

**PENGEMBANGAN MEDIA STORYLINE UNTUK PEMAHAMAN KONSEP SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI EKOSISTEM DI KELAS V SD**

Halimatus Syadiah¹, Sukmawarti²
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah
halimatussyadiah@umn.ac.id¹

ABSTRACT

This research aims to produce learning media, namely in the form of interactive learning media that has been tested for validity. The development of learning media in this study uses the research and development method (Research and Development) with the ADDIE model that has been modified from Sugiyono, namely: (1) data collection; (2) product design; (3) design validation; (4) Design Revision; (5) the final product. The data collection techniques carried out in this study are observation and interviews. The data collection instrument used is a validation instrument in the form of a validation sheet. This research was conducted on the campus of Muslim Nusantara Al-Washliyah University (2 lecturers as validators) and at SDN 104247 Tanjung Mulia. The data analysis technique carried out is descriptive analysis techniques. From the results of the study, the validity results were obtained with the development of the learning media by 82% and the validity was tested. Based on the results of the study, it can be concluded that the development of storyline media for students' understanding of the concept of ecosystem material in science and technology learning in grade V of elementary school has been tested for validity and can be used properly.

Keywords: Storyline Learning Media, ecosystem materials.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yakni berupa media pembelajaran interaktif yang telah teruji kevalidannya. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang telah dimodifikasi dari sugiyono yaitu: (1) pengumpulan data; (2) desain produk; (3) validasi desain; (4) Revisi Desain; (5) produk akhir. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara.

Instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu instrument validasi berupa lembar validasi. Penelitian ini dilakukan di kampus Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah (2 orang dosen sebagai validator) dan di SDN 104247 Tanjung Mulia. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu Teknik analisis deskriptif. Dari hasil penelitian diperoleh hasil kevalidan dengan pengembangan media pembelajaran sebesar 82% dan teruji kevalidannya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media storyline untuk pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas V SD telah teruji kevalidannya dan dapat digunakan dengan baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Storyline, Materi Ekosistem.

A. Pendahuluan

perubahan setiap periodenya,
bahkan tidak sedikit yang
Kurikulum selalu mengalami

berpendapat bahwa penyesuaian program kurikulum ini dikaitkan dengan pergantian dan penyesuaian dengan pemerintahan. Indonesia yang merupakan negara yang berkembang selalu mengalami perubahan dan perkembangan kurikulum, perihal kurikulum Indonesia mengalami perubahan dan pergantian kurikulum lebih kurangnya sepuluh kali diantaranya Rencana Pelajaran pada tahun 1947, Kurikulum 1952, 1964, 1968, 1975/1976, 1984, 1994, kurikulum berbasis kompetensi 2002/2004, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006, dan kurikulum 2013, hingga saat ini kurikulum Merdeka belajar (Achmad Susanto dkk., 2022).

Perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan telah menjadi kebutuhan yang mendesak, terutama di era kurikulum Merdeka, yang mengedepankan pembelajaran berbasis sains dan teknologi. Kurikulum Merdeka mengalahkan setiap sekolah untuk tidak hanya memberikan materi pembelajaran secara konvensional, tetapi juga mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif, termasuk penggunaan teknologi

dalam proses belajar mengajar. (Sukmawarti, Hidayat dkk, 2024).

Lemahnya penguasaan konsep di SD disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya kesulitan siswa dalam pemahaman konsep-konsep, tidak tersedianya alat peraga, dan tidak adanya media yang mendukung pembelajaran (Sukmawarti & Pulungan, 2020).

Pembelajaran sekolah dasar di Indonesia dapat dikatakan masih kurang terbukti dari hasil penelitian tim Programme of International Student Assessment (PISA) tahun 2018 yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 72 dari 78 negara dan hal itu menunjukkan terjadinya penurunan. (Sukmawarti & Aprileni Juliana Pulungan 2020). Media interaktif ini juga dapat membantu dalam penyampaian materi biologi yang bersifat abstrak atau sulit dipahami. Kesulitan belajar dalam mata pelajaran biologi salah satunya dikarenakan tidak semua materi dapat dipelajari melalui pengalaman langsung dan penggunaan media yang

pasif dan kurang interaktif sehingga siswa merasa sulit memahami dan merasa bosan. (Fina Suhailah, Muhammad Muttaqin, dkk 2021). Peserta didik perlu memiliki kemampuan kompetensi abad 21 atau biasa disebut dengan 4C yaitu Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Communication dan Collaboration. Agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien, guru harus mampu menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar (Purnasari & Sadewo, 2020).

Keberhasilan proses belajar adalah keberhasilan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, dapat diketahui, apakah siswa cukup aktif mengikuti pembelajaran, apakah siswa dapat bekerjasama dengan teman lain, apakah siswa memiliki keberanian untuk bertanya dan mengungkapkan pendapatnya. (Poerwanti 2008:7-4)

Namun, kenyataannya rata-rata guru sekolah dasar belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan baik, guru masih banyak yang menggunakan metode

konvensional dalam penyampaian materi (Agustini et al., 2016). Tidak semua guru mampu menggunakan media berbasis teknologi (Shalikhah et al., 2018), selain itu jumlah media pembelajaran di SD masih kurang (Andriani, 2016). Media pembelajaran yang masih digunakan bersifat konvensional, masih sedikit guru yang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media.

Sebelum guru mengajar, diharapkan mempersiapkan bahan yang diajarkan, alat peraga/praktikum yang akan digunakan, pertanyaan dan arahan untuk memancing siswa lebih aktif belajar, mempelajari keadaan siswa, mengerti kelemahan dan kelebihan siswa. (Suparno dalam Frisnoiry, 2013:13).

Media pembelajaran bertujuan agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang sedang diajarkan. Media pembelajaran merupakan bagian dari perangkat pembelajaran, dimana media pembelajaran adalah sebagai alat untuk mendukung kemampuan siswa dalam proses

pembelajaran di kelas. Budiman dalam penelitian (Desniarti, Zulfitri, Ahda, & Khayroiyah, 2022).

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bisa membangun keinginan dan minat yang baru, membangun motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran

akan menimbulkan proses belajar yang lebih menyenangkan. (Hidayat Sukmawarti, Suwanto, 2021). Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran serta peralatan yang canggih, dikarenakan dengan adanya kemajuan teknologi pendidikan (Educational Technology) dan teknologi pembelajaran (Instructional Technology) (Nurseto, 2012:20). Media

pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran. Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang belum menerapkan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Umumnya guru memberi

penjelasan materi pelajaran, memberi contoh dan latihan yang sifatnya hapalan dan prosedural (Sukmawarti et al., 2022).

Pendidik bertugas untuk memandu sebuah pembelajaran agar berjalan dengan sesuai harapan, namun terkadang suasana kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis disebabkan karena kegiatan belajar mengajar tidak menarik dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Jika terlalu monoton dan sering duduk belama-lama di kursi saat belajar, peserta didik akan kurang nyaman dalam kondisi tersebut dalam memaknai pembelajaran (Darnawati dkk 2019).

Proses pembelajaran yang baik, diawali dengan perencanaan yang bijak. Dalam belajar peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru akan tetapi, peserta didik juga berinteraksi dengan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. (Rangkuti & Sukmawarti, 2022).

Tujuan penelitian ini dilakukan dengan tujuan dapat mengatasi masalah pemahaman konsep siswa oleh karena itu alternatif Solusi yang bisa di gunakan adalah Pengembangan Media oleh sebab itu guru dalam proses pembelajaran memerlukan media yang mampu membantu siswa dalam belajar.salah satu media yang dianggap mampu membantu siswa dalam belajar yaitu media stroyline yang berhubungan dengan pemahaman konsep siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan model pengemangan RnD. Penelitian ini dilakukan di sdn 104247 Tanjung Mulia. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas V SD. Subjek penelitian terdiri dari 10 siswa penelitian ini dilakuikan dengan memberikan lembar validasi kepada validator , siswa dan guru , penilaian tersebut dilakukan untuk mendapatkan skor nilai validasi kedalam kategori layak dan valid suatu media. Berikut alur penelitan pengembangan RnD dalam tahap pelaksanaan

pengembangan storyline .

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk berupa media storyline. Pengembangan media pembelajaran storyline ini ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementasi* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Berikut tahapan model ADDIE dalam pengembangan media storyline:

1. Analisis

Analisis kebutuhan guru dan peserta didik,serta analisis materi. Hasil observasi yang didapatkan peserta didik hanya fokus di awal pembelajaran dan terkadang tidak aktif ketika guru bertanya hingga akhirnya guru harus bertanya berkali-kali. Inovasi media pembelajaran masih yang lama untuk pembelajaran.Untuk melengkapi data analisis kebutuhan pada proses pembelajaran.

2. Desain

Berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh, selanjutnya peneliti melakukan desain media pembelajaran. Sebelum

mengembangkan media pembelajaran, peneliti perlu mempersiapkan tahapan-tahapan yang dibutuhkan, diantaranya sebagai berikut:

- Mengumpulkan sumber

Pada tahapan ini, peneliti perlu mengumpulkan sumber ataupun referensi dalam mendukung pembuatan media pembelajaran.

Adapun sumber yang dibutuhkan yaitu sebagai berikut:

- Pembuatan ide media pembelajaran storyline
- Mengumpulkan materi terkait ekosistem pada kurikulum Merdeka.
- Menyusun pokok bahasan pada materi ekosistem secara runtut.
- Cakupan capaian pembelajaran yang ingin dicapai pada materi ekosistem.

- Penyusunan gambar, keterangan narasi yang akan disajikan pada media pembelajaran.

3. Development

Pada tahap development yaitu tahapan lanjutan pengembangan media storyline. pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan produk.

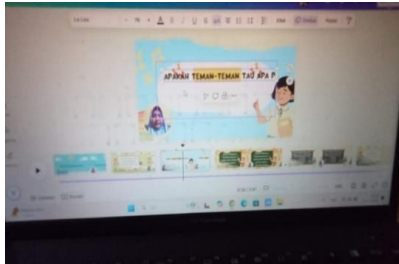
Berikut gambar pengembangan produk media storyline:

1. Langkah awal dilakukan membuka aplikasi storyline kemudian membuat cover depan media pembelajaran.

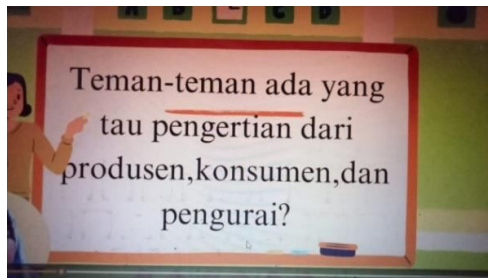
Adapun bentuk gambar langkah awal pada



2. Tahap selanjutnya, peneliti melakukan editing gambar dan teks pada halaman berikutnya yang mencakup tujuan pembelajaran adapun gambar pada saat proses editing prodak pengembangan media storyline yakni:



3. Kemudian, peneliti melakukan editing gambar dan teks untuk memaparkan materi ekosistem. Adapun gambar produk pengembangan pada materi ekosistem



Setelah peneliti selesai mengembangkan produk media storyline, peneliti melakukan validasi untuk mendapatkan kelayakan dan kevalidan media storyline. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media mendapat skor 82% dengan kategori layak untuk di gunakan' sedangkan untuk validasi dari ahli materi mendapatkan skor 91% dengan kategori sangat layak. Setelah dilakuakn hasil validasi dengan ahli materi dan media tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi ini

dilakukan uji coba pada respon siswa terhadap media storyline. Penilaian respon siswa dilakukan dengan memberikan lembar angket atau lembar validasi ke pada siswa. Uji coba respon siswa dilakukan pada siswa kelas V SDN tanjung mulia yang berjumlah 10 orang. berdasarkan tes yang dilakukan oleh siswa kelas V SDN tanjung mulia mendapatkan nilai 83% dengan kategori sangat layak. Dan peneliti melakukan uji coba post test dan free test.

Untuk free test mendapatkan skor nilai 51,1 sedangkan untuk nilai post test mendapatkam skor rata 91. Dengan demikian media storyline yang telah di kembangkan mendapatkan kategori layak sehingga dapat nyatakan layak untuk di gunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa sdn 104247 tanjung mulia.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi adalah tahap melakukan analisis serta perbaikan terhadap kesalahan yang terjadi sehingga media pembelajaran menjadi lebih baik. Hasil evaluasi dijadikan acuan peneliti untuk memperbaiki produk yang dikembangkan berdasarkan kritik dan saran yang diberikan

oleh para ahli, guru kelas V SD,
maupun peserta didik kelas V SD.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada bab IV dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan penelitian pengembangan dengan tahapan ADDIE menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yaitu media video storyline pada pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas V SD. Hasil kelayakan media storyline pada pembelajaran IPAS materi ekosistem berdasarkan nilai validator ahli media mendapatkan penilaian 82% sedangkan untuk penilaian dari validator ahli materi mendapatkan nilai sebesar 91% sehingga video storyline yang dikembangkan dapat dikategorikan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi ekosistem. Media video storyline yang dikembangkan praktis digunakan siswa untuk belajar, sehingga mendapatkan nilai diatas KKM yaitu sebesar 91 dan dapat dinyatakan dengan kategori tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto dkk (2022).
Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, Jakarta Kencana, 2014.

Darnawati (2023). Pengembangan Media Storyline pada Materi Ekosistem Kelas V

Sekolah Dasar. Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan,

6(1), 15-29.

S Khayroiyyah, S sukmawarti, H Hidayat, D Kadir (2022).
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Sebagai Daya Dukung Kemnampuan Representasi Matematis siswa. Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi Vol 2 No 1, January 2025, 190-196.

MA Lubis, S Sukmawarti (2021).*Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantu Aplikasi Storyline 3 Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD. Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan Volume 3 No 2 Tahun 2023.*

Hidayat, Siti Khayroiyyah (2013:13).
Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. Jurnal

-
- | | |
|--|--|
| <p>MatcEducation
 Nusantara Vol. 1 2018,
 15-
 19.
 Hidayat, Sukmawarti, Nurul fadhila
 Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan
 Hasil Belajar Siswa Kelas 5
 SD Dengan Menggunakan
 Chip Bilangan. Jurnal
 Sekolah Vol 6 (4) 2022.</p> <p>Rangkuti & Sukmawarti, (2022).
 Pengembangan LKPD Berbasis
 Saintifik Pada Tema
 Ekosistem Di Kelas V
 SD. Journal of
 Educational Research
 and Humaniora (JERH)
 Vol 1 Nomor 4
 Desember 2023.</p> <p>Febby Luthfiyanti, Sukmawarti
 (2020).
 Pengembangan Media
 Miniatur Rumah Adat
 Melayu Langkat Pada
 Pembelajaran Bangun
 Geometri, Jurnal
 Penelitian Pendidikan
 MIPA Vol 6 No 2
 January 2022.</p> <p>Sukmawarti & Aprileni Julina
 Pulungan (2020).</p> | <p>Pengembangan Bahan
 Ajar Matematika SD
 Bernuansa Rumah Adat
 Melayu. Jurnal
 Penelitian Pendidikan
 MIPA Volume 5 Nomor 1
 2020.</p> <p>Sukmawarti, Hidayat dkk, (2024).
 Desain Virtualisasi
 Geometri Berbasis
 Software Dinamis Untuk
 Meningkatkan
 Keterampilan Guru
 Dalam Pembelajaran
 Matematika Di UPT SD
 NEGERI 064982
 MEDAN. Amaliah:
 Jurnal Pengabdian
 Kepada Masyarakat
 (AJPKM) Volume, No 2,
 2024.</p> <p>Amiroh. (2019). Membuat Media
 Interaktif Articulate Storyline
 (Amiroh Adnan (ed.); 5 ed.).
 Yogyakarta: Pustaka
 Ananda Srva.</p> <p>Indirawati, L. (2021). Articulate Storyline;
 Interactive Teaching Tools.
 Jurnal Pendidikan
 Indonesia, 2(1), 24–35.</p> <p>Anggraini, T. S., & Reinita, R. (2021).
 Pengembangan Media</p> |
|--|--|
-

Interaktif Articulate
Storyline 3 berbasis
Kontekstual pada
Pembelajaran Tematik
Terpadu di Kelas IV
Sekolah Dasar. *Jurnal*
Pendidikan Tambusai.

