

Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar

Tri Suci Anggraini

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
sucianggraini0128@gmail.com

Reinita

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
reinita.rei04@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the use of learning media which only focuses on the use of text books in the delivery of learning materials, and the use of technology as a learning medium in learning activities is still rarely used. The purpose of the research was to develop a scientific based Articulate Storyline 3 media in integrated learning in the third grade of elementary school. The type of research used is research an development (R&D) research or development research. The model used in this study is the ADDIE model. The ADDIE model has five stages in its development, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of this study stated that the use of scientific based Articulate Storyline 3 learning media obtained a valid category with the results of material validation 83.95%, media validation 76.6% and language validation 82%. the result of the practicality test are stated to be very practical. This is obtained from the teacher response questionnaire and the student response questionnaire for class III SD Negeri 02 Jambak Lubuk Sikaping attitude where the results obtained are 88.6% student response questionnaires. Thus, the scientific based Articulate Storyline 3 learning media in integrated thematic learning in grade III elementary school is declared valid and very practical.

Keywords : *Articulate Storyline 3, Scientific, Integrated Thematic Learning, ADDIE Model*

Pendahuluan

Kurikulum merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Sejak tahun 2013 sampai saat sekarang ini, pendidikan Indonesia sudah menggunakan kurikulum 2013 disetiap jenjang pendidikan. Kurikulum merupakan sebuah komponen perencanaan yang berisi tentang tujuan yang harus dicapai, isi materi, dan pengalaman belajar yang harus dilakukan peserta didik, strategi dan cara yang dikembangkan, evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang pencapaian tujuan, serta implementasi dari dokumen yang dirancang dalam bentuk nyata (Sarinah, 2015).

Pembelajaran di sekolah dasar saat ini dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pada pembelajaran tematik terpadu, pembelajaran disusun dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan mata

pelajaran yang dipadukan, tema menjadi wadah untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan mudah dipahami (Rusman, 2016). Dalam pembelajaran tematik terpadu keterlibatan peserta didik dalam proses belajar sangat diperhatikan dan peserta didik secara aktif diarahkan untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Reinita, 2020).

Dalam kegiatan belajar yang utama adalah proses, karena proses inilah yang akan menentukan tercapai atau tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar ada beberapa faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode, teknik, serta media pembelajaran. Dalam kaitannya dengan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustnandi dan Darmawan, 2020 : 6).

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya media *visual*, *audio*, dan *audio visual* (Rusman, et. al., 2015). Media *visual* adalah media gambar yang melibatkan indra pandang (Khuzaimah, et. al., 2020). Media *audio* adalah media yang hanya dapat didengar, sedangkan media *audio visual* terdiri atas dua komponen yaitu *audio* dan *visual* yang akan membuat media lebih menarik. Dengan adanya media pembelajaran seperti *audio - visual* maka minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik akan tumbuh terhadap materi pembelajaran (Silmi & Rachmadyanti, 2018).

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas III SD Negeri 02 Jambak Lubuk Sikaping pada tanggal 25 sampai 28 Januari 2021. Ditemukan bahwa guru hanya fokus pada penggunaan buku paket sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga kurang bervariasi seperti globe, atlas, peta dan gambar – gambar yang terpajang di dinding kelas dan medianya bisa digunakan peserta didik hanya saat berada di kelas saja.

Guru juga dalam penerapan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru sehingga peserta didik pasif dalam belajar. Hal ini sangat disayangkan karena zaman sekarang sudah serba teknologi namun tidak diterapkan sebagai mana mestinya. Dengan adanya kemajuan teknologi pendidikan seperti penggunaan komputer dan handphone sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran apalagi pada masa pandemi *Covid-19* sekarang ini (Minalti & Erita, 2021). Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya kemajuan dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses dimanapun dan kapan pun, agar pembelajaran di sekolah maupun di rumah dapat menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan bisa diperoleh dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* adalah sebuah program yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, software ini memiliki kemampuan untuk dapat mengembangkan slide, flash (swf), fideo, dan karakter animasi menjadi satu. *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai media persentasi atau komunikasi. Amiroh (2020 : 2) mengatakan bahwa “*Articulate Storyline 3* merupakan salah satu media *authoring tools* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, vidio, dan animasi.” Publikasi hasil projeck *Articulate Storyline* berupa media berbasis web yang bisa dijalankan pada berbagai peragkat seperti tablet, labtop, maupun *smartphone*.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti tertarik mengembangkan media *Articulate Storyline 3* berbasis saintifik pada tematik Tema 7 Perkembangan Teknologi Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Pembelajaran 1 dan 3, dimana media tersebut cukup mudah dipelajari bagi pemula karena aplikasi *Articulate Storyline 3* memiliki fitur yang hampir mirip dengan fitur yang ada pada *Ms Power Point*. Media pembelajaran ini juga memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan *scene* dan *slide* yang akan dikombinasikan dengan audio dan video yang bisa membuat pembelajaran lebih menarik. Pendekatan Saintifik dipilih karena pendekatan ini merupakan konsep belajar yang memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa informasi tidak hanya diberi tahu oleh guru tetapi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, dan dari berbagai sumber. Serta berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa dalam penerapan pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang membuat peserta didik pasif dalam belajar. Guru membutuhkan sumber belajar terbaru dan menarik dalam penyampaian materi, guru juga membutuhkan sumber belajar dalam bentuk digital sehingga peserta didik bisa mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasinya dalam belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Nurmala, et. al. (2021) dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI”. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Berbasis Saintifik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar.”

Metode

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE. Terdapat 5 tahapan dalam pengembangan model ADDIE, diantaranya analisis (*analysis*), desain/perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan umpan balik (*evaluation*) (Hamzah, 2020). Model ADDIE dipilih karena model ADDIE merupakan suatu model yang didalamnya mempresentasikan tahapan – tahapan secara sistematis / tertata sehingga bisa digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 sampai 27 Mei 2021 di SD Negeri 02 Jambak Lubuk Sikaping. Validator dari penelitian ini adalah 3 orang ahli yang terdiri dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Dan subjeknya adalah 2 orang guru kelas III SD Negeri 02 Jambak Lubuk Sikaping. Dan 16 orang peserta didik kelas III-A SD Negeri 02 Jambak Lubuk Sikaping.

Tahap pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. analisis (*analysis*), desain/perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap analisis (*analysis*) meliputi analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis peserta didik. Peneliti mengidentifikasi bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi menggunakan *Articulate storyline 3* di Sekolah Dasar belum terlaksana sama sekali. Tahap perancangan (*design*) adalah tahap merancang RPP tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan 3, dan juga merancang media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis pendekatan Saintifik. Tahap pengembangan (*development*) bertujuan untuk menghasilkan media interaktif *Articulate storyline 3* berbasis Saintifik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang sudah dikembangkan berdasarkan masukan para ahli. Kegiatan pada tahap ini yaitu : melakukan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan, apabila media pembelajaran yang sudah dikembangkan belum valid, maka dilakukan revisi. Tapi jika media pembelajaran sudah valid, maka media tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran. Tahap penerapan (*implementation*),

pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan belajar dan mengkondisikan lingkungan, menggunakan produk yang telah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran. Kemudian setelah penerapan media pembelajaran kepada peserta didik, peneliti memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik untuk melihat kepraktisan media pembelajaran. Tahap evaluasi (*evaluation*) merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian menggunakan model ADDIE. Tahap ini dilihat dari hasil belajar peserta didik menggunakan media Interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Saintik*. Hasil belajar diambil pada penemuan hari terakhir dalam penelitian.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar validasi serta angket respon guru dan angket respon peserta didik. Berikut contoh instrument validasi dan instrumen praktilitas.

Tabel 1. Penilaian Ahli Media Pada Aspek Materi

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas IV SD	5	Sangat Baik
3.	Materi relevan dengan kompetensi dasar dan indikator	4	Baik
4.	Penyajian materi disertai dengan contoh	4	Baik
5.	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran.	4	Baik
6.	Kebenaran materi tematik terpadu tema 9, subtema 2 pembelajaran 1 dan 5	4	Baik
7.	Materi yang disampaikan lengkap	4	Baik
8.	Penyampaian materi menggunakan bahasa yang komunikatif dan sederhana	5	Sangat Baik
9.	Penyampaian materi secara runtut	5	Sangat Baik
10.	Keterkaitan soal dengan materi	5	Sangat Baik
11.	Penulisan materi secara sistematis	5	Sangat Baik
12.	Media pembelajaran sudah sesuai dengan langkah – langkah Kontekstual yaitu : a. Konstruktivisme b. Menemukan c. Bertanya d. Masyarakat belajar e. Pemodelan f. Refleksi g. Penilaian nyata	4	Baik

Tabel 2. Penilaian Ahli Media Pada Aspek Media

No	Aspek Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Kesesuaian desain tampilan	5	Sangat Baik
2.	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf pada tampilan media pembelajaran	5	Sangat baik
3.	Kesesuaian warna <i>background</i>	4	Baik
4.	Kejelasan audio serta ketepatan audio dan <i>backsound</i>	5	Sangat Baik
5.	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran	5	Sangat Baik
6.	Kelancaran media pembelajaran ketika dijalankan	5	Sangat Baik
7.	Kesesuaian video dengan materi	5	Sangat Baik
8.	Kualitas video	4	Baik
9.	Media pembelajaran dapat digunakan secara individu	5	Sangat Baik
10.	Keterbacaan teks	5	Sangat Baik
11.	Kesesuaian animasi dengan materi dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik

Tabel 3. Penilaian Ahli Media Pada Aspek Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
1.	Penggunaan bahasa mendukung atau memudahkan peserta didik memahami alur materi.	5	Sangat Baik
2.	Menggunakan kalimat yang jelas	5	Sangat Baik
3.	Menggunakan bahasa yang santun	5	Sangat Baik
4.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran interaktif mudah dipahami peserta didik	5	Sangat Baik
5.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4	Baik

Tabel 4. Penilaian Guru Kelas

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian Guru Kelas III-A	Skor Penilaian Guru Kelas III-B
1.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sesuai dengan EYD	3	4
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik	3	3
3.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk mengajarkan materi pada peserta didik	4	4
4.	Penempatan ilustrasi gambar yang tepat sesuai dengan uraian materi	4	4
5.	Penyajian materi pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami materi	4	4
6.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	4	4
7.	Media dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar inovatif dalam pembelajaran tematik terpadu	4	4

Tabel 5. Penilaian Respon Peserta didik

No.	Butir Pertanyaan	Respon Terhadap Pertanyaan	Keterangan
1.	Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik.	89,2%	Sangat Praktis
2.	Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami.	88%	Sangat Praktis
3.	Penggunaan tulisan, warna dan gambar pada media pembelajaran memudahkan saya memahami pembelajaran.	89,2%	Sangat Praktis
4.	Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan jika menggunakan media <i>Articulate Storyline 3</i>	96,4%	Sangat Praktis
5.	Saya sangat tertarik belajar menggunakan media pembelajaran ini.	91,6%	Sangat Praktis
6.	Media pembelajaran membuat saya aktif selama proses pembelajaran.	95,2%	Sangat Praktis

Data yang diambil dari penelitian yaitu data dari hasil validasi media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis Saintik oleh para ahli melalui uji coba berupa data kevalidan media dan kepraktisan media pembelajaran. Dari hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala likert modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (2017).

Tabel 6. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Interaktif

Skor	Kategori
1	sangat kurang baik
2	kurang baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

Berdasarkan jumlah skor yang diperoleh bisa dihitung dengan menggunakan rumus Purwanto (2017) yaitu

$$X = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rerata

$\sum X_i$ = jumlah nilai dari tiap validator

n = jumlah validator

Tabel 7. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Skor	Kategori	Keterangan
86 – 100 %	Sangat Baik	Tidak revisi/sangat valid
76 – 85 %	Baik	Tidak revisi / valid
60 – 75 %	Cukup baik	Revisi / Cukup valid
55 – 59 %	Kurang Baik	Revisi / kurang valid
< 54 %	Sangat kurang baik	Revisi / tidak Valid

Modifikasi dari Purwanto (2017)

Selanjutnya, analisis data praktikalitas yang digunakan untuk menganalisis data hasil pengamatan angket respon guru dan angket respon peserta didik, dianalisis dengan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel berikut ini :

Tabel 8. Skala Format Penilaian

Rentang	Kategori
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang setuju
1	Sangat tidak setuju

Modifikasi Arikunto (2014 : 285)

Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2017) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum

Tabel 9. Kategori kepraktisan media pembelajaran

Rentang (100%)	Kategori
86 – 100 %	Sangat praktis
76 – 85 %	Praktis
60 – 75 %	Cukup praktis

55 – 59%	Kurang praktis
< 54 %	Tidak praktis

Modifikasi dari Purwanto (2017 : 103)

Hasil

Hasil pengembangan media *Articulate Storyline 3* berbasis *Saintifik* pada pembelajaran tematik terpadu untuk kelas III SD Negeri 02 jambak lubuk Sikaping dilakukan dengan 5 tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap Analisis (*Analysis*)

(1) Analisis kebutuhan, ini dilakukan untuk mengetahui produk seperti apa yang digunakan, dan siapa yang membutuhkan produk tersebut. Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan observasi ke kelas III SD Negeri 02 Jambak Lubuk Sikaping, hasil analisis kebutuhan yang ditemukan adalah: (a) peserta didik membutuhkan media pembelajaran menggunakan teknologi, (b) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar, (c) peserta didik membutuhkan media pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, (d) peserta didik membutuhkan media pembelajaran dengan tampilan yang menarik yang berbasis pendekatan saintifik. (2) analisis materi, yang peneliti lakukan merujuk pada kurikulum 2013. Pada kelas III SD Negeri 02 Jambak Lubuk Sikaping menggunakan buku tematik terpadu kurikulum 2013 revisi tahun 2018 untuk guru maupun peserta didik. (3) analisis peserta didik, tujuan dilakukan analisis peserta didik yaitu untuk menganalisis karakteristik peserta didik Sekolah Dasar dan proses perkembangannya. Peserta didik kelas III SD merupakan peserta didik pada rentang usia 7-11 tahun, proses berfikir pada fase usia 7-11 sudah mulai menyerupai cara berfikir orang dewasa karena kemampuan mereka yang sudah mulai berkembang pada hal – hal yang bersifat abstrak (Sanjaya, 2014).

Tahap Perancangan (*design*)

Pada tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran *Articulate storyline 3* berbasis *Saintifik* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dirancang yaitu: (1) membuat RPP tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dan 3, (2) Membuat soal evaluasi dan kunci jawaban, (3) Menyiapkan laptop dan jaringan internet yang dibutuhkan, (4) download aplikasi *Articulate storyline 3* melalui situs resmi, (5) Membuat media menggunakan aplikasi *Articulate storyline 3* berbasis *Saintifik*.

Tahap Pengembangan

Media *Articulate storyline 3* berbasis *Saintifik* yang sudah selesai dirancang kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari 3 orang validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan cara memberikan angket validasi dan memperlihatkan media pembelajaran yang sudah dirancang untuk dapat dinilai, kemudian dilakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan validator.

Tahap Penerapan (*implementation*)

Ditahap ini, produk yang sudah divalidasi dan dinyatakan layak untuk digunakan oleh ketiga dosen ahli kemudian diuji cobakan untuk melihat kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Articulate storyline 3* berbasis *Saintifik* yang ditayangkan melalui infokus. Untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan bisa dilihat melalui pengisian angket praktikalitas respon guru dan angket praktikalitas respon peserta didik.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diterapkan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III-A SD Negeri 02 Jambak Lubuk Sikaping dengan jumlah 16 orang yang terdiri dari 9 laki – laki dan 7 orang perempuan, serta 2 orang guru kelas III SD Negeri 02 Jambak Lubuk Sikaping. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 dan 27 Mei 2021, tujuan dilakukan tahap ini adalah untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dirancang.

Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam pelaksanaan penelitian. Dimana hasil evaluasi dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate storyline 3* berbasis Saintifik yang diambil pada pertemuan hari terakhir dalam penelitian.

Adapun hasil belajar peserta didik kelas III-A SD Negeri 02 Jambak Lubuk Sikaping dengan media pembelajaran *Articulate storyline 3* berbasis Saintifik pada tema 7 subtema 1 pembelajaran satu dan tiga dilihat dari 3 aspek yaitu penilaian sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan. Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Pembelajaran



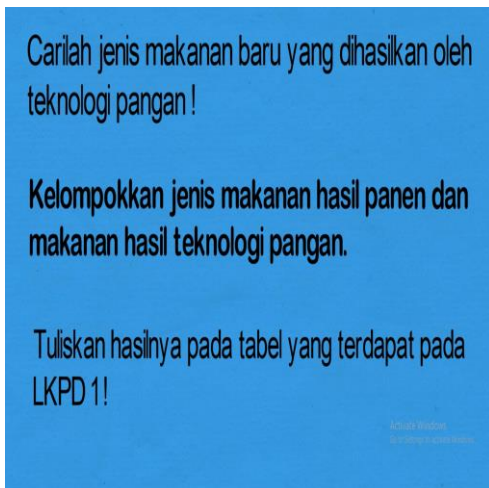
Gambar 2. Materi Awal Pada Tahap Mengamati



Gambar 3. Materi pada tahap menanya



Gambar 4. Tahap mengumpulkan data/mencoba



Gambar 5. Tahap mengumpulkan Data/mencoba



Gambar 6. Tahap menalar



Gambar 7. Tahap mengkomunikasikan



Gambar 8. Penutup media pembelajaran

Pembahasan

Validasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang sudah divalidasi, selanjutnya direvisi sesuai saran dan masukan dari dosen validator. Hasil saran dan masukan dari dosen validator ditambahkan dan dijadikan perbaikan dalam media pembelajaran sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid dan siap untuk diterapkan. Uji kevalidan media pembelajaran yang peneliti kembangkan divalidasi oleh dosen Universitas Negeri Padang, diantaranya yaitu : bapak Atri Walidi, S.Pd, M.Pd sebagai validator ahli materi, bapak Drs. Yunisrul sebagai validator ahli media dan ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd sebagai validator bahasa. Ketiga dosen tersebut merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Uji validasi dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap validasi awal dan tahap validasi akhir.

Nilai rata – rata keseluruhan validasi media pembelajaran *Articulate storyline 3* berbasis Saintifik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar adalah dengan persentase 80,85% dalam kategori valid, untuk uji validitas materi memperoleh persentase 83,95% (valid), uji validitas media memperoleh 76,6 % (valid), dan uji validitas bahasa memperoleh persentase 82% (valid). Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan Nurmala, et. al. (2021) dengan judul “ Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI” hasil penelitian mendapatkan nilai persentase 88,4% dengan kategori valid. Sejalan dengan pendapat Fatia & Ariani (2020) dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar” hasil penelitian mendapatkan nilai persentase 89,74% dengan kategori valid. Hal ini sesuai dengan kelebihan media *Articulate Storyline 3* yaitu menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi Amiroh (2020 : 2). Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* cukup mudah karena tidak memerlukan keahlian yang khusus.

Praktikalitas Media Pembelajaran

Untuk melihat kepraktisan media pembelajaran bisa dilihat dengan cara membagikan angket respon guru dan angket respon peserta didik. Pengambilan angket respon guru dan peserta didik dilakukan di SD Negeri 02 Jambak Lubuk sikaping pada dua orang guru dan 16 peserta didik kelas III-A pada tanggal 27 Mei 2021. Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas dari respon guru mendapat persentase 88,6% termasuk dalam kategori sangat praktis. Dan perhitungan lembar praktikalitas respon peserta didik mendapatkan persentase 96,6% termasuk dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan perhitungan diatas, bisa dilihat bahwa media pembelajaran *Articulate storyline 3* berbasis Saintifik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar dinyatakan sangat praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di SD. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Nurmala, et. al. (2021) dengan judul “ Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI” hasil penelitian mendapatkan nilai persentase uji perorangan sebesar 95,02%, uji kelompok kecil sebesar 95,65%, dan uji kelompok besar sebesar 91,16% dengan kategori “sangat layak / praktis”. Selain itu, Fatia & Ariani (2020) dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar” hasil penelitian mendapatkan nilai persentase berturut – turut sebesar 81,25% dan 88,25% dengan kategori “dapat diterapkan / praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun kelebihan penggunaan media *articulate Storyline 3* di Sekolah dasar adalah, hasil belajar peserta didik jauh lebih meningkat dari cara belajar sebelumnya, peserta didik juga lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Kelemahan penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam proses pembelajaran adalah, banyaknya guru yang sudah senior yang kurang mahir dalam penggunaan aplikasi *Articulate Storyline 3* ini.

Simpulan

Media pembelajaran *Articulate storyline 3* berbasis Saintifik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar dinyatakan valid dengan memperoleh hasil rata – rata dari ketiga validator ahli sebesar 80,85% yang berarti media pembelajaran *Articulate storyline 3* berbasis Saintifik layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik kelas III SD Negeri 02 Jambak Lubuk Sikaping.

Praktikalitas media pembelajaran *Articulate storyline 3* berbasis Saintifik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar menghasilkan media pembelajaran yang praktis digunakan di Sekolah dasar. Berdasarkan uji coba dari angket respon guru didapatkan hasil tingkat kepraktisan media pembelajaran sebesar 88,6% dalam kategori sangat praktis, dan dari angket respon peserta didik didapatkan hasil tingkat kepraktisan media pembelajaran sebesar 96,6% dalam kategori sangat praktis. Hal ini yang menjadikan media pembelajaran *Articulate storyline 3* berbasis Saintifik dapat membantu proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Referensi

- Amiroh. 2020. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Pustaka Ananda Srva : Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah, Amiir. (2020). *Metode Penelittian & Pengembangan (Research & Devellopment)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Fatia, I. & Ariani, Y. (2020). *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503 – 511.
- Khuzaimah, K., Hadiyanto, H., & Amini, R. (2020). Penerapan Media Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Di Kelas III SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1331-1334.
- Kustnandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Minalti, M. P. & Erita, Y. (2021) . Penggunaan Apllikasi Nearpod untuk Bahaan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*. Vol 4. No 1, hal 2231- 2246. ISSN : 2656-6702.
- Purwanto, M. Ngaliim. (2017). *Prinsip-prinsiip dan Teknik Evalluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarrya.
- Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Moddel Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journnal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88-96.
- Riduwan & Sunarto. (2017). *Pengantar Statitika pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.

- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2015). *Pembellajaran Berbasiis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Megembangkan Profesionalitiitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2016). *Pembelajjaraan Tematiik Terpadu: Teori, Praktiik dan Penilaian*. Jakarrta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sarinah. (2015). *Pengantar Kurikulum*. Yogyakarta : Deepublish.
- Silmi, Munida Qonita & Putri Rachmadyanti. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. *JPGSD. 6 (IV)*. 486-495.
- 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.