

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “SI JENAKA”
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV SD**

Novie Wulandari¹, Veryliana Purnamasari², Filia Prima Artharina³

¹²³Universitas PGRI Semarang

¹noviewlndr0111@gmail.com

²verylianapurnamasari@gmail.com

³filiaprima@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop and determine the feasibility of interactive learning media for grade IV students in IPAS subjects that will use material related to the types of animals based on their food. The stages of the “Research and Development (R&D)” methodology are the “Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)” model. Grade IV students and teachers of SDN Jragung 02 Demak participated as subjects in this study. Data were collected through surveys for media validation, surveys for material validation, and surveys for teacher and student responses. Descriptive quantitative and qualitative techniques were used to analyze the data. The results of this media development research are as follows: (1) a score of 95% with very feasible criteria obtained from media validation by media experts; (2) a score of 96.6% with very feasible criteria obtained from material validation by material experts; and (3) very feasible criteria obtained from the response results of grade IV students and teachers. The conclusion that can be drawn in this study is that the interactive learning media “Si Jenaka” gets very feasible criteria for use in IPAS learning activities on the material of animal types based on their food in grade IV SD.

Keywords: Articulate Storyline 3, Development, Interactive Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengevaluasi kelayakan dari media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS yang akan menggunakan materi yang berkaitan dengan jenis hewan berdasarkan makannya. Tahapan dari metodologi “Research and Development (R&D)” adalah model “Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)”. Siswa kelas IV dan guru SDN Jragung 02 Demak ikut serta sebagai subjek dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui survei untuk validasi media, survei untuk validasi materi, dan survei untuk respon guru dan siswa. Teknik kuantitatif dan kualitatif deskriptif diterapkan dalam menganalisis data. Temuan dari studi

pengembangan media ini yaitu seperti berikut: (1) skor 95% dengan kriteria sangat layak diperoleh dari validasi media oleh ahli media; (2) skor 96,6% dengan kriteria sangat layak diperoleh dari validasi materi oleh ahli materi; dan (3) kriteria sangat layak diperoleh dari temuan respon siswa kelas IV dan guru. Kesimpulan yang bisa ditarik pada studi ini ialah media pembelajaran interaktif “Si Jenaka” mendapatkan kriteria sangat layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran IPAS pada materi jenis hewan berdasarkan makanannya di kelas IV SD.

Kata Kunci: *Articulate Storyline 3*, Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif

A. Pendahuluan

Berkembangnya teknologi yang semakin pesat menandakan bahwa revolusi industri telah memasuki dunia pada saat ini. Kehidupan jelas berada di tengah-tengah revolusi industri 4.0 (Salsabila et al., 2023). Kemajuan teknologi yang semakin pesat pada zaman sekarang, memberikan perubahan yang besar, khususnya dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, berkembangnya teknologi yang semakin pesat perlu dimanfaatkan dengan optimal (Muttaqin et al., 2021). Salah satu penerapan teknologi baru dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran. Menurut Humardani dkk. (2023), tujuan dari pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk membantu siswa mendapatkan pengetahuan dari berbagai sumber secara terstruktur sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam kegiatan

pembelajaran dan mencapai potensi maksimal mereka. Pada intinya, media pembelajaran adalah sumber daya yang dapat memfasilitasi pergeseran ke arah gaya pengajaran yang lebih kognitif, imersif, dan aktif (Wulandari, 2020).

Media pembelajaran dapat memengaruhi pengalaman belajar siswa, pemanfaatannya secara efektif sangat penting untuk pendidikan berkualitas tinggi (Rahmi et al., 2019). Implementasi media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran (Prakoso et al., 2020). Siswa seharusnya lebih mudah memahami apa yang mereka pelajari dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memfasilitasi keterampilan komunikasi dalam lingkungan pendidikan (Putri & Rahmi, 2024). Media pembelajaran, menurut Budiman dkk. (2020), juga dapat

mendorong siswa untuk lebih terlibat dan imajinatif saat belajar. Saputra dkk. (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk memperhatikan ketika guru sedang menyampaikan informasi. Dari pemaparan yang telah ditunjukkan, media pembelajaran tidak hanya memungkinkan penyampaian materi pelajaran yang lebih interaktif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan retensi siswa dan guru.

Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan media pembelajaran lebih bervariasi, salah satunya adalah Media Pembelajaran Interaktif. Septiyanti *et al.*, (2020) memaparkan bahwa media pembelajaran interaktif tersusun oleh beberapa elemen media pembelajaran yakni teks materi, gambar/ilustrasi, audio, video, backsound dan animasi yang terintegrasi. Untuk memberikan pengalaman baru kepada siswa, media pembelajaran interaktif memiliki beberapa fitur berikut, menurut Wulandari (2020) Perpaduan antara komponen visual dan pendengaran merupakan salah satu contoh media konvergen. Kedua, bersifat interaktif karena dapat memodifikasi reaksi

pengguna. Ketiga, layanan ini bersifat menyeluruh karena menyederhanakan dan meningkatkan semua data penting dengan cara yang bisa diterapkan oleh konsumen melalui tahap yang mandiri.

Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dapat dikembangkan melalui berbagai aplikasi, salah satunya adalah *Articulate Storyline* 3. *Articulate Storyline* 3 adalah program yang peneliti gunakan dalam mengembangkan media. Aplikasi tersebut adalah sebuah perangkat lunak seperti Power Point yang memiliki fungsi untuk membuat konten pembelajaran yang menarik menggunakan berbagai tools yang telah disediakan (Saski, N.H. & Tri, S., 2021). Melalui *software* tersebut, guru dapat membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis berbagai menu di dalamnya seperti teks, gambar, video, audio, permainan, bahkan soal evaluasi. Tampilan-tampilan tersebut dapat diakses menggunakan tombol-tombol yang interaktif dan mudah digunakan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang sedang dipelajari.

Berbeda dengan Kurikulum Tematik, pelajaran IPA dan IPS menjadi satu kesatuan pada

Kurikulum Merdeka yang digunakan pada saat ini (Jauhari et al., 2024). Mata pelajaran “Ilmu Pengetahuan Alam” (IPA) telah diubah namanya menjadi “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial” (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka (P.D. Lestari & I.G.A.A. Wulandari, 2023). Kecenderungan siswa dalam melihat segala hal dengan cara utuh dan terpadu merupakan dasar pertimbangan dari penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS (Malikhatun & Artharina, 2023). Dengan adanya perubahan pada mata pelajaran IPA menjadi IPAS, tentunya akan ada hal baru yang akan diperoleh siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPAS. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu penunjang bagi siswa untuk mempelajari hal baru tersebut.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN Jragung 02 Demak, penggunaan media dalam pembelajaran IPAS masih bersumber dari buku dan ceramah dari guru. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran hanya berupa powerpoint dan canva. Siswa tidak begitu tertarik dengan pendidikan mereka karena guru tidak menggunakan media pembelajaran

interaktif. Karena kurangnya minat dan kebosanan siswa, media pembelajaran interaktif sangat penting untuk mendorong pembelajaran yang lebih aktif. Menurut pemaparan Jannah et al. (2020) kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan pengaruh dalam kegiatan pembelajaran, pengaruhnya antara lain: 1) peserta didik akan merasa kesusahan saat menemukan konsep yang bersifat abstrak, 2) dalam memahami materi peserta didik akan lebih kesulitan, 3) kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terasa membosankan dan tidak menarik.

Mengacu pada penjelasan di atas, tujuan dari penelitian ini yakni dalam mengembangkan serta menilai kelayakan media pembelajaran interaktif “Si Jenaka” yang mengajarkan siswa kelas IV di SDN Jragung 02 Demak tentang berbagai jenis hewan berdasarkan makanannya pada tahun ajaran 2024-2025. Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap akan tercipta proses pembelajaran yang interaktif dengan melalui penerapan MPI “Si Jenaka” yang sudah dirancang.

B. Metode Penelitian

“Research and Development (R&D)” yang berfokus pada produk ialah inti dari penelitian ini. Program magang industri peneliti di BPTIK DIKBUD JAWA TENGAH berlangsung dari bulan Mei hingga Agustus 2024, di mana peneliti membuat desain media dan mengembangkan produk.

Pada tanggal 11 September 2023 di SDN Jragung 02 Demak, peneliti melaksanakan uji coba produk yang sudah dihasilkan dalam mengevaluasi media pembelajaran tersebut layak digunakan. Sebanyak 25 siswa kelas IV SD, bersama dengan guru mereka dari kelas I sampai kelas VI, serta para ahli media dan materi yang memeriksa keabsahan produk, ikut serta dalam penelitian ini.

Paradigma ADDIE digunakan dalam penelitian ini. Terdapat lima langkah dalam model ADDIE seperti berikut: “1) Analisis (Analysis), 2) Desain (Design), 3) Pengembangan (Develop), 4) Pelaksanaan (Implementation), dan 5) Evaluasi (Evaluate)” (Pranata et al., 2021)



Tahapan yang pertama yakni analisis, di tahap ini dilaksanakan analisis mengenai kekurangan pada MPI yang sudah dirancang dan permasalahan serta kebutuhan siswa pada mata pelajaran IPAS materi jenis hewan berdasarkan makannnya. Tahapan kedua yakni desain, proses perancangan media pembelajaran interaktif “Si jenaka” sesuai dengan hasil pada tahap analisis. Para pakar di sektor media dan materi kemudian akan menguji produk yang telah jadi hingga dianggap siap untuk diuji, yang menandai berakhirnya tahap pengembangan. Pada tahap keempat dan terakhir, yang dikenal sebagai “implementasi”, media yang telah divalidasi akan diujicobakan di sekolah untuk melihat seberapa baik media tersebut bekerja sebagai alat bantu pembelajaran. Evaluasi, atau memutuskan apakah produk yang dikembangkan telah layak digunakan

atau harus memerlukan penyesuaian, adalah tahap terakhir.

Sejumlah lembar instrumen, seperti kuesioner uji coba, lembar validasi, lembar observasi, dan lembar wawancara, digunakan untuk menghimpun data dalam penelitian

ini. Peneliti dalam penelitian ini mengumpulkan dan menganalisis data dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini dievaluasi dengan melalui kriteria menurut Arikunto.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1	<21%	Sangat Tidak layak
2	21%-40%	Tidak Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

(Sumber: (Yudiatmoko et al., 2024))

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dikembangkan sesuai dengan materi kategori hewan merujuk pada makanannya, media pembelajaran interaktif “Si Jenaka” merupakan media pembelajaran IPAS untuk kelas IV SD. Paradigma pengembangan ADDIE merupakan serangkaian langkah yang digunakan untuk membuat media. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

Analisis merupakan langkah awal. Tujuan dari langkah analisis adalah untuk mengidentifikasi masalah yang mengganggu sekolah dan solusi potensial untuk masalah ini. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis permasalahan yang dihadapi pada kegiatan

pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Dari analisis yang sudah dilangsungkan, peneliti menjabarkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran IPAS di SD dibutuhkan media yang menarik dalam mempermudah siswa mengenali materi dengan tepat. Salah satu media yang telah diterapkan pada pembelajaran IPAS adalah Media Pembelajaran Interaktif. Media pembelajaran interaktif yang telah ada menyuguhkan gabungan dari berbagai media pembelajaran yang berupa gambar, video, audio yang ditampilkan secara interaktif. Namun, dari media pembelajaran interaktif yang telah ada, ditemukan beberapa kekurangan dari media tersebut.

Kekurangan yang tersebut adalah sebagai berikut; 1) Tidak terdapat tautan interaktif menuju situs web lain untuk mendorong pengguna menelusuri lebih lanjut mengenai materi yang sedang dipelajari, 2) Pada menu game tidak terdapat level untuk memberikan tantangan lebih lanjut kepada pengguna. Maka dari analisis tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berisi; 1) Tautan interaktif menuju situs web *quizziz* untuk mengevaluasi hasil belajar pengguna, 2) Tersedia tiga level permainan untuk mengasah lebih lanjut kemampuan pengguna.

Selain analisis permasalahan di atas, peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN Jragung 03 untuk memperkuat hasil analisis permasalahan. Hasil yang didapat melalui observasi yakni fasilitas di SDN Jragung 02 menunjang kegiatan pembelajaran dengan adanya LCD proyektor, laptop, microphone dan salon. Sedangkan melalui wawancara hasil yang didapat yakni permasalahan yang dihadapi siswa saat proses pembelajaran berlangsung khususnya IPAS adalah tetap fokus memperhatikan penjelasan dari guru. Siswa tidak

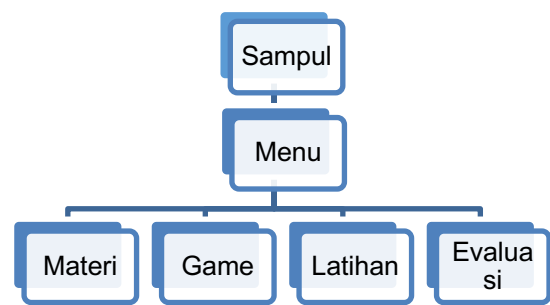
fokus mendengarkan penjelasan dari guru, dan terkadang berbincang dengan teman sebangkunya. Dari hasil wawancara, media pembelajaran berbasis teknologi yang dipakai guru adalah hanya *canva* dan video pembelajaran saja. Dengan media *canva* hanya berisi tulisan dan gambar saja, sedangkan video pembelajaran berisi orang yang menjelaskan materi. Hal tersebut sama saja dengan mendengarkan penjelasan materi dari guru, hanya beda cara penyampaiannya saja.

Berdasarkan hasil analisis, observasi dan wawancara, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam menangani kelemahan yang ada. Yaitu dengan mengembangkan MPI berbasis *Articulate Storyline* yang disajikan dalam website “jateng pintar”, sehingga media tersebut dapat diakses oleh semua *device*.

Desain menjadi langkah selanjutnya. Tujuan dari langkah ini adalah untuk merencanakan pembuatan media. Peneliti membuat konsep media terlebih dahulu, sebelum mengembangkan media. Mengidentifikasi topik-topik potensial untuk liputan media adalah hal pertama yang harus dilakukan.

Dengan menggunakan informasi tentang berbagai jenis hewan dan mata pelajaran IPAS, media ini akan membahas materi jenis hewan berdasarkan makanannya. Dari judul materi tersebut, peneliti meringkasnya menjadi “Si Jenaka” yakni Sinau Jenis Hewan Berdasarkan Makanannya. Langkah kedua peneliti mencari penjelasan mengenai materi melalui internet dan buku. Hal tersebut kemudian dipadatkan ke dalam bentuk yang mudah dicerna dengan tetap mempertahankan makna esensialnya menggunakan bahasa yang sesuai untuk anak-anak. Langkah terakhir dari tahap merancang desain adalah menyusun storyboard yang menggambarkan alur dari media yang disusun secara berurutan. Storyboard merupakan ilustrasi gambar yang menampilkan kegunaan yang disusun secara berurutan di dalam suatu sistem (Renggani & Priyanto, 2023).

Bagan 1. Storyboard media pembelajaran interaktif.



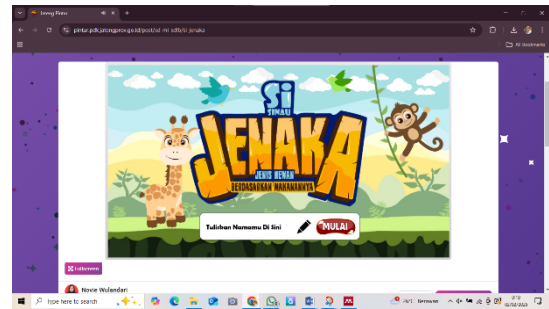
Tahapan selanjutnya adalah tahap pengembangan. Peneliti berhasil mengembangkan media sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Pengembangan media ini juga melalui beberapa tahapan. Tahapan yang pertama adalah Pembuatan aset grafis menggunakan Adobe Illustrator. Sebelum menggambar menggunakan peneliti mencari referensi gambar yang akan digunakan pada media kemudian menggambarinya di laptop pada aplikasi Adobe Illustrator. Tahapan kedua adalah mencari video dari youtube yang berhubungan dengan materi kemudian diedit menggunakan canva. Tahapan ketiga adalah mencari efek suara yang akan digunakan untuk efek tombol yang ditekan serta musik yang akan digunakan untuk mengiringi suara saat penggunaan media berlangsung. Pengembangan media bisa dilaksanakan setelah seluruh aset

terkumpul dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*.

Selama mengikuti magang industri di BPTIK DIKBUD Jawa Tengah pada periode waktu dari bulan mei hingga agustus, dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai fondasi, peneliti fokus mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pada bagian awal tampilan media terdapat ruang untuk mengetikkan nama pengguna. Selanjutnya ada tampilan menu utama dengan tampilan tombol info, tombol untuk membesarkan/kecilkan suara musik, pilihan menu materi, game, latihan, dan evaluasi. Pada menu info terdapat kompetensi, petunjuk tombol, dan profil pengembang media.

Pada menu materi berisi penjelasan dari herbivora, karnivora, dan omnivora yang berupa tulisan dan video. Pada menu game terdapat tiga level yakni mudah, sedang, dan sulit. Pada menu latihan berisi 10 soal terkait materi untuk mengukur kemampuan awal siswa. Untuk menu terakhir menu evaluasi, terdapat tautan interaktif menuju *website* lain yakni *quizziz* yang berisi 20 soal untuk mengukur besaran pemahaman pengguna terkait topik yang sudah dipelajari.

Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran interaktif “Si Jenaka” yang dikembangkan dengan *Articulate Storyline 3*:



Gambar 1 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) “Si Jenaka” pada *Website* “Jateng Pintar”



Gambar 2 Tampilan Sampul



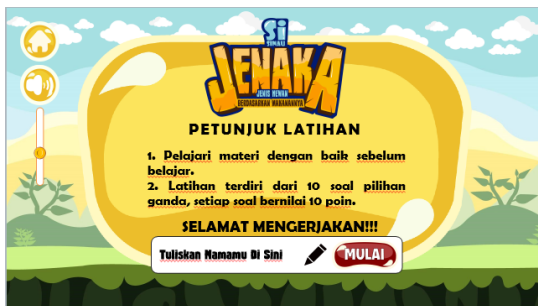
Gambar 3 Tampilan Menu Utama



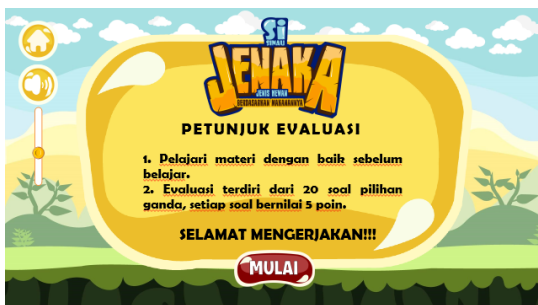
Gambar 4 Tampilan Menu Materi



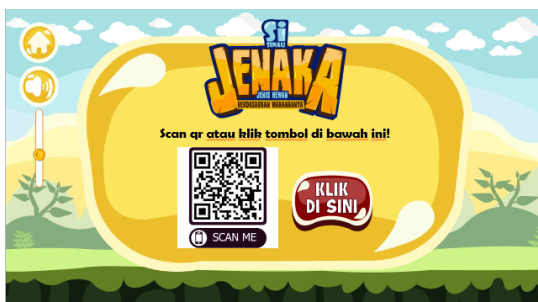
Gambar 5 Tampilan Level pada Menu Game



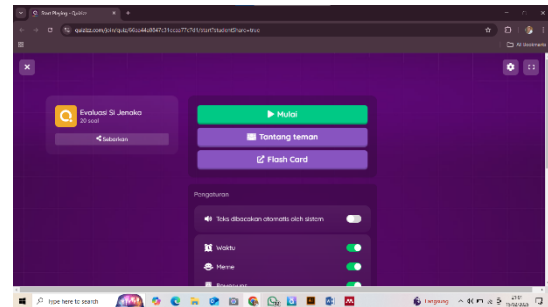
Gambar 6 Tampilan Menu Latihan



Gambar 7 Tampilan Menu Evaluasi



Gambar 8 Tampilan Tautan Interaktif Quizziz



Gambar 9 Tampilan website Quizziz

Tahapan selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi media, validasi materi, dan mengimplementasi media ke sekolah untuk uji coba. Selama validasi media, peneliti meminta saran dari profesional media yang merupakan mentor peneliti saat magang di BPTIK DIKBUD Jawa Tengah untuk memastikan kelayakan dan validitas media yang dihasilkan sebelum mengujinya. Setelah validasi media dilaksanakan, tahapan selanjutnya adalah validasi materi. Validasi materi dilaksanakan oleh guru kelas IV di SDN Jragung 02 Demak. Untuk menentukan apakah materi yang diberikan sudah sesuai dengan standar kurikulum, maka dilakukan validasi materi.

Peneliti melakukan uji coba media di SDN Jragung 02 Demak setelah media pembelajaran melewati tahap validasi media dan validasi materi yang menandakan bahwa

media pembelajaran tersebut telah siap diujicobakan. Untuk memastikan kelayakan produk yang dihasilkan, tahap uji coba lapangan dilakukan. Baik siswa maupun guru berpartisipasi dalam uji coba tersebut.

Evaluasi adalah langkah terakhir. Penilaian formatif digunakan pada tahap ini untuk menilai data yang telah dikumpulkan selama tahap implementasi, yang meliputi validasi media, validasi materi, dan uji coba produk. Aeni dan Yusupa (2018) menyatakan bahwa penilaian formatif adalah tentang mengumpulkan dan menganalisis data yang relevan untuk membuat produk atau program pendidikan yang lebih baik. Dengan melakukan evaluasi formatif, seseorang dapat memastikan apakah produk akhir memenuhi kebutuhan pengguna atau jika ada penyesuaian yang diperlukan. Media pembelajaran interaktif “Si Jenaka” dinyatakan layak dalam diterapkan pada pembelajaran

relevan terhadap hasil penelitian tahap implementasi, karena telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” pada indikator pencapaian keberhasilan.

Media Pembelajaran Interaktif “Si Jenaka” dinyatakan layak melalui beberapa tahapan validasi yakni Validasi media dari ahli media, validasi materi dari ahli materi, serta uji coba media oleh guru dan siswa kelas IV SD dengan hasil sebagai berikut:

A. Uji Validasi Ahli Media

Pengujian kelayakan media dilakukan pada tahap uji validasi media untuk menguji kelayakan media yang akan diujicobakan kepada siswa kelas IV SD. Validasi media dilakukan oleh mentor peneliti pada kegiatan Magang Kependidikan di BPTIK Dikbud. Validasi media mengacu pada instrumen jurnal internasional oleh Setyaedhi & Pramana, (2024) dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal	Skor Penilaian
1	Teks	Kejelasan teks	1	5
		Jenis teks	2	4
2	Gambar	Tata letak gambar	3	4
		Kualitas gambar	4	5

		Minat gambar	5	5
3	Animasi	Kualitas animasi	6	5
		Kesesuaian animasi dengan materi	7	4
4	Audio dan Video	Kejelasan suara musik dan narator	8	5
		Kejelasan ilustrasi dan video	9	5
5	Aksesibilitas	Pembelajaran tautan interaktif	10	5
		Tautan interaktif dan mulus	11	5
6	Desain	Tampilan tata letak/layout	12	4
		Penggunaan warna latar belakang	13	5
		Ukuran Huruf	14	5
		Warna Huruf	15	5
		Jenis Huruf	16	5
Total			76	
Presentase			(76/80) x 100%	
			= 95%	
Kategori Kelayakan			Sangat Layak	

Mentor dari tempat magang peneliti di BPTIK DIKBUD Jawa Tengah memvalidasi media. Media yang divalidasi mendapatkan nilai 95% sesuai dengan hasil proses validasi. Media tersebut masuk ke dalam kategori “Sangat Layak” dengan nilai tersebut. Maka, media pembelajaran interaktif dapat dianggap layak dalam diujicobakan.

B. Uji Validasi Materi

Pengujian kelayakan materi dilakukan pada tahap validasi materi untuk menguji kelayakan materi pada media yang akan diujicobakan ke siswa kelas IV SD. Validasi materi dilakukan oleh guru kelas IV di SDN Jragung Demak. Validasi media mengacu pada instrumen jurnal internasional oleh dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal	Skor Penilaian
----	-------	-----------	------------	----------------

1	Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian antara Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran	1	5
		Kesesuaian Alur Tujuan Pembelajaran	2	5
		Penyesuaian tujuan pembelajaran dengan model ABCD (<i>Audience, Behavior, Conditions, Degree</i>)	3	5
		Kesesuaian indikator tujuan pembelajaran	4	5
2	Rencana Pembelajaran	Materinya mudah dipahami	5	5
		Terdapat kegiatan awal inti, penutup, dan alokasi waktu beserta tahapannya	6	4
			7	4
3	Konten	Isi materi disusun secara berurutan	8	5
			9	5
		Dengan menggunakan bahasa yang udah dipahami dan Ejaan Yang Disempurnakan	10	5
		Materi disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	11	5
4	Evaluasi	Ada Pertanyaan	12	5
		Kesesuaian evaluasi dengan materi	13	5
Total			63	
Presentase			(63/65)x100%	
			= 96.9%	
Kategori Kelayakan			Sangat Layak	

Setelah validasi media dilaksanakan, tahapan selanjutnya adalah validasi materi. Validasi materi dilaksanakan oleh guru kelas IV di SDN Jragung 02 Demak. Untuk menentukan apakah materi yang diberikan sudah sesuai dengan standar kurikulum, bisa dilanjutkan

validasi materi. Temuan validasi materi yang telah dilaksanakan mendapatkan nilai 96,9%, sehingga mendapatkan kriteria “sangat layak”. Merujuk pada penjabaran dari temuan ini, bisa dikatakan pengujian media pembelajaran interaktif “Si Jenaka” dapat dilaksanakan.

c. Uji Coba Media Guru dan Siswa
Pengujian kelayakan media pembelajaran interaktif dilakukan pada tahap uji coba media dengan subjek guru dan siswa kelas IV SDN Jragung 2 Demak. Instrumen uji coba media berdasarkan kriteria kelayakan oleh Munadi (Yudiatmoko et al., 2024).

Tabel 2 Hasil Ui Coba Media Guru dan Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal	Skor Penilaian		
				Skor Total	Presentase	Kategori
1	Kemudahan Navigasi	Media diprogram secara sederhana untuk memudahkan pengguna menjalankan media	1	155	100	Sangat Layak
			2	155	100	Sangat Layak
			3	155	100	Sangat Layak
			4	155	100	Sangat Layak
2	Kandungan Kognisi	Media diprogram dengan kandungan kognitif	5	155	100	Sangat Layak
			6	155	100	Sangat Layak
			7	147	94,84	Sangat Layak
3	Integrasi Media	Media diprogram selaras dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan siswa	8	145	93,55	Sangat Layak
			9	155	100	Sangat Layak
4	Estetika	Tampilan media menjadi aspek ketertarikan siswa	10	155	100	Sangat Layak

			11	155	100	Sangat Layak
			12	155	100	Sangat Layak
			13	155	100	Sangat Layak
5	Fungsi Keseluruhan	Isi dari media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa	14	155	100	Sangat Layak
			15	155	100	Sangat Layak
			16	155	100	Sangat Layak

Peneliti melakukan uji coba media di SDN Jragung 02 Demak setelah media pembelajaran melewati tahap validasi media dan validasi materi yang menandakan bahwa media pembelajaran tersebut telah siap diujicobakan. Untuk memastikan kelayakan produk yang dihasilkan, tahap uji coba lapangan dilakukan. Baik siswa maupun guru berpartisipasi dalam uji coba tersebut. Rata-rata hasil uji coba responden dari 25 siswa dan 6 guru mendapatkan kriteria "sangat layak".

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berhasil mengembangkan Medi Pembelajaran Interaktif (MPI) "Si Jenaka". Media pembelajaran interaktif "Si Jenaka" merupakan singkatan dari Sinau Jenis Hewan

Berdasarkan Mekanannya (Si Jenaka). Media "Si Jenaka" yang sudah dirancang merupakan MPI berbasis *Articulate Storyline 3* yang dipublikasikan pada website Jateng Pintar. Janah memaparkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat dipublikasikan melalui website (Safira et al., 2021). MPI "Si Jenaka" berisi berbagai elemen di dalamnya seperti gambar, animasi, materi pembelajaran, video pembelajaran, *game*, latihan soal, dan tautan interaktif evaluasi, serta berbagai informasi lainnya. Dengan berbagai tampilan yang disediakan dapat membuat siswa tertarik dalam mengoperasikan MPI "Si Jenaka".

Temuan tersebut relevan terhadap penjabaran dari Septiyanti *et al.*, (2020) yang memaparkan media pembelajaran interaktif tersusun oleh beberapa elemen media pembelajaran yakni teks materi, gambar/ilustrasi, audio, video, backsound dan animasi yang terintegrasi.

Media Pembelajaran Interaktif (MPI) yang sudah diuji coba dapat dikatakan berkualitas. Media Pembelajaran Interaktif “Si Jenaka” sudah divalidasi ahli media dan ahli materi, yang menemukan kualitas dari Media Pembelajaran Interaktif (MPI). Dalam penelitian ini temuan pada uji validitas media mendapatkan presentasi 95% dan uji validitas materi mendapatkan presentasi 96.9% dan dinyatakan “sangat layak” untuk diujicobakan ke lapangan. Hal tersebut mengartikan bahwa Media Pembelajaran Interaktif “Si Jenaka” sudah sesuai dari segi media berupa tampilan, aksesibilitas berupa tautan interaktif, serta dari segi materi berupa konten materi dan evaluasi yang telah memenuhi standar. Pada hasil uji media pada guru kelas satu sampai enam dan siswa SD kelas IV, memperoleh rata-rata “sangat layak” karena telah memenuhi kriteria

kelayakan menurut Munadi. Munadi berpendapat bahwa untuk mengukur kelayakan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) menggunakan beberapa kriteria yakni; 1) Kemudahan navigasi, 2) Kandungan kognisi, 3) Integrasi media, 4) Estetika, 5) Fungsi keseluruhan (Yudiatmoko *et al.*, 2024). Berdasarkan hasil uji media pada guru dan siswa pada tabel 4, dapat ditemukan bahwa Media Pembelajaran Interaktif “Si Jenaka” telah memenuhi kriteria kelayakan Media Pembelajaran Interaktif (MPI).

Temuan tersebut memberikan kepercayaan pada gagasan bahwa siswa dapat secara efektif belajar tentang mata pelajaran IPAS dengan materi jenis hewan berdasarkan makanannya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif “Si Jenaka”. Hal tersebut sejalan dengan beberapa penelitian media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Pada penelitian yang dilangsungkan Safira *et al.*, (2021) didapatkan hasil bahwa MPI berbasis web *Articulate Storyline 3* sangat layak diterapkan oleh siswa. Relevan terhadap studi yang dilangsungkan oleh Renggani & Priyanto (2023) yang mendapat hasil penelitian MPI yang telah dirancang

mendapatkan kriteria layak dan praktis diterapkan pada tahap pembelajaran.

Media pembelajaran meliputi beberapa peran yang berbeda meliputi; penyampaian materi lebih terstandarisasi, pembelajaran akan kian menyenangkan, pembelajaran akan kian menumbuhkan tahap berinteraksi, waktu yang dibutuhkan pada pembelajaran menjadi lebih efektif, kualitas pembelajaran menjadi lebih baik, pembelajaran bisa dilangsungkan di makna saja dan kapan pun, persiapan pembelajaran menjadi lebih unggul, dan memberikan penghargaan yang positif kepada guru (Elyas, 2018). MPI ialah suatu media yang bisa bermanfaat untuk melibatkan siswa supaya aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Safira et al., 2021). Dari angket uji coba yang telah diisi oleh responden, terbukti bahwa media pembelajaran interaktif "Si Jenaka" memungkinkan siswa supaya belajar mandiri dan membantu siswa bernalar secara kritis dalam mempelajari materi. Berdasarkan hal di atas, maka MPI "Si Jenaka" dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Studi ini sudah berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif "Si Jenaka" untuk siswa kelas IV SD. MPI "Si Jenaka" adalah media pembelajaran yang memberikan beberapa pengembangan yakni; 1) Tautan interaktif menuju situs web *quizziz* untuk mengevaluasi hasil belajar pengguna, 2) Tersedia tiga level permainan untuk mengasah lebih lanjut kemampuan pengguna. Dengan mengikuti lima langkah metode pengembangan model ADDIE, Media pembelajaran interaktif "Si Jenaka" mendapatkan nilai 95% pada validasi media, 96,6% pada validasi materi. Hal ini memastikan media pembelajaran interaktif "Si Jenaka" sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS pada materi jenis hewan berdasarkan makanannya untuk kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v6n1.p1--12>
- Budiman, A. M., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil ...*, 44–55.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan

- Model Pembelajaran E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56(1), 5–8.
- Humardani, F. T., Miyono, N., Artharina, F. P., & Mujilah, M. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SD N Sambirejo 02. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 4026–4038.
- Jannah, N. I., Hariyanti, D. P. D., & Prasetyo, S. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Jauhari, S. F., Purnamasari, V., & Purwaningrum, M. R. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 36–43. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.391>
- Malikhathun, U., & Artharina, F. P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SDN 3 Ngetuk. *Seminar Nasional PPG UPGRIS*, 781–788.
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- P.D. Lestari, & I.G.A.A. Wulandari. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipas Siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 46–58. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1996
- Prakoso, K. S., Wijayanti, A., & Purnamasari, V. (2020). Pengembangan Media “Spiderman” Sistem Pencernaan Pada Manusia Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 4(2), 101. <https://doi.org/10.24853/holistika.4.2.101-107>
- Pranata, W., Budijanto, B., & Utomo, D. H. (2021). Buku Suplemen Geografi Berstruktur A-CAR dengan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(2), 185. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i2.14441>
- Putri, M. A., & Rahmi, L. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHASAP HASIL BELAJAR IPAS PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI DI INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 42 PEKANBARU. *Jurnal Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September), 11–21.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International*

- Journal of Elementary Education*, 3(2), 178.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Renggani, S. A., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 233–241.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.81115>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Salsabila, M., Verylana, P., & Wijayanti, A. (2023). KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM-LIFE SKILLS UNTUK MENINGKATKAN LIFE SKILLS SISWA KELAS III SDN REJOSARI 01 SEMARANG. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 6684–6696.
- Saputra, A., Subhan, M., & Ayuni, P. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBAIS POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS IV SD NEGERI 1 PULAU PUNJUNG,3 1. *Jurnal Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 2988–3006.
- Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Septyanti, E., Kurniaman, O., & Charlina. (2020). Development of interactive media based on adobe flash in listening learning for university student. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(1), 74–77.
- Setyaedhi, H. S., & Pramana, A. (2024). *Feasibility of E-learning Textbooks of Item Analysis Material to Improve Student Competence*. 12(1), 39–51.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.
<https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yudiatmoko, A., Bachri, B. S., & Sumarno, A. (2024). *Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Algoritma dan Pemrograman Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Gedangan*. 6(2), 865–876.