PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* 3 PADA TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA

Suci Lestari[1], R. Teti Rostikawati[2], Resyi A. Gani[3]
[1, 3] PGSD Universitas Pakuan Bogor, Indonesia
[2] PBIO Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia
[3]resyi@unpak.ac.id

ABSTRACT

Development of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline 3 on Theme 8 The Environment of Our Friends. This study aims to develop and determine the feasibility of interactive learning media Articulate Storyline 3 theme of the environment of our friends subtheme of humans and the learning environment 2. This study uses the type of Research and Development (R&D) studies, these research and development steps use the ADDIE model with 5 stages consisting of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation stages. This research was implemented at SDN Bantarkemang 1 with class V as the research subject. The data collection techniques used were interviews, observations, questionnaires, and documentation. The feasibility of the media products developed obtained a percentage of 83% media experts, 100% language experts, and 94% material experts with very feasible criteria. While the students response was 96,64%, the user response (teacher) was 97,77%, and the N-Gain score obtained was 0,56 with a moderate category, which means that the media products developed are effective enough to be used in learning. Based on the results of the study, it can be concluded that the interactive learning media Articulate Storyline 3 developed in the study proved feasible and effective enough to be used during learning.

Keywords: Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, The Environment of Our Friends.

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* 3 Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan pembelajaran 2. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation.* Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bantarkemang 1 dengan subjek penelitian kelas V. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Kelayakan produk media yang dikembangkan memperoleh persentase ahli media 83%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 94% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan respon yang diperoleh peserta didik sebesar 96,64%, respon pengguna (guru) sebesar 97,77%, dan *N-Gain score* yang diperoleh 0,56 dengan kategori sedang yang berarti produk media yang dikembangkan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 yang dikembangkan dalam penelitian terbukti layak dan cukup efektif untuk digunakan pada saat pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline* 3, Lingkungan Sahabat Kita.

A. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan sehari-hari, salah satunya pada aspek pendidikan. Hal ini ditandai dengan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran terdapat permasalahan yaitu dalam penyampaian materi IPA masih menggunakan buku tema saja, belum menggunakan media variasi lainnya sehingga peserta didik kurang memahami pembelajaran IPA bila tidak menggunakan media yang interaktif. Sedangkan berdasarkan hasil observasi, ketika pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Di era perkembangan teknologi sudah saatnya bagi pendidik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari berbagai media (format file) berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dll (Yermiandhoko, et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan upaya yang dapat dilakukan sebagai inovasi dalam pembelajaran. Menurut Hamalik (Kustandi & Darmawan, 2020) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat memicu keinginan dan minat peserta didik, memberikan motivasi dan merangsang proses belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi peserta didik. Media pembelajaran interaktif yaitu media yang memuat komponen audio-visual (suara dan tampilan) untuk penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar (Gani et al., 2022). Media pembelajaran interaktif bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga minat peserta didik meningkat. Hal ini didukung oleh

penelitian yang dilakukan oleh Sari & Istianah (2021) bahwa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran cenderung masih pasif dan membuat peserta didik merasa bosan.

Penerapan media pembelajaran interaktif bisa dilakukan melalui aplikasi *Articulate Storyline* 3. *Articulate Storyline* 3 merupakan aplikasi yang digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran dalam penyampaian materi secara interaktif dan menarik (Alperi & Handayani, 2021). Hal ini didukung oleh pendapat Hendratno, et al., (2022) bahwa penggunaan *Articulate Storyline* 3 ini melibatkan peserta didik secara langsung sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan karena *Articulate Storyline* 3 dikemas untuk merangsang daya pikir dan ingat peserta didik.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian relevan yang mendukung, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* 3 Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita".

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*). Sugiyono (2015) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* / R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut.

Model ADDIE digunakan karena mempunyai tahapan sederhana untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* 3 Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 1 Manusia dan Lingkungan, Pembelajaran 2, Muatan Pelajaran IPA, Materi Siklus Air.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama dimulai dengan tahap analisis untuk menganalisis media pembelajaran

yang digunakan untuk masukkan sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* 3. Pada tahap ini, analisis dilakukan dengan mendatangi SDN Bantarkemang 1 untuk melihat kondisi secara langsung dan mengamati penggunaan sumber belajar yang digunakan.

Selain itu peneliti melakukan wawancara bersama guru kelas V dan observasi terhadap peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga ditemukan penggunaan media pembelajaran yang masih monoton berupa buku tema.

b. *Design* (Desain/Perancangan)

Tahap ini merupakan awal rancangan dari pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* 3. Peneliti mulai mencari dan mengumpulkan berbagai sumber referensi serta gambar yang akan digunakan dalam media pembelajaran interaktif. Setelah menentukan tema dan materi yaitu tema 8 dan materi siklus air, peneliti membuat materi dalam media sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.

Proses pengembangan media ini dibuat dengan desain tampilan yang menarik karena terdapat gambar, audio, video animasi, dan mini games yang mampu membuat peserta didik lebih aktif dan antusias ketika belajar.

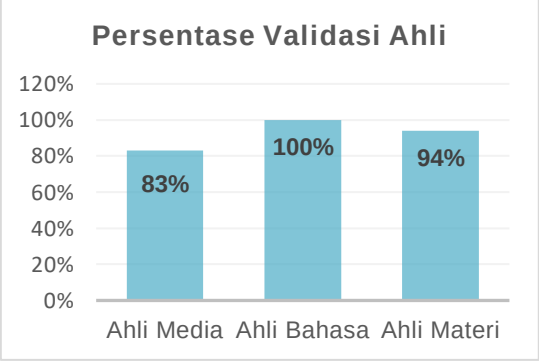


Gambar 1 Tampilan produk media

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini yaitu merealisasikan rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* 3 yang telah dibuat sebelumnya, kemudian dilakukan uji validitas produk oleh para ahli yang terdiri atas ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakannya.

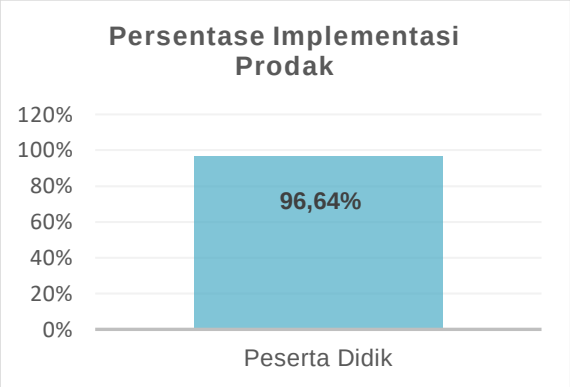
Tabulasi hasil validasi oleh para ahli disajikan dalam bentuk diagram pada gambar berikut:



Gambar 2 Grafik Validasi Para Ahli

d. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 siap untuk uji coba terbatas kepada peserta didik sebanyak 27 orang. Selama proses pembelajaran, media pembelajaran interaktif ditampilkan sebagai media yang digunakan. Setelah dilakukan uji coba, diperoleh hasil sebesar 96,64%. Berikut hasil uji coba peserta didik disajikan dalam bentuk diagram pada gambar di bawah ini:

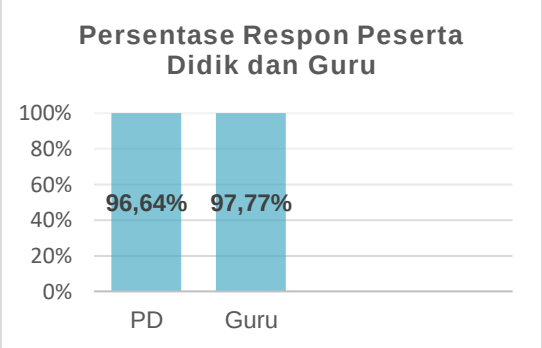


Gambar 3 Grafik Uji Coba Peserta Didik

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan penilaian dari angket yang telah diberikan kepada peserta didik dan pengguna (guru) berdasarkan implementasi uji coba terbatas yang dilakukan.

Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang ditampilkan, peserta didik diminta untuk menjawab 15 pertanyaan. Hasil dari respon peserta didik mendapatkan respon yang sangat baik dengan persentase sebesar 96,64%. Sedangkan hasil dari respon pengguna (guru) sangat baik. dengan persentase sebesar 97,77%. Tabulasi respon peserta didik dan pengguna (guru) disajikan dalam bentuk diagram pada gambar berikut:



Gambar 4 Grafik Respon Peserta Didik dan Pengguna (Guru)

Selain itu, peserta didik diberikan soal evaluasi sebagai *pretest* sebelum dilakukan uji coba menggunakan produk media pembelajaran interaktif pada tema 8. Setelah uji coba dilakukan, peserta didik diberi soal evaluasi sebagai *posttest* untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajara interaktif yang dkembangkan.

Tabel 1 Pretest, Posttest dan *N-Gain*

Data Implementasi	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta didik	27	27
Nilai Maksimal	85	100
Nilai Minimal	55	70
Rata-rata Nilai	67,22	84,63
N-Gain Score	0,56	
Kategori	Sedang	

Berdasarkan hasil analisis *pretest* dan *posttest*, diperoleh *N-Gain*

score sebesar 0,56 dengan kategori sedang yang berarti produk media yang dikembangkan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* 3 ini dirancang dengan prosedur pengembangan *Research and Development* (R&D). Adapun model pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 pada tema 8 lingkungan sahabat kita menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Tahap pertama dimulai dengan tahap analisis, pada tahap ini merupakan tahap awal dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menganalisis kebutuhan yang dilakukan secara langsung dengan melakukan wawancara bersama wali kelas V serta observasi peserta didik kelas V yang peneliti lakukan dengan memperhatikan proses belajar di SDN Bantarkemang 1. Hal tersebut berguna dalam mencari data-data yang dibutuhkan untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3.

Tahap kedua yaitu tahap desain yang dilakukan peneliti dengan membuat rancangan produk awal dan mengumpulkan berbagai sumber referensi serta materi dan tema yang telah ditentukan. Setelah itu produk dibuat dengan desain tampilan yang menarik karena terdapat gambar, audio, video animasi, dan mini games yang mampu membuat peserta didik lebih aktif dan antusias ketika belajar.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan mengenai produk yang sudah dirancang sebelumnya, kemudian dilakukan uji validasi kepada para ahli guna mengetahui kelayakan serta melakukan perbaikan atau revisi sesuai arahan yang diberikan. Validasi produk ini dilakukan oleh tiga validator yang terdiri atas ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media memiliki persentase sebesar 83% dengan kriteria “Sangat Layak”, lalu ahli bahasa sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak”, sedangkan ahli materi sebesar 94% dengan kriteria “Sangat Layak”. Setelah produk melewati uji validasi dengan melakukan perbaikan hingga dinyatakan layak maka selanjutnya produk dapat diujicobakan pada

peserta didik. Berdasarkan hasil validasi dilakukan oleh para ahli maka media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 layak untuk pembelajaran kelas V, tema 8 lingkungan sahabat kita.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi atau uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik SDN Bantarkemang 1, kelas V, sebanyak 27 orang. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan pengguna (guru) terhadap media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 tema 8 lingkungan sahabat kita. Pada prosesnya media pembelajaran interaktif ini ditampilkan dengan memanfaatkan fasilitas yang dimiliki sekolah melalui bantuan proyektor, lalu peneliti mengarahkan dan membantu peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi dengan melihat hasil penilaian dari angket peserta didik dan pengguna (guru) berdasarkan implementasi uji coba terbatas yang dilakukan. Hasil dari respon peserta didik mendapatkan respon yang sangat baik dengan hasil rata-rata keseluruhan persentase sebesar 96,64%. Sedangkan hasil dari respon pengguna (guru) sangat baik. dengan persentase sebesar 97,77%. Selain itu, diperoleh *N-Gain score* sebesar 0,56 dengan kategori sedang yang berarti produk media yang dikembangkan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga minat peserta didik meningkat. Menurut Sari dan Istianah (2021) melalui media pembelajaran interaktif peserta didik dapat belajar sambil bermain dalam mempelajari dan memahami suatu materi sehingga membuat rasa ingin tahu siswa akan semakin meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Legina dan Sari (2022) bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA kelas V bagi siswa sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa ketika pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan upaya yang dapat dilakukan sebagai inovasi dalam pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada, sehingga diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* 3. Menurut Husain & Ibrahim (2021) penggunaan *Articulate Storyline* 3 dalam pembelajaran dapat membantu guru menjelaskan materi agar peserta didik mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pengalaman baru agar peserta didik termotivasi.

Hasil respon peserta didik berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Legina dan Sari (2022) media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA kelas V bagi siswa sekolah dasar memperoleh persentase sebesar 93%. Selain itu penelitian yang dilakukan Husain dan Ibrahim (2021) media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* 3 memperoleh persentase sebesar 92,32%. Sedangkan penelitian yang dilakukan Nurmala, et al., (2021) media *Articulate Storyline* 3 memperoleh persentase sebesar 91,16%.

Peneliti memperoleh hasil persentase dari respon peserta didik sebesar 96,64% yang menunjukkan bahwa media yang dibuat oleh peneliti memperoleh respon yang sangat baik. Sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* 3 layak untuk digunakan dan dapat membantu peserta didik memahami materi khususnya mata pelajaran IPA.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba terbatas media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* 3 pada tema 8 lingkungan sahabat kita menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) menunjukkan hasil kelayakan media tersebut yang dibuktikan dengan penilaian oleh para ahli.

Tahap *analysis* dimulai dengan observasi dan wawancara. Tahap *design* yaitu membuat rancangan produk atau desain dengan tampilan yang menarik. Tahap *development* yaitu tahap pengembangan produk yang sudah dirancang sebelumnya

kemudian dilakukan uji validasi. Hasil validasi akhir menurut ahli media mendapatkan penilaian sebesar 83%, pada ahli bahasa mendapatkan penilaian sebesar 100%, dan ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 94%. Tahap *implementation* yaitu tahap uji coba produk atau media yang dikembangkan. Tahap *evaluation* yaitu tahap terakhir untuk melihat hasil penilaian angket respon peserta didik dan pengguna (guru). Berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta ddik diperoleh respon yang sangat baik dengan persentase 96,64%. Sedangkan respon pengguna (guru) sebesar 97,77%. Selain itu, diperoleh *N-Gain score* sebesar 0,56 dengan kategori sedang yang berarti produk media yang dikembangkan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* 3 layak digunakan dan cukup efektif untuk digunakan pada saat pembelajaran untuk peserta didik kelas V, tema 8 lingkungan sahabat kita.

Adapun saran yang dapat diberikan pada penelitian ini yaitu bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan *Articulate Storyline* 3 pada pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi. Sedangkan bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 dengan membuat konten *games* yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.

Gani, R. A. et al., (2022). *Media Pembelajaran*. Penerbit Yayasan Hamjah Diha. Hlm. 90.

Hendratno, H. Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*. Volume 10 Nomor 5 Tahun 2022, 1113 - 1126.

Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar.

Aksara: *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365-1374.

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*, 9(3), 375-385.

Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024-5034.

Sari, S. N., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1622-1633.

Yermiandhoko, Y. Pengembangan Multimedia Interaktif “Si Siska “Berbasis Android Pada Materi Siklus Air Dalam Pembelajaran IPA Kelas V SD. *JPGSD*. Volume 09 No 10 Tahun 2021, 3421-3430.