

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA TEMA 8 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2**

Zahra Ananti Mulyana¹, Surti Kurniasih², Rukmini Handayani³
¹PGSD Universitas Pakuan Bogor, ²PBIO Universitas Pakuan Bogor
¹resyiagani@gmail.com

ABSTRACT

Development of interactive learning media using Articulate Storyline 3 on theme 8 subtheme 1 learning 2. This research aims to develop interactive learning media Articulate Storyline 3 on theme 8 subtheme 1 learning 2 and knowing the feasibility of interactive learning media. The research method used is research and Development using the ADDIE model. A validation test was carried out on media, language, and material experts and implemented in class V, totaling 22 students. The results of the research show that the interactive learning media developed has a very feasible category, with media experts at 88% "very feasible", language experts at 100% "very feasible", and material experts at 96%, student responses getting an average of 94%, and Teacher responses obtained an average of 100% "very appropriate". Based on the research results, it can be concluded that interactive learning media uses Articulate Storyline 3 which has been developed is very suitable for use as learning media in the classroom.

Keywords: Interactive learning media, Articulate Storyline 3, water cycle.

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 dan mengetahui kelayakan pada media pembelajaran interaktif. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* menggunakan model ADDIE. Dilakukan uji validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dan diimplementasikan di kelas V yang berjumlah 22 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak, dengan ahli media sebesar 88% "sangat layak", ahli bahasa sebesar 100% "sangat layak", ahli materi 96%, respon peserta didik memperoleh rata-rata 94%, dan respon guru memperoleh rata-rata 100% "sangat layak". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline 3*, siklus air.

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang di dalamnya terdapat interaksi peserta didik

dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pembelajaran yang berlangsung dengan efektif dan efisien akan membantu meningkatkan

keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Tidak sedikit permasalahan yang terjadi di dalam kelas, yaitu pembelajaran yang berlangsung masih kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Pada pelaksanaannya, pembelajaran hanya menggunakan media cetak, selain itu kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena mengingat setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil observasi ketika pembelajaran berlangsung terdapat 30% peserta didik yang pasif dalam mengikuti pembelajaran. Di masa kemajuan teknologi saat ini sudah saatnya proses pembelajaran untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif memiliki konteks untuk materi yang disajikan dalam desain tampilan media (Latip Faisal:2021).

Media pembelajaran interaktif memiliki fungsi untuk mengemas suatu pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Fungsi media pembelajaran interaktif adalah untuk

memperjelas pesan materi ajar, menyampaikan informasi mengenai tema, dan meningkatkan motivasi belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik (Candra Dewi & Negara, 2021). Menurut pendapat Ahmad & Mustika, (2021) fungsi media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar yaitu membangkitkan rasa ingin tahu dan minat yang baru bagi peserta didik, membangkitkan motivasi belajar dan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat melalui *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* dapat disebut sebagai perangkat lunak yang berfungsi sebagai media komunikasi atau presentasi (Agustina, n.d., 2021). Tools yang terdapat pada *Articulate Storyline 3* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan produk berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video (Kandau, 2021:8).

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat lebih aktif dan interaktif juga menggunakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik,

salah satunya yaitu menggunakan *Articulate Storyline 3*.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Nurmala (2021) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan.

Model ADDIE digunakan dikarenakan memiliki tahapan untuk mengembangkan suatu produk. Tahapan pertama yaitu analisis (analisis), dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan dan solusi yang akan dilakukan, kedua tahap design (perancangan) yaitu merancang produk sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat dikembangkan menjadi produk yang sesuai dengan perumusan. Tahap ketiga yaitu development (pengembangan) merupakan tahapan pembuatan dan pengembangan produk yang diuji validasi oleh tiga ahli, yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tahap

selanjutnya yaitu implementation (implementasi) yaitu menerapkan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat dan diuji validasi. Tahap terakhir evaluation (evaluasi) yaitu tahapan yang dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik dan pengguna (guru) terhadap media pembelajaran interaktif.

Produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* di SDN Pengadilan 2 kelas 5 pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 tahun ajaran 2022/2023.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan

a. Analysis (Analisis)

Tahap pengembangan pertama yaitu analisis dengan melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Bogor. Proses pembelajaran masih kurang interaktif karena masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran yaitu sebanyak 30% akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif di dalam kelas.

Pada tahap ini dilakukan pencarian dan pengumpulan data dengan menganalisis kompetensi

dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran agar produk media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di dalam kelas.

b. Design (Perancangan)

Tahap ini merupakan tahap awal rancangan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan data-data yang dari kegiatan wawancara dan observasi dilakukan tahap perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Isi konten pada media pembelajaran interaktif yaitu berupa sedikit pemaparan materi, video pembelajaran yang sesuai dengan materi, gambar, dan soal penguatan.

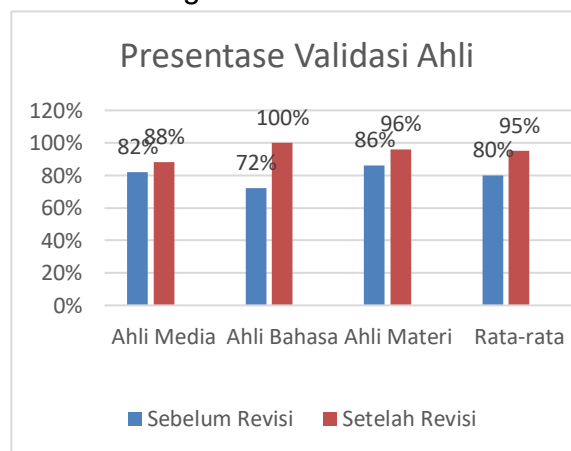
Proses pengembangan media pembelajaran interaktif dibuat dengan rancangan tampilan yang menarik dan interaktif, sehingga dapat membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.



Gambar Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3*

c. Development (Pengembangan)

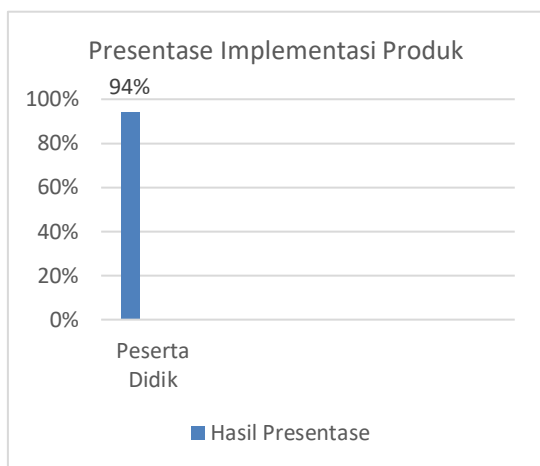
Pada tahap ini yaitu merealisasikan rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang telah dibuat sebelumnya. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran interaktif yang dihasilkan, dilakukan uji validitas produk oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.



Gambar 2 Grafik Validasi Para Ahli

d. Implementation (Implementasi)

Tahapan implelementasi produk media pembelajaran interaktif *Articlate Storyine 3* siap untuk uji coba terbatas yang diselenggarakan di kelas 5 SDN Pengadilan 2 sebanyak 22 peserta didik. Selama proses pembelajaran, media pembelajaran interaktif *Articlate Storyline 3* ditayangkan sebagai media pembelajaran yang digunakan.



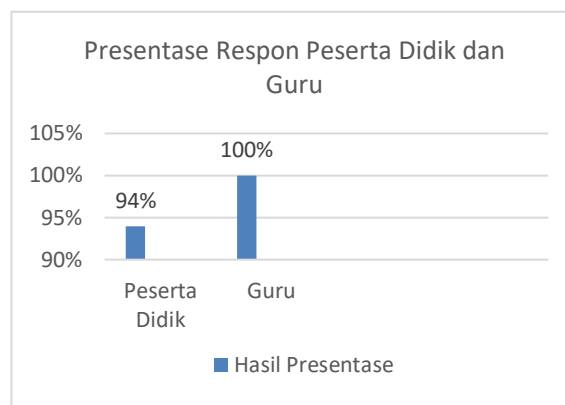
Gambar 2 Grafik Uji Coba Peserta Didik

e. Evaluation (Evaluasi)

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

Untuk dapat menguji kelayakan media pembelajaran interaktif yang dihasilkan, peserta didik memberikan respon terhadap media pembelajaran interaktif yang ditampilkan, peserta didik diminta

untuk menjawab 10 butir pertanyaan. Hasil respon dari peserta didik memperoleh respon sangat baik dengan presentase sebesar 94%. Sedangkan dari hasil respon pengguna (guru) memperoleh hasil sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Tabulas respon peserta didik, pengguna (guru), dan hasil validasi para ahli disajikan dalam bentuk diagram pada gambar berikut:



Gambar 3 Grafik Respon Peserta Didik dan Guru

2. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dirancang dengan menggunakan prosedur *Research and Development (R&D)*. Adapun model pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design,*

Development, Implementation, and Evaluation).

Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis, yang merupakan tahap awal dilakukannya pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menganalisis kebutuhan yang dilakukan secara langsung melalui kegiatan observasi serta wawancara bersama wali kelas V. 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 dan materi dari pembelajaran yang telah ditentukan. Setelah itu, produk dibuat dengan desain tampilan yang menarik, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan mengenai produk yang sudah dirancang, kemudian dilakukan uji validasi kepada para ahli guna mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif.

Tahap berikutnya yaitu tahap implementasi atau uji coba

terbatas yang dilakukan kepada peserta didik SDN Pengadalan 2 di kelas 5 sebanyak 22 peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan pengguna (guru) terhadap media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dan untuk mengetahui respon yang ditimbulkan terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi interaksi dalam proses pembelajaran, keefektivan, kemenarikan, dan antusias peserta didik.

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 presentase sebesar 94%, dan hasil dari respon guru mendapatkan presentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

Hasil respon peserta didik berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Utami & Wahyudi (2021) media media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik

peserta didik kelas V SD 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%.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh presentase dari respon peserta didik sebesar 94% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat memperoleh respon yang sangat baik, sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* layak untuk digunakan dan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran

Berdasarkan paparan di atas, dapat disintesis penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif dan mendapatkan kategori “sangat layak” yang diperoleh dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, respon peserta didik, dan respon guru. Media pembelajaran

interaktif harus terus dikembangkan untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan interaktif, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* melalui tahapan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan di sekolah melalui observasi dan wawancara untuk selanjutnya dapat dilakukan pengembangan, setelah mendapatkan data kemudian dilakukan tahap perancangan media pembelajaran interaktif, kemudian dilakukannya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah dilakukan validasi kepada para ahli, produk media pembelajaran interaktif dapat diimplementasikan di sekolah, kemudian melakukan tahap evaluasi dengan menyebarkan angket kepada peserta didik dan pengguna (guru).

Hasil penelitian menunjukkan kelayakan produk melalui uji validitas

dari para ahli, serta respon peserta didik dan pengguna (guru). Hasil persentase yang telah diperoleh, yakni ahli media memperoleh 88% dengan kategori “sangat layak”, ahli bahasa memperoleh 100% dengan kategori “sangat layak”, dan ahli materi memperoleh 96% dengan kategori “sangat layak”. Kemudian dilakukan uji coba terhadap peserta didik kelas 5 yang berjumlah 22 orang dan memperoleh hasil persentase 94% dengan kategori “sangat baik”. Maka dari itu media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, U., & Elan, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Sindangheula 02. JS (Jurnal Sekolah), 5(3), 165-169.
- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008-2014.
- Dewi, N. M. L. C., & Negara, I. G. A. O. (2021). Meningkatkan semangat belajar siswa melalui video animasi IPA pada pokok bahasan sistem pernapasan kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122-130.
- Kandau, E. (2021). Penerapan Media Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas IV SDN Kepuhkiriman 1 Waru-Sidoarjo (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Adi Buana).
- Latip, A., & Faisal, A. (2021). Upaya peningkatan literasi sains siswa melalui media pembelajaran IPA berbasis komputer. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 444-452.
- Ningsih, S., Susilo, T. A. B., & Dewi, A. S. (2023). Pengembangan Multimedia INteraktif Articulate Storyline Pada Materi Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1823-1838.
- 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.
- 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).

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.