

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline 3* pada materi pola hidup gotong royong fase B

Hilda Dewi Akrima¹, Yuyun Elizabeth Patras², Dendy Saeful Zen³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

¹ rimaakrimal6@gmail.com

Abstract

With the development of the times, technology-based education is an approach in the field of education that utilizes information and communication technology to support the teaching and learning process, one of which is by developing learning media using Articulate Storyline 3 software as an alternative learning medium in schools. This research approach is research and development with an ADDIE design (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The purpose of this study is to develop and assess the feasibility of learning media using Articulate Storyline 3 on the material of the Cooperative Lifestyle Pattern in chapter 5 at SD Negeri 03 Cicadas. The instruments used in this study include media, language, and material expert validation sheets involving 3 experts, pre-test and post-test instruments, and questionnaires for teacher and student responses to understand perceptions before and after implementing the learning media Using Articulate Storyline 3 on the material of the Culture of Mutual Cooperation in Chapter 5 learning meets the criteria for validity and is highly suitable for use in fourth-grade elementary school (SD) classes. The product developed as a learning media is deemed suitable and capable of attracting students' attention, which positively affects their cognitive assessment. Validation by two lecturers and one fourth-grade teacher of class IV-A obtained an average score of 99.3% with the criterion 'Highly Suitable,' reinforced by an N-Gain score of 0.83, categorized as 'High.' Similarly, the questionnaire responses from teachers reached 100%, and students achieved excellent results with a percentage of 98.32%. For both student and teacher responses, which were classified as 'Highly Suitable,' the media can be applied in classroom learning.

Keywords: Education, Validation, Development of Learning Media Articulate Storyline 3.

Abstrak

Dengan perkembangan zaman pendidikan berbasis teknologi merupakan suatu pendekatan dalam dunia pendidikan yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menunjang proses belajar mengajar, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software Articulate Storyline 3* sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah. Pendekatan penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan dengan desain ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Pola Hidup Gotong Royong pembelajaran bab 5 di SD Negeri 03 Cicadas. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini meliputi lembar validasi ahli media, bahasa, dan materi yang berjumlah 3 orang, instrumen *pre-test* dan *post-test*, kemudian kuesioner respon guru dan peserta didik untuk mengetahui persepsi sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Pola Hidup Gotong Royong pembelajaran bab 5 memenuhi kriteria valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Tingkat Sekolah Dasar (SD). Produk hasil pengembangan media pembelajaran dinyatakan layak dan mampu menarik perhatian peserta didik yang berpengaruh kepada penilaian kognitifnya. Hasil validasi oleh dua orang dosen dan satu guru kelas IV-A dengan memperoleh rata-rata 99,3 % dengan kriteria "Sangat Layak" diperkuat dengan perolehan skor N-Gain mencapai 0,83, dengan kategori "Tinggi". Demikian pula dengan hasil kuesioner hasil respon guru sebesar 100%, dan peserta didik yang memperoleh hasil yang sangat baik dengan presentasi sebesar 98,32%. Untuk respon peserta didik dan guru yang keduanya tergolong dengan klasifikasi "Sangat Layak" diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Pendidikan, Validasi, Pengembangan Media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

1. Pendahuluan

Memasuki pendidikan pada era *Society 5.0* saat ini sangat erat hubungannya dengan teknologi. Dalam dunia pendidikan, teknologi menjadi alat untuk mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik di dalam kelas maupun di luar kelas. Peran teknologi dalam pendidikan dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Guru dituntut memiliki kemampuan keterampilan mengajar dengan memberikan pembelajaran yang bermakna, menarik, kreatif dan inovatif. Dengan menggunakan serta memanfaatkan teknologi guru harus membuat pembelajaran di kelas menjadi interaktif, didesain semenarik mungkin dan dapat merangsang semangat peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity, and Innovation*).

Pada proses pembelajaran yang berkualitas, guru perlu menyiapkan media pembelajaran yang mampu menjelaskan materi dan konsep serta mengaplikasikannya dengan kebutuhan belajar peserta didik. Maka, di dalam kualitas pembelajaran yang lebih baik bergantung pada tiga komponen yaitu, guru, peserta didik, dan bahan belajar. Salah satu bentuk dari bahan ajar adalah media pembelajaran. Dengan berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang konkret yang dibuat oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran. Terlebih pembelajaran pada Kurikulum Merdeka harus berpusat pada peserta didik dan berorientasi pada kompetensi. Maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi berbasis teknologi agar menarik peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga, memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan baik mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis. Contohnya dengan memanfaatkan beragam aplikasi dan website untuk membantu dalam merancang kegiatan belajar serta perangkat keras seperti komputer, proyektor, laptop, gambar yang bergerak, dan lainnya sebagai aplikasi dari ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 November 2023 di SD negeri 03 Cicadas Kabupaten Bogor Bersama Ibu Dhillia Nurwahidah, S.Pd. Selaku wali kelas IV-A diperoleh informasi bahwa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas peserta didik merasa kesulitan dalam menyerap materi yang kurang menarik seperti hanya dalam bentuk tulisan atau berupa media cetak seperti buku. Peserta didik yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) tergolong sangat rendah. Khususnya untuk muatan pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu 75, dimana dari 37 orang jumlah peserta didik di kelas IV-A, masih ada sekitar 15 orang yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sehingga terdapat 40.54% peserta didik yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Akan tetapi, guru juga sesekali pernah mencoba menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti menggunakan media pembelajaran berupa canva. Peserta didikpun begitu senang dalam pembelajaran di kelas. Kemudian kesulitan lainnya yaitu media pembelajaran yang kurang karena hanya ada satu atau dua sarana proyektor yang diberikan oleh pihak sekolah. Guru juga merasa kesulitan dalam mengkondisikan kelas karena banyak peserta didik yang begitu aktif, ada beberapa peserta didik juga yang memiliki daya serap ingatan yang kurang, dan ada salah satu peserta didik yang memiliki berkebutuhan khusus sulit mendengar dan berbicara.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya perbaikan. Untuk memperkuat data awal peneliti dilakukan observasi, ditemukan bahwasannya guru lebih menjelaskan materi secara verbal dan papan tulis sebagai sarana menyampaikan materinya berdasarkan media cetak "Buku Pendidikan Pancasila, 2019 berbasis Kurikulum Merdeka SD/MI", sehingga media pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi belum dioptimalkan oleh pihak sekolah dan guru. Hal ini yang menyebabkan dalam proses pembelajaran peserta didik kurang fokus dan kurang antusias pada materi yang disampaikan, peserta didik juga cenderung pasif dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang mendalami materi yang diberikan, sebab kurang memberi peluang kepada peserta didik untuk mengasah pemahaman materi. Terkadang seringkali peserta didik cepat melupakan materi yang diberikan oleh guru karena pembelajaran yang diberikannya pun kurang bermakna. Sedangkan peserta didik dituntut untuk memenuhi berbagai kompetensi.

Dari permasalahan tersebut, maka seorang guru perlu memberikan media pembelajaran yang lebih relevan sesuai perkembangan zaman saat ini. Yaitu menggunakan teknologi dengan memanfaatkan aplikasi pembuat media pembelajaran yang interaktif dan aplikatif sehingga mampu membantu guru dalam mengajar dan dapat memperjelas materi belajar. Kemudian, guru juga dapat mengkondisikan kelas dengan baik seperti yang tadinya peserta didik tidak fokus pada saat pembelajaran karena media pembelajaran yang monoton hanya menggunakan media cetak, hingga media pembelajaran yang mulai beralih ke arah digital menjadi media pembelajaran yang bervariasi dan menarik sehingga, peserta didik pun begitu antusias dalam proses pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran menggunakan teknologi yang dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut yakni penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 merupakan aplikasi pembuat media interaktif yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam konten. Seperti *E-learning*, presentasi, video explainer, dan lain-lain. *Articulate Storyline 3* penggunaannya dapat melibatkan peserta didik secara langsung untuk menggali informasi materi pembelajaran dan dapat menjadi sarana untuk melakukan tes dan kuis. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini yakni, agar peserta didik dapat menggali pengetahuan secara mandiri melalui media pembelajaran yang digunakan. Sehingga, peserta didik menjadi lebih aktif dan banyak bereksplorasi dalam memahami materi yang menarik.

Selain itu juga, sangat membantu bagi para guru dalam menghidupkan atau mengkondisikan kelas agar pembelajaran tidak monoton sebab dapat menampilkan materi pembelajaran dengan slide yang akan dikombinasikan dengan audio, video, dan animasi yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif. Hal tersebut dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, media ini diharapkan menjadi salah satu solusi dan alternatif bagi tenaga pendidik.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan intensitas perhatian peserta, karena pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini mampu dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu yaitu: penelitian (Rizka Gati Utami, et al., 2021) Media interaktif *Articulate Storyline* dapat menjadi pembangkit motivasi siswa dan rangsangan terhadap kegiatan belajar siswa jika penggunaannya direncanakan pemanfaatannya secara tepat. Media ini juga untuk menambah dan memperluas pengetahuan di dalam kelas yang memberi informasi akurat dan terbaru, sehingga dapat membantu siswa untuk bersikap, berpikir, dan berkembang lebih lanjut serta memberi motivasi yang tinggi.

2. Metode

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiono (2019:158), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan proses tersebut.

Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan sebuah produk yang inovatif melalui proses pengkajian terlebih dahulu. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode ini untuk mengembangkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE yang nantinya setelah produk selesai dibuat akan divalidasi oleh ahli dan diimplementasikan kepada peserta didik.

Tempat penelitian dan Pengembangan yang dilaksanakan peneliti yaitu di SDN 03 Cicadas Kabupaten Bogor yang berlokasi di Kp. Sirah Dayeuh, Desa. Cicadas, Kecamatan. Gunung Putri, Kabupaten. Bogor, Prov. Jawa Barat, 16620. Peneliti memilih tempat penelitian ini karena secara umum SDN 03 Cicadas memiliki permasalahan yang sama, yaitu kurang bervariasinya media pembelajaran yang dimanfaatkan guru.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun 2023/2024 yang mulai dilaksanakan pada bulan Juni-Juli. Masa pelaksanaan penelitian terhitung mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai laporan hasil penelitian.

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini yaitu terdiri dua subjek, Subjek pertama adalah validator, yang terdiri dari 3 validator, yaitu ahli media dan ahli bahasa oleh dua ahli dosen dari FKIP Universitas Pakuan dan satu ahli materi oleh guru SDN 03 Cicadas. Subjek kedua adalah peserta didik kelas IV-A SD Negeri 03 Cicadas sebagai responden untuk mengetahui respon dari penggunaan serta keberhasilan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi mengenal peta.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Ahli Media

Hasil penelitian dari ahli media menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Pola Hidup Gotong Royong pembelajaran bab 5 berada pada kriteria “Sangat Baik” sehingga dapat dilakukan implementasi. Adapun presentase yang diperoleh mencapai 99% dari interval 90%-100% yang artinya media pembelajaran dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, tanpa revisi.

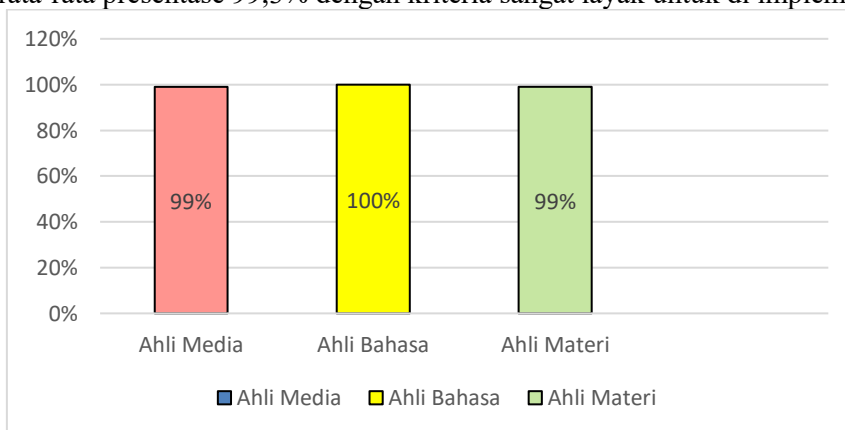
Ahli Bahasa

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Pola Hidup Gotong Royong pembelajaran bab 5 berada pada kualifikasi “Sangat Baik”. Adapun presentase yang diperoleh mencapai 100% dari interval 90%-100% yang artinya media pembelajaran layak uji coba lapangan, tanpa revisi.

Ahli Materi

Dari hasil penelitian ahli materi di atas, pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storline 3* pada materi Pola Hidup Gotong Royong pembelajaran bab 5 berada pada kualifikasi “Sangat Baik”. Sehingga dapat dilakukan mplementasi sebagai bagian dari kegiatan tindak lanjut tahap pengembangan. Adapun presentase yang diperoleh mencapai 99% dari interval 90%-100% yang artinya media pembelajaran dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, tanpa revisi.

Selain dalam bentuk tabel, hasil validasi ahli disajikan dalam bentuk grafik. Berikut untuk melihat hasil penelitian perbandingan dari ahli media, bahasa, dan materi yang berjumlah enam tiga orang dengan dengan rincian, satu orang dosen PBSI di lingkungan Universitas Pakuan, satu orang dosen Program Studi Ilmu Komputer di lingkungan Universitas Pakuan, dan satu guru kelas IV-A di lingkungan SD Negeri 03 Cicadas. Dengan presentase hasil validasi ahli media 99%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 99%. Dengan rata-rata presentase 99,3% dengan kriteria sangat layak untuk di implementasikan.



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Pola Hidup Gotong Royong pembelajaran bab 5 di kelas IV-A SD Negeri 03 Cicadas dinyatakan “Sangat Layak” untuk di ujicoba-kan dalam pembelajaran.

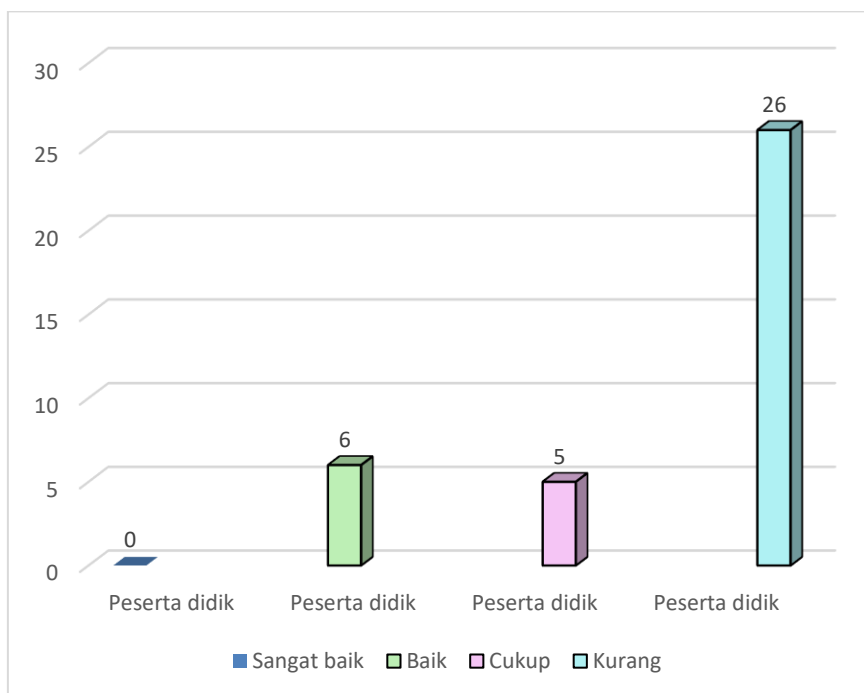
Tahap Implementation (Implementasi).

Tahapan implementasi produk media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* yang sudah selesai di revisi berdasarkan saran dari para ahli, selanjutnya akan dilakukan uji coba untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan alat ukur instrumen *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini, produk akan di uji cobakan di kelas IV-A pada tanggal 10-12 Juni 2024. Hasil uji coba instrumen *pre-test* dan *post-test* diuraikan sebagai berikut.

Hasil Uji Coba Instrumen Pre-test

Uji coba *pre-test* pada penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa efektifnya produk media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang telah dinyatakan layak oleh ketiga validator. Setelah itu, peneliti membagikan soal *post-test* untuk di uji keefektifannya melalui 10 soal pilihan ganda dengan bentuk soal host, untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah belajar menggunakan produk yang telah dikembangkan hasil rekapitulasi data *post-test* dapat disajikan pada diagram berikut.

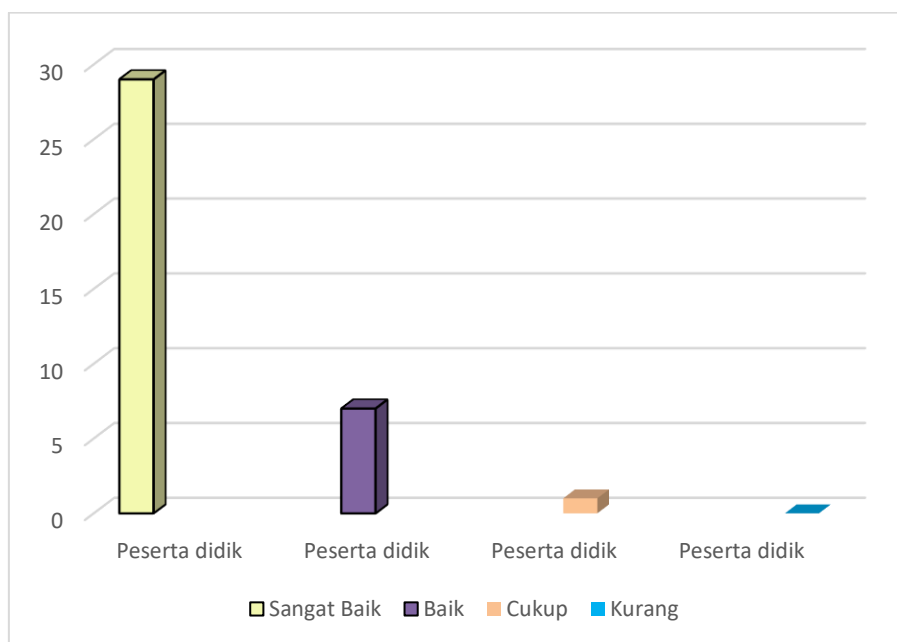
Pada diagram dapat diketahui kriteria penilaian dari nilai *pre-test* peserta didik kelas IV-A. Dari total keseluruhan peserta didik, yang termasuk ke dalam kriteria “sangat Baik” tidak ada, namun dalam kriteria “baik” berjumlah 6 orang, selanjutnya peserta didik dengan kriteria “cukup” berjumlah 5 orang, sementara itu dengan peserta didik dengan kriteria “kurang” terdapat 26 orang. Mengacu pada data *pre-test* di bawah ini, menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV-A masih kesulitan memahami materi Pendidikan Pancasila pada materi Pola Hidup Gotong Royong pembelajaran bab 5.



Gambar 2. Diagram Nilai Pre-test

Hasil Instrumen Post-test

Uji coba *post-test* pada penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa efektifnya produk media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang telah dinyatakan layak oleh keenam validator. Kemudian setelah itu, peneliti membagikan soal *post-test* untuk di uji keefektifannya melalui 10 soal Host dengan bentuk soal PG untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah belajar menggunakan produk yang telah dikembangkan hasil rekapitulasi data *post-test* dapat disajikan pada digram berikut.



Gambar 3. Diagram Nilai Post-test

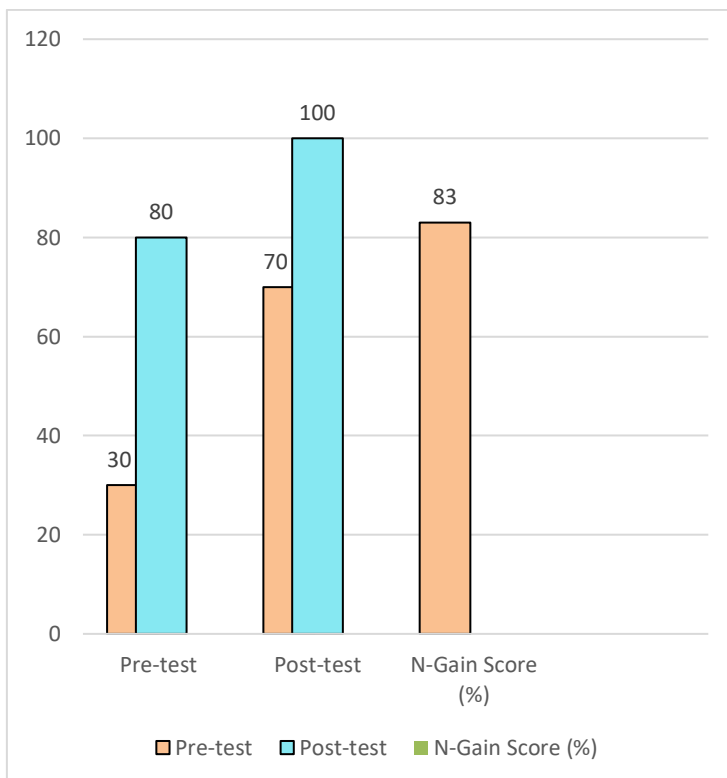
Pada diagram di atas dapat diketahui kriteria penilaian dari nilai *post-test* peserta didik kelas IV-A. Dari 37 orang total keseluruhan peserta didik terdapat 29 orang termasuk ke dalam kriteria “sangat baik” kemudian dalam kriteria “baik” terdapat 7 orang, selanjutnya peserta didik dengan kriteria “cukup” 1 orang. Kemudian, tidak ada orang peserta didik dengan kriteria “kurang”. Adapun rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* tercantum dalam table berikut.

Tabel 1. Hasil Perhitungan *N-Gain*, *Pre-test*, dan *Post-test*

Kriteria	Uji Instrumen Soal Tes	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah Siswa	37	37
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	30	70
Nilai Rata-Rata	52,70	91,89
<i>N-Gain</i>	0,83	
<i>N-Gain Score (%)</i>	83,37%	
Keterangan	Tinggi	

Tabel di atas menunjukkan bahwa *N-Gain Score* pada kelas IV-A adalah 0,83 yang termasuk ke dalam kategori “Tinggi”. Dengan total keseluruhan 37 orang peserta didik. Nilai tertinggi *pre-test* sebesar 80 dengan rata-rata 52,70. Kemudian, pada *post-test* nilai tertinggi 100 dan memiliki rata-raa nilai *post-test* 91,89. Dari data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan kognitif peserta didik yang cukup baik antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3*.

Mengacu pada data *post-test* di atas, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan setelah menggunakan produk *Articulate Storyline 3*, peserta didik lebih memahami isi materi yang dikemas lebih menarik dan interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pola Hidup Gotong Royong pembelajaran bab 5. Adapun peningkatan nilai terlihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. Skor Pre-test, Post-test, dan N-Gain Score

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap terakhir. Produk yang telah selesai diperbaiki akan diuji-cobakan oleh peneliti kepada peserta didik di kelas. Uji coba dilaksanakan di kelas IV-A SD Negeri 03 Cicadas yang didasarkan adanya permasalahan dalam pembelajaran di kelas yang ditemukan saat kegiatan pra-penelitian.

Tahap ini merupakan kegiatan penilaian dari pelaksanaan implementasi produk untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline 3 melalui penyebaran kuesioner respon peserta didik dan guru yang dilakukan secara luring di kelas. Hasil kuesioner respon peserta didik dan guru dapat diuraikan sebagai berikut.

Hasil Uji Terbatas Respon Peserta didik

Uji dilaksanakan pada hari rabu, 12 Juni 2024 menggunakan kuesioner untuk mengetahui respon peserta didik saat menggunakan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* yang berisi 10 pernyataan. Kuesioner diberikan secara luring kepada peserta didik di kelas IV-A yang berjumlah 37 orang setelah pembelajaran menggunakan produk yang telah dikembangkan. Data hasil kuesioner, disajikan pada table berikut.

Tabel 2. Skor Hasil Kuesioner Respon Peserta didik Kelas IV-A

Komponen	Nomor Pertanyaan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Skor ($\sum x$)	180	183	181	184	180	181	183	182	182	183	1819
Skor ($\sum xi$)	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	2000
	Persentase rata-rata (%)										98,32%

Hasil dari kuesioner peserta didik mendapat respon yang baik dengan skor rata-rata 98,32%. Jumlah ini berada pada rentang 80%-100% dengan kriteria “Sangat Baik”. Dari data di atas produk layak digunakan dalam pembelajaran.

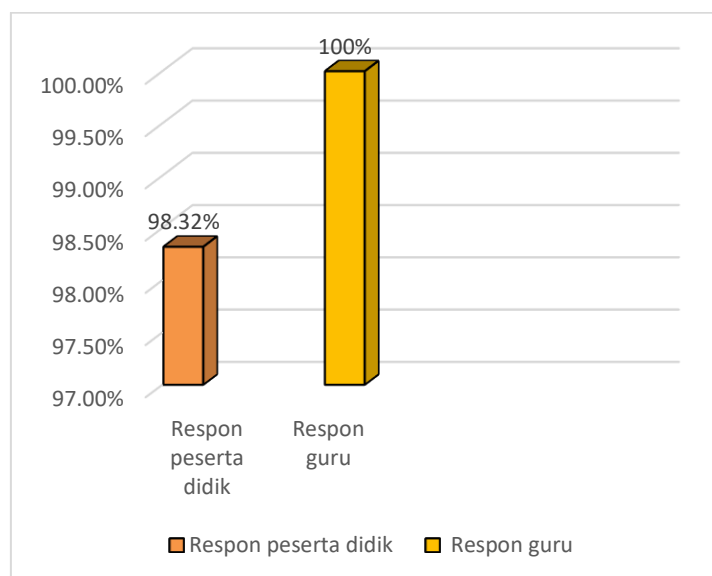
Hasil Uji Terbatas Respon Guru

Uji terbatas dilaksanakan di SD Negeri 03 Cicadas pada kelas IV-A. Kuesioner respon guru berisi 10 pernyataan mengenai penggunaan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3*. Hasil respon guru setelah menggunakan media dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 3. Skor Hasil Kuesioner Respon Guru Kelas IV-A

Komponen	Nomor Pertanyaan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Skor ($\sum x$)	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Skor ($\sum xi$)	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
	Persentase rata-rata (%)										100%

Hasil dari kuesioner guru mendapat respon yang baik dengan skor rata-rata 100%. Jumlah ini berada di antara rentang 80%-100% dengan kriteria ‘‘Sangat Baik’’. Kuesioner respon guru dalam data penelitian berfungsi untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dari responden. Berdasarkan hasil dari tabel kuesioner dari guru dan peserta didik di atas, maka dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 5. Hasil Kuesioner Respon Peserta didik dan Guru

Berdasarkan data di atas, media pembelajaran dapat membantu peserta didik secara mandiri, tombol navigasi berjalan sesuai dengan fungsinya, bahasa mudah dipahami, adapun dalam suatu desain tampilan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, penyajian materinya, gambar, video, permainan dan musik yang dapat menarik perhatian peserta didik. Kemudian penyajian soal yang bervariasi, tidak hanya itu. Media pembelajaran ini mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang interaktif sehingga mampu memperjelas isi materi.

Dengan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Pola Hidup Gotong Royong pembelajaran bab 5 dengan kriteria ‘‘Sangat Baik’’ yang dinyatakan mampu memotivasi peserta didik dalam belajar secara mandiri, membantu guru dalam mengajar serta dapat memberikan variasi pada media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga peserta didik lebih antusias dan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

3.2. Diskusi

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dirancang dengan menggunakan prosedur *Research and Development (R&D)*. Penerapan proses pembelajaran yang interaktif perlu adanya suatu media proses pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan proses

pembelajaran dalam menyampaikan isi materi. Adapun model dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Pola Hidup Gotong Royong pembelajaran bab 5. Menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cicadas 03 didasari adanya permasalahan yang ditemukan saat pra-penelitian yakni kurangnya antusiasme peserta didik dalam belajar, media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, pemanfaatan media pembelajaran masih menggunakan buku Tematik Terpadu, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif karena kurang terlibat dalam pembelajaran. Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis, yang dimana tahap analisis merupakan tahap pertama yang dilakukannya pengembangan media pembelajaran dengan menganalisis kebutuhan yang dilakukan secara langsung melalui kegiatan observasi serta wawancara bersama wali kelas IV-A. Hal tersebut berguna dalam mencari data-data yang dibutuhkan, untuk selanjutnya dilakukan sebuah pengembangan.

Tahap kedua yaitu tahap desain yang dilakukan dengan membuat rancangan produk awal dan mengumpulkan berbagai sumber referensi dari materi pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah itu produk dibuat dengan desain yang menarik dan berwarna. Sehingga, peserta didik dapat lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu, tahap pengembangan mengenai produk yang sudah dirancang, kemudian dilakukannya uji validasi kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Validasi produk dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli media memiliki presentase sebesar 99% dengan kriteria "Sangat Layak", ahli bahasa sebesar 100% dengan kriteria "Sangat Layak", dan ahli materi sebesar 99% dengan kriteria "Sangat Layak". Karakteristik media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* yang telah dibuat yaitu bersifat interaktif karena di dalamnya terdapat konten video dan soal penguatan dengan kemudahan dan kelengkapan informasi yang diberikan, sehingga peserta didik dapat menggunakan tanpa bimbingan dari guru. Media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan keaktifan terhadap peserta didik saat pembelajaran di dalam kelas. Hal ini pun didukung oleh pendapat Leztiyani (2021) bahwa media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat meningkatnya keinginan belajar peserta didik, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar.

Produk media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis digital yang dibuat pada tahap desain divalidasi dan diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validasi produk dilakukan oleh tiga orang, diantaranya satu orang dosen dari program studi bahasa sastra dan Indonesia, satu orang dosen dari program studi ilmu komputer dari lingkungan Universitas Pakuan dan satu orang guru kelas IV-A SDN 03 Cicadas. Hasil analisis data lembar verifikasi ahli media mencakup empat aspek sebagai berikut yaitu, aspek desain tampilan media, aspek audio, aspek media video, dan aspek kesesuaian media dengan materi yang memperoleh presentase mencapai 99,3%. Kemudian data yang diperoleh dari validasi ahli bahasa mencakup kaidah bahasa, interaktif, penggunaan istilah kata, dan kelugasan dalam bahasa dengan mendapatkan presentase 100%, sementara itu, pada ahli media oleh dosen memperoleh presentase 99%. Lalu dalam validasi ahli materi oleh guru kelas IV-A mencapai 99% dengan indikator kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta daya dukung produk dalam pembelajaran, keruntutan materi, kesesuaian soal dengan materi, ketuntasan materi, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan data validasi, menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh kriteria "Sangat Baik" untuk di uji coba dengan rata-rata 99,3% tanpa revisi.

Setelah dilakukan validasi oleh ketiga orang validator pada tahap pengembangan, produk siap untuk di uji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakannya menggunakan alat ukur instrument *pre-test* dan *post-test* sebagai tahap implementasi. Kegiatan ini dilakukan pada 11-12 Juni

2024. Dari uji coba yang telah dilakukan sebelumnya, diperoleh data *pre-test* dari 37 orang peserta didik dengan nilai tertinggi yaitu 80, sedangkan nilai terendah 30 dengan rata-rata 52,70. Kemudian, pada *post-test* diperoleh peserta didik dengan nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 70 dengan nilai rata-rata 91,89. Hasil dari uji coba mendapatkan nilai *N-Gain* 0,83. Dari hasil rekapitulasi data di atas, dapat diindikasikan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dinyatakan sangat layak diterapkan di kelas IV. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian relevan oleh (Nugraheini 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil respon peserta didik berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Utami & Wahyudi, 2021) media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik peserta didik kelas VSD memperoleh presentase sebesar 80,5%. Selain itu, penelitian yang dilakukan (Rahayu & Madiun, 2023) media interaktif *Articulate Storyline* pada pembelajaran tematik untuk kelas 5 sekolah dasar memperoleh presentase sebesar 98%. Sedangkan penelitian yang dilakukan (Materi et al, 2023) memperoleh presentase sebesar 84, 74%.

Pada instrumen hasil penelitian respon peserta didik sebanyak 37 orang sebagai responden, terdapat 10 pertanyaan dimana skor terendah dengan jumlah 180. Sedangkan skor tertinggi berjumlah 184. Kemudian, secara keseluruhan total yang diperoleh 1819 dari skor ideal 1850. Kemudian, diperoleh hasil presentase 98,32%. Media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* mendapatkan tanggapan baik dari guru kelas IV-A dengan mendapatkan skor 5 dari 10 pernyataan. Dengan begitu, secara keseluruhan total yang diperoleh 50 dari skor ideal 50. Sehingga, diperoleh hasil presentase 100%.

Rekapitulasi data hasil di atas dapat dicapai menggunakan *Articulate Storyline 3*. Software ini mampu membuat media pembelajaran yang bervariasi yang mengkombinasikan berbagai media yang dikemas dalam bentuk file digital. *Articulate Storyline* memiliki banyak keunggulan, yaitu ukuran output file yang relative kecil, mempunyai fitur kuis yang beragam. Selain itu, media pembelajaran ini dapat digunakan lebih leluasa dengan memilih kegiatan yang dikehendakinya. File yang dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun menggunakan aplikasi *android* maupun laptop melalui jaringan internet. Keunggulan ini berdampingan dengan kekurangannya, yaitu pada fitur kuis hasil penilaian tidak dapat terekam oleh pembuat media.

Dalam penelitian ini masih terdapat keterbatasan, diantaranya pada tahap uji coba hanya bisa digunakan untuk kalangan sekolah yang memfasilitasi lab computer atau dengan memperbolehkan peserta didiknya menggunakan *smartphone* untuk mengakses media di kelas saat pembelajaran berlangsung. Kemudian, skor skor penilaian pada menu permainan dan fitur kuis yang interaktif tidak dapat direkapitulasi otomatis. Demikian pula materi yang dipaparkan terbatas hanya pada materi pola hidup gotong royong pembelajaran bab 5 fase B/ kelas IV-A SD (Sekolah Dasar).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, proses pengembangan media dapat dikemukakan dari beberapa Kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implemmentation, Evaluation*) pada tahap *Analysze* (Analisis) dilakukan tiga kegiatan, yaitu Analisis kebutuhan, Analisis kurikulum, dan Analisis karakteristik peserta didik. Setelah dilakukan analisis kebutuhan selanjutnya dilakukan tahap *Design* (Perancangan) yang dilakukan merancang desain media sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik yang telah dilakukan sebelumnya, kegiatan desain mencakup mengumpulkan materi, gambar, video, simbol, backsound, soal, membuat kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli. Setelah tahap desain, masuk pada tahap *Development* (Pengembangan) dengan merealisasikan rancangan desain media untuk kemudian di uji validasi oleh enam orang ahli. Setelah itu, pada tahap *Implementation* (Implementasi) dilakukan uji coba menggunakan alat ukur *pre-test* dan *post-test* pada 37 orang peserta didik kelas IV-A Tahap

terakhir yaitu, tahap *Evaluation* (Evaluasi) media yang telah selesai di perbaiki dan diuji cobakan selanjutnya dilakukan kuesioner respon peserta didik dan guru untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran menggunakan *software Articulate Storyline 3* pada materi Pola Hidup Gotong Royong pembelajaran bab 5 mendapatkan hasil yang valid.

- Media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline 3 dinyatakan “Sangat Layak” diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi para ahli oleh dua orang dosen dan satu orang guru kelas IV-A dengan rata-rata hasil validasi mencapai presentase 99,3% yang dinyatakan “Sangat Laik” untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Kemudian dari hasil penelitian uji coba di kelas IV-A, terdapat peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan media dengan skor N-Gain sebesar 0, 83. Selain itu, hasil kuesioner respon peserta didik dan guru mendapatkan respon yang baik, hasil presentase respon guru sebesar 100%. Sedangkan hasil respon peserta didik yang berjumlah 37 orang mendapatkan presentase 98,32%. Dari data tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline 3 yang dikembangkan mendapat kriteria layak yang diterapkan dalam pembelajaran.

5. Referensi

- Afrida, S. N., Suyanti, R. D., & Sudrajat, A. (2021). Innovation of Interactive Multimedia Based on Guided Inquiry Using Articulate Storyline 3 as A Learning Media for Carbon and Silicone Materials in Non-Metal Inorganic Chemistry Courses. *Duconomics Sci-meet (Education & Economics Science Meet)*, 1, 192-199.
- Danang Setiawan, A., Mardhi Nursetiawan, R., Tara, F., Efendi, M., Juwita Lingga, P., Prasetyo, T., Maxwell, J., Ahmadisyah, S., & Jufri, M. (n.d.). BERKEMBANG NYA MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN SISTEM TEKNOLOGI INFORMASI. <https://journal.iteba.ac.id/index.php/jurnalsiteba/index>
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (n.d.). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Febriyandani, R. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323–330. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Fitriyah Nur Rohmah et al., 2020. (n.d.).
- Fitriani, E., & Maman, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA. In *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC)* (pp. 53-58).
- Friantona Nasution, M., & Darwis, U. (n.d.). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai*.
- Hardani. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. (A. Husnu Abadi, A.Md., Ed.; Issue March). CV. Pustaka Ilmu.
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *AtTālim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419. <https://doi.org/10.36835/attalim>

- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 24-35.
- M ABDUL, R. O. U. F. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK KELAS 4 MI/SD (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD NEGERI BUNDER III. In *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- M.Miftah Arief., 2021. (n.d.).
- Maylani, R., & Sumardi, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Articulate Storyline 3 Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 427-440.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021a). PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MANFAATNYA DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AR-RAHMANIYAH. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021b). PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MANFAATNYA DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AR-RAHMANIYAH. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurgiansah, T. H. (2021). PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI UPAYA MEMBENTUK KARAKTER JUJUR. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Nursifa Faujiah et al., 2022. (n.d.).
- Purba1, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. 06(02), 1325–1334.
- Puspa, B., & Stai Baturaja, I. (2022). PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN (Vol. 3, Issue 1).
- Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2970-2984.
- Rahayu, E. D., Widyaningrum, H. K., & Yanto, E. N. A. (2023, July). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional SOSIAL, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)* (Vol. 2, No. 2, pp. 817-827).
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan karakteristik Gaya Belajar (Vol. 4, Issue 2).
- RIZKA, G. U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE MATERI IPA PADA TEMA 4 KELAS V SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Salwani, R., & Ariani, Y. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman.
- Safitri, D., Purnamasari, R., & Suchyadi, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Tema 8 Subtema Manusia dan Lingkungan. 16(2). <https://doi.org/10.33369/pgsd>
- Setyaningsih, S., & Wahyudi, A. (n.d.). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA.
- Silahunudin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (n.d.). PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI.

- Tirtoni, F. (2024). Pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi pola hidup gotong-royong pada kelas III. *Journal of Elementary Education*, 07, 3.
- Utami, Y. S., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 62-71.
- Viola, F. O., & Walidi, A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 78-88.
- Wangge, M. (2020). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH. In *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 1, Issue 1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.