuk kehidupan beserta karakteristiknya. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaporkan dalam sumber penelitian, kegiatan pembelajaran masih banyak mengandalkan buku paket dan penjelasan lisan dari guru. Situasi ini menunjukkan bahwa penyampaian materi belum sepenuhnya memberikan variasi pengalaman belajar yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi tersebut terlihat dari partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Informasi observasi awal menunjukkan bahwa dari 21 peserta didik, sekitar 23,8% terlibat aktif dalam kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi. Temuan ini menjadi petunjuk bahwa kesempatan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi masih perlu diperhatikan. Meskipun partisipasi tidak hanya ditentukan oleh penggunaan media, pola pembelajaran yang kurang bervariasi menjadi salah satu aspek yang perlu dikaji dalam menentukan kebutuhan pembelajaran. Di sisi lain, sekolah telah memiliki fasilitas berupa proyektor dan televisi yang dapat dimanfaatkan untuk menampilkan materi digital. Ketersediaan fasilitas tersebut membuka peluang bagi guru untuk menyajikan materi melalui media yang lebih beragam. Namun, pemanfaatan teknologi belum optimal karena masih terdapat keterbatasan dalam penyediaan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebutuhan media pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penambahan alat bantu mengajar, tetapi juga dengan penyediaan sarana yang dapat membantu

guru mengemas materi secara lebih komunikatif, visual, dan melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar.

b. Karakteristik Materi Keanekaragaman Hayati dan Tantangan Pembelajarannya

Keanekaragaman hayati memuat konsep yang mengajak peserta didik mengenali persamaan dan perbedaan makhluk hidup, memahami variasi jenis organisme, serta menghubungkan makhluk hidup dengan lingkungan tempat tinggalnya. Untuk memahami materi tersebut, peserta didik perlu memperoleh kesempatan untuk mengamati contoh, membandingkan karakteristik, dan mengelompokkan objek berdasarkan ciri-ciri tertentu. Apabila informasi hanya disampaikan melalui uraian tertulis dan penjelasan guru, peserta didik memiliki kesempatan yang lebih terbatas untuk mengeksplorasi objek secara visual. Padahal, contoh keanekaragaman hayati dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, mulai dari variasi tumbuhan dan hewan hingga perbedaan lingkungan tempat hidup organisme. Oleh sebab itu, penyajian materi perlu memberikan gambaran yang jelas dan dekat dengan pengalaman peserta didik. Hasil analisis terhadap kondisi pembelajaran tersebut menunjukkan perlunya media yang dapat menghubungkan penjelasan konseptual dengan contoh visual. Media juga perlu dirancang agar peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi memiliki kesempatan untuk mengidentifikasi, membandingkan, dan memeriksa pemahamannya terhadap materi. Dengan demikian, kebutuhan pembelajaran pada materi keanekaragaman hayati berkaitan dengan cara informasi disajikan. Materi perlu dikemas secara sistematis melalui bahasa yang mudah dipahami, ilustrasi yang relevan, serta aktivitas yang membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap.

c. Kebutuhan terhadap Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, media pembelajaran yang dibutuhkan perlu mengakomodasi penyampaian materi sekaligus memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran. Media yang hanya menampilkan teks atau gambar tanpa aktivitas pendukung belum sepenuhnya menjawab kebutuhan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih partisipatif. Media interaktif dapat dirancang dengan menggabungkan gambar, teks penjelasan, video, animasi, latihan soal, dan umpan balik. Melalui kombinasi tersebut, peserta didik dapat mempelajari informasi, mengamati contoh, kemudian menguji pemahamannya melalui kegiatan yang tersedia. Guru juga dapat memanfaatkan media sebagai pendamping penjelasan, bukan sebagai pengganti peran guru dalam membimbing proses pembelajaran. Selain isi materi, aspek penggunaan juga menjadi kebutuhan penting. Media perlu memiliki petunjuk yang jelas, navigasi sederhana, tampilan yang teratur, dan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas IV. Pertimbangan tersebut diperlukan agar perhatian peserta didik tetap terarah pada materi dan tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, *Articulate Storyline 3* dapat dipertimbangkan sebagai perangkat untuk merancang media sesuai kebutuhan tersebut. Perangkat lunak ini memungkinkan penggabungan berbagai elemen multimedia dan aktivitas interaktif dalam satu produk. Pemanfaatannya perlu diarahkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran yang ditemukan, bukan semata-mata karena tersedianya fitur teknologi.

2. Pembahasan

a. Analisis Kesenjangan antara Pembelajaran dan Kebutuhan Media

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa persoalan utama yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian antara cara materi disampaikan dan pengalaman belajar yang dibutuhkan peserta didik. Ketika pembelajaran lebih banyak berlangsung melalui penjelasan lisan dan buku paket, kesempatan untuk mengamati berbagai contoh serta berinteraksi dengan materi dapat menjadi terbatas. Hal ini penting diperhatikan terutama pada materi yang memuat banyak objek dan karakteristik yang perlu dibandingkan.

Informasi bahwa sekitar 23,8% peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan bertanya, menjawab, atau berdiskusi memberikan gambaran awal mengenai partisipasi kelas. Angka tersebut tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa penggunaan media tertentu akan meningkatkan keaktifan peserta didik. Namun, temuan itu menunjukkan perlunya mempertimbangkan bentuk pembelajaran yang memberikan lebih banyak kesempatan untuk merespons materi dan terlibat dalam kegiatan belajar. Dari sudut pandang analisis kebutuhan, media pembelajaran perlu dipilih berdasarkan permasalahan yang hendak difasilitasi. Jika kebutuhan utamanya adalah memperjelas konsep, maka visualisasi menjadi pertimbangan penting. Jika peserta didik membutuhkan lebih banyak kesempatan untuk berpartisipasi, maka media juga perlu menyediakan aktivitas interaktif. Dengan demikian, perancangan media perlu menyatukan kebutuhan penyajian informasi dan kebutuhan keterlibatan peserta didik.

b. Pentingnya Visualisasi untuk Memahami Keanekaragaman Hayati

Karakteristik materi keanekaragaman hayati menjadikan visualisasi sebagai salah satu aspek penting dalam perancangan media. Peserta didik perlu mengenali perbedaan ciri organisme dan memahami hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Penjelasan verbal dapat digunakan untuk memberikan pengertian, tetapi gambar dan video dapat melengkapi penjelasan tersebut dengan contoh yang lebih mudah diamati. Kebutuhan ini dapat dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1977), khususnya pentingnya pengalaman dan representasi konkret dalam proses pemahaman anak pada tahap operasional konkret. Dalam pembelajaran kelas IV, visualisasi dapat membantu menjembatani penjelasan konsep dengan contoh yang dapat dikenali peserta didik. Meskipun demikian, gambar dan video tetap perlu disertai penjelasan serta aktivitas yang sesuai agar penggunaannya tidak berhenti pada kegiatan melihat.

Sebagai contoh, materi dapat menyajikan beberapa gambar tumbuhan atau hewan yang memiliki ciri berbeda. Peserta didik kemudian diarahkan untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan, mengelompokkan objek, atau menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan. Aktivitas seperti ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang tidak hanya menekankan pengenalan istilah, tetapi juga pemahaman karakteristik objek. Oleh karena itu, media yang dirancang perlu mengutamakan relevansi dan kejelasan visual. Pemilihan gambar, video, dan animasi sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta contoh keanekaragaman hayati yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

c. Kesesuaian Articulate Storyline 3 dengan Kebutuhan Pembelajaran

Articulate Storyline 3 merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan yang ditemukan. Perangkat lunak ini memungkinkan penyajian materi dalam beberapa bagian yang saling terhubung serta penggabungan teks, gambar, audio, video, animasi, dan latihan interaktif. Karakteristik tersebut relevan dengan kebutuhan pembelajaran keanekaragaman hayati yang memerlukan penjelasan, contoh visual, dan kegiatan untuk memeriksa pemahaman.

Amiroh (2019) menjelaskan kemampuan Articulate Storyline 3 dalam mengintegrasikan beragam unsur multimedia untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif. Sementara itu, Legina dan Sari (2022) membahas pengembangan media berbasis Articulate Storyline dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Kedua rujukan tersebut dapat digunakan untuk mendukung pertimbangan pemilihan perangkat lunak, sedangkan kebutuhan khusus pada materi keanekaragaman hayati perlu ditentukan berdasarkan temuan di kelas. Berdasarkan kebutuhan tersebut, media dapat dirancang dengan urutan yang dimulai dari petunjuk penggunaan dan tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan pengenalan konsep serta contoh visual, kemudian diakhiri dengan latihan interaktif. Umpan balik pada latihan dapat membantu peserta didik mengetahui ketepatan jawabannya dan memberi kesempatan untuk meninjau kembali materi yang belum dipahami. Namun, pemilihan Articulate Storyline 3 tidak berarti bahwa seluruh permasalahan pembelajaran akan terselesaikan hanya melalui penggunaan teknologi. Kebermanfaatan media tetap bergantung pada kualitas isi, kesesuaian aktivitas, kemudahan penggunaan, ketersediaan fasilitas, dan cara guru mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran.

d. Implikasi Temuan terhadap Perancangan Media

Hasil analisis kebutuhan memberikan arah bagi perancangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi keanekaragaman hayati kelas IV sekolah dasar. Arah perancangan tersebut dapat dirumuskan melalui tiga kebutuhan utama. Pertama, kebutuhan isi dan visualisasi. Materi perlu disajikan dengan bahasa yang sederhana, contoh yang relevan, serta gambar atau video yang membantu peserta didik mengenali karakteristik makhluk hidup dan lingkungannya. Kedua, kebutuhan interaksi pembelajaran. Media perlu menyediakan aktivitas seperti menjawab pertanyaan, mengidentifikasi ciri objek, mengelompokkan gambar, dan mengerjakan latihan. Aktivitas tersebut dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menggunakan informasi yang telah dipelajari, bukan hanya membaca atau melihat materi. Ketiga, kebutuhan penggunaan. Media perlu mempunyai navigasi yang mudah dipahami, petunjuk yang jelas, tampilan yang terstruktur, dan kesesuaian dengan fasilitas teknologi sekolah. Aspek tersebut menjadi pertimbangan agar media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa menambah kesulitan teknis bagi guru maupun peserta didik. Ketiga kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa perancangan media perlu berangkat dari persoalan pembelajaran dan karakteristik materi. Penggunaan teknologi menjadi sarana untuk memenuhi kebutuhan tersebut, bukan tujuan akhir penelitian.

Secara keseluruhan, analisis menunjukkan bahwa pembelajaran keanekaragaman hayati kelas IV memerlukan media yang mampu menghadirkan informasi secara visual, menyajikan materi dengan terstruktur, dan menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan konten. Articulate Storyline 3 dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Temuan ini menjadi dasar konseptual bagi perancangan media, sedangkan kelayakan produk dan kontribusinya terhadap proses maupun hasil belajar perlu dikaji melalui penelitian lanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas IV sekolah dasar masih memerlukan dukungan media yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan buku teks serta penjelasan lisan sebagai sumber utama pembelajaran belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 21 peserta didik, sekitar 23,8% terlibat aktif dalam kegiatan bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media yang dapat membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian visual, aktivitas interaktif, dan latihan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar. Articulate Storyline 3 berpotensi digunakan sebagai perangkat untuk mengembangkan media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, animasi, video, serta latihan interaktif. Namun, penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, ketersediaan fasilitas sekolah, dan kebutuhan guru.

SARAN

Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam menyampaikan materi keanekaragaman hayati, sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengamati, membandingkan, mengelompokkan, dan memahami contoh keanekaragaman hayati secara lebih konkret. Pengembangan media berbasis Articulate Storyline 3 perlu memperhatikan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, tampilan visual yang jelas, navigasi yang sederhana, serta latihan interaktif yang disertai umpan balik. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mengoptimalkan fasilitas teknologi yang tersedia dan mendukung guru dalam mengembangkan keterampilan menggunakan media digital. Bagi peneliti selanjutnya, analisis kebutuhan ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 melalui pengumpulan data yang lebih lengkap, termasuk hasil wawancara guru dan tanggapan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline* (2nd ed.). Pustaka Ananda Srva.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(3), 375-385. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.

Nafitri, S. E., MZ, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2024). Multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 922-929. <https://doi.org/10.52562/biocephy.v4i2.1346>

Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. (Trans A. Rosin). Viking.

Utari, D. R., & Ramadan, Z. H. (2023). Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk siswa SD kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1810-1817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>

Yuniarni, & Nurani, D. C. (2025). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif biodiversitas pada materi keanekaragaman hayati kelas IV sekolah dasar. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(4). <https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima/article/view/7743>