
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Tema 8 Subtema Manusia dan Lingkungan

Destriani Safitri^{1*}, Ratih Purnamasari², Yudhie Suchyadi³

¹²³PGSD, Universitas Pakuan, Indonesia

*Korespondensi: safitridestriani@gmail.com

Abstract. *This research is Research and Development (RnD), with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model which aims to develop and determine the feasibility of Interactive Learning Media using Articulate Storyline 3 on Theme 8 sub-theme humans and the environment. The feasibility of Interactive Learning Media is proven through the results of expert validation which is then tested in a limited trial and evaluation stage through the distribution of material questions and student response questionnaires. The validation test results from media experts, language experts and material experts stated that the product was in the "very feasible" category for testing with an average percentage of 97%. Based on limited trials using Interactive Learning Media carried out on class V-B students, as many as 41 students obtained an average score of 87 with a classical KKM score achievement percentage of 90% and received a very good response with a percentage of 87.93% where students were very interested in using it. product. Thus it can be concluded that the development of Interactive Learning Media using Articulate Storyline 3 in Theme 8 Sub-theme humans and the environment is very suitable for use in the learning process. It is hoped that the research results will provide new knowledge regarding the use of interactive learning media using Articulate Storyline 3, which is effective in increasing student learning motivation which influences student learning outcomes.*

Keywords: *interactive learning media, articulate storyline 3, research and development, ADDIE*

Article info:

Submitted 1 Juli 2023

Revised 20 Oktober 2023

Accepted 04 November 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era revolusi industri 5.0 saat ini sangat erat hubungannya dengan teknologi. Peran teknologi dalam dunia pendidikan dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah pun dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi (Hardhienata et. al., 2021). Termasuk guru sebagai perancang kegiatan belajar mengajar harus mampu menguasai dan memanfaatkan teknologi digital untuk memfasilitasi proses belajar siswa agar terjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu meletakkan posisi guru dengan tepat sehingga guru dapat memainkan perannya sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Maka, kualitas pembelajaran yang lebih baik tergantung pada tiga komponen yaitu guru, peserta didik, dan bahan belajar. Salah satu dari bahan belajar adalah media pembelajaran. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang konkret yang dibuat oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran (Suchyadi & Suharyati, 2021). Terlebih pembelajaran pada kurikulum 2013 harus berpusat pada peserta didik. Maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi berbasis teknologi agar menarik peserta didik untuk belajar, memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan baik dan mampu mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik sehingga pembelajaran pun lebih

bermakna (Saputro, 2018:84). Dengan memanfaatkan beragam aplikasi dan website untuk membantu merancang kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 Maret 2023 di SDN Sukaharja 01 Kabupaten Bogor Bersama Bapak Ahmad Nasir Tabibi, S.Pd. selaku wali kelas VB diperoleh informasi bahwa dalam ulangan harian Semester Genap Tema 7, siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tergolong sangat rendah. Khususnya untuk muatan pelajaran IPA. Untuk KKM yang ditetapkan dari muatan IPA yaitu 70, dimana dari 41 orang jumlah peserta didik di kelas V-B, masih ada sekitar 18 orang yang belum mencapai KKM tersebut. Sehingga terdapat 43% peserta didik yang memiliki nilai dibawah KKM. Untuk memperkuat data awal peneliti dilakukanlah observasi, ditemukan guru masih menjelaskan materi secara verbal dan papan tulis sebagai sarana menyampaikan materinya 3 berdasarkan media cetak "Buku Tematik Terpadu SD", sehingga media pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi belum dioptimalkan oleh guru.

Hal ini yang menyebabkan dalam pembelajaran peserta didik kurang fokus dan antusias pada materi yang disampaikan, peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang mendalami materi yang diberikan, sebab kurang memberi peluang kepada peserta didik untuk mengasah pemahaman materi. Sedangkan peserta didik dituntut untuk memenuhi berbagai kompetensi. Untuk itu, guru perlu merancang media pembelajaran yang lebih relevan dengan zaman, yaitu menggunakan teknologi dengan memanfaatkan aplikasi pembuat media pembelajaran yang interaktif dan aplikatif sehingga mampu membantu guru dalam mengajar dan dapat memperjelas materi belajar. Salah satunya ialah dengan melakukan pengembangan penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.

Arrosyida dan Suprpto (2021: 3) mengatakan bahwa Media Pembelajaran Interaktif merupakan salah satu media digital untuk menyampaikan isi materi ajar yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya. *Articulate Storyline 3* merupakan aplikasi yang dapat dipergunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran dalam penyampaian materi secara interaktif dan menarik. Dimana dalam penggunaannya dapat melibatkan peserta didik secara langsung untuk menggali informasi materi pembelajaran dan dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan tes atau kuis (Alperi et. al. 2021: 32).

Made S. I et. al., (2021:56) juga menyampaikan tujuan dari pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini yaitu agar peserta didik bisa mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri melalui media pembelajaran yang digunakan. Sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan pembelajaran lebih bermakna (memahami materi dengan baik). Selain itu, dapat membantu guru dalam menghidupkan suasana kelas agar pembelajaran tidak monoton sebab dapat menampilkan konten (materi) yang interaktif dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran, dan dikombinasikan dengan animasi, audio dan video yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik (Mahir Amiroh, 2019:28). Dengan begitu, peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar, media ini diharapkan bisa menjadi salah satu solusi dan alternatif tersendiri.

Media Pembelajaran Interaktif pada penelitian dan pengembangan sebelumnya yaitu Safira, et. al, (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar", berhasil dikembangkan dengan kualifikasi sangat layak dan valid digunakan oleh siswa untuk membantu dalam memahami materi dan menumbuhkan minat serta ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil angket respon siswa dan hasil belajar siswa yang diperoleh telah mencapai ketuntasan. Begitu juga dari hasil penelitian oleh Suardi (2021) Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat dipergunakan oleh pendidik sebagai inovasi baru sebagai alat pembelajaran dan sumber pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dan kedua penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, menjadi acuan peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Tema 8 Subtema Manusia Dan Lingkungan Pembelajaran 2 Di Sekolah Dasar Negeri Sukaharja 01 Kabupaten Bogor" tahun pelajaran 2022/2023. Rumusan masalah serta tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

METODE

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ini menggunakan metode Penelitian dan pengembangan (*Research and development*) dengan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model yang disusun secara tersusun dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis. Adapun prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, menurut Hamzah (2020) diantaranya *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SD Negeri yang berada di Kecamatan Cijeruk, Kabupaten Bogor. Subjek pada penelitian dan pengembangan ini yaitu terdiri dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yang terdiri dari 3 validator, yaitu ahli media dan ahli bahasa oleh dua ahli dosen dari FMIPA dan FKIP Universitas Pakuan dan satu ahli materi oleh guru SDN Sukaharja 01. Subjek kedua adalah peserta didik kelas V-B SD Negeri Sukaharja 01 sebagai responden.

Peneliti melakukan beberapa teknik pengumpulan data pada penelitian ini, diantaranya yaitu: 1) Teknik Observasi (pengamatan) dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang sudah berlangsung untuk mengetahui permasalahan yang terjadi; 2) Teknik Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas V-B untuk mengumpulkan informasi mengenai pola pembelajaran yang biasa diterapkan terutama dalam penggunaan media pembelajaran; 3) Soal Tes digunakan peneliti untuk memperoleh data mengenai kemampuan siswa terutama pada aspek kognitif sesudah penerapan pembelajaran menggunakan produk pengembangan. ; 4) Kuesioner digunakan untuk mengetahui kelayakan produk oleh 3 para ahli dan uji penggunaan untuk mengetahui kebermanfaatan serta kemenarikan berdasarkan kuesioner respon peserta didik; 5) Dokumentasi yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa foto-foto dokumentasi.

Analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teknik Analisis data kualitatif dan Teknik Analisis data Kuantitatif. Analisis Kualitatif akan digunakan untuk mencari serta menyusun data secara sistematis berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan kuesioner validasi ahli. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung data numeric yang diperoleh dari penilaian kuesioner dan soal tes evaluasi. Adapun teknik kuantitatif diuraikan sebagai berikut.

a. Kuesioner Validasi Ahli

Penilaian instrumen kuesioner validasi ahli dan respon peserta didik menggunakan skala *likert*. Data validasi dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk menafsirkan hasil analisis data kuesioner ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, digunakan interpretasi tingkat kelayakan pada tabel berikut :

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan

No	Kriteria	Kualifikasi
1.	81% - 100%	Sangat Layak (dapat digunakan tanpa revisi)
2.	61% - 80%	Layak (dapat digunakan dengan revisi sedikit)
3.	41% - 60%	Kurang Layak (disarankan tidak digunakan karena perlu revisi)
4.	21% - 40%	Tidak Layak (tidak boleh digunakan)
5.	< 20%	Sangat Tidak Layak (tidak boleh digunakan)

Sumber : Fitri & Haryanti (2020)

Sedangkan untuk mengetahui presentase skor respon peserta didik dihitung menggunakan rumus berikut dengan analisis skala *likert* :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Respon Peserta Didik

No	Presentase	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup Baik
4.	21%-40%	Kurang Baik
5.	<20%	Sangat Kurang Baik

Sumber : Meidita & Susilowibowo (2021 : 2222)

b. Soal Tes Evaluasi

Perhitungan nilai hasil tes evaluasi yang dihasilkan dari kuis interaktif pada Media Pembelajaran Interaktif. Nilai rata-rata evaluasi menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2019) :

$$\text{Nilai Rata - Rata} = \frac{\text{jumlah semua nilai siswa}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}}$$

Kemudian, untuk menghitung persentase ketuntasan belajar secara keseluruhan (klasikal), menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang mendapat nilai}}{\text{jumlah iswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Untuk menafsirkan hasil perhitungan nilai ketuntasan belajar klasikal, maka dapat diinterpretasi sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal

No	Presentase	Kriteria
1.	$80 \leq p$	Sangat Baik
2.	$60 \leq p \leq 80$	Baik
3.	$40 \leq p \leq 60$	Cukup Baik
4.	$20 \leq p \leq 40$	Kurang Baik
5.	$P \leq 20$	Sangat Kurang Baik

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2014)

HASIL

Dalam mengembangkan media ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berikut uraian setiap tahapan yang telah dilakukan.

- 1) Tahap Analisis (*Analysis*), dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan diketahui bahwa siswa kurang antusias pada materi yang disampaikan dan cenderung pasif, pembelajaran kurang memberi peluang kepada peserta didik untuk mengasah kemampuan pemahaman materi. sebab guru memberikan materi dengan sumber belajar hanya dari buku tema dan papan tulis sebagai sarana menyampaikan materi pembelajarannya sehingga tidak didukung adanya media. Hasil observasi ini pun didukung dengan wawancara bersama wali kelas kelas V yaitu Bapak Ahmad Nasir Tabibi, S.Pd diperoleh informasi bahwa adanya masalah yang menjadi dasar pengembangan produk, yakni kebutuhan dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah. Peneliti juga melakukan analisis perangkat kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut sebagai acuan pembuatan media.
- 2) Tahap Perancangan (*Design*), Berdasarkan hasil analisis akhirnya peneliti memilih aplikasi *Articulate Storyline 3* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan aplikatif. Sehingga pada tahap inilah peneliti mulai merancang desain tampilan yang akan dikembangkan. Diantaranya melakukan penyusunan media pembelajaran dengan membuat *storyboard* terlebih dahulu, lalu melakukan pengumpulan dan pemilihan referensi mulai dari mengumpulkan materi, gambar, video, simbol, background, pertanyaan games, soal kuis. Selanjutnya melakukan penyusunan desain dan fitur-fitur yang akan dihadirkan dalam media. Pada tahap ini pula peneliti mulai menyusun kisi-kisi instrument lembar validasi para ahli berdasarkan analisis kebutuhan sebelumnya.

- 3) Tahap Pengembangan (*Development*), dilakukan untuk merealisasikan rancangan desain media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ke dalam bentuk fisik. Kemudian akan dilakukan pengujian produk untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Dimana media yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, agar mendapat perbaikan-perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli. Uji validasi dilakukan secara bertahap sampai media pembelajaran interaktif dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Berikut hasil uji validasi produk pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Skor Penilaian	Skor Max	(%)	Kriteria
Tampilan	50	46	92%	Sangat Layak
Audio	5	5	100%	Sangat Layak
Video	10	9	90%	Sangat Layak
Rekayasa Perangkat Lunak	10	10	100%	Sangat Layak
Jumlah	75	70	93%	Sangat Layak

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Skor Penilaian	Skor Max	(%)	Kriteria
Kaidah kebahasaan	30	30	100%	Sangat Layak
Komunikatif	15	15	100%	Sangat Layak
Dialogis dan Interaktif	10	10	100%	Sangat Layak
Kesesuaian perkembangan anak	10	10	100%	Sangat Layak
Keterbacaan	10	10	100%	Sangat Layak
Jumlah	75	75	100%	Sangat Layak

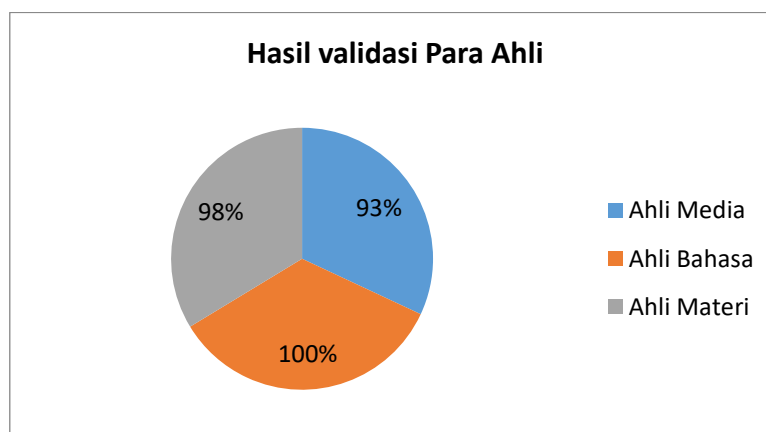
Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Skor Penilaian	Skor Max	(%)	Kriteria
Kesesuaian dengan pembelajaran	35	34	97%	Sangat Layak
Kesesuaian dengan isi materi	40	40	100%	Sangat Layak
Jumlah	75	75	98%	Sangat Layak

Adapun hasil rekapitulasi validasi dari tim ahli terhadap produk yang dikembangkan, digambarkan pada tabel berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli

Validator	RTV	Kriteria
Ahli Media	93%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
Ahli Materi	98%	Sangat Layak
Rata - Rata Total	97%	Sangat Layak



Gambar 1. Persentase Hasil Validasi Para Ahli

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada tema 8 subtema Manusia Dan Lingkungan Pembelajaran ke-2 di kelas V-B SDN Sukaharja 01 dinyatakan “Sangat Layak” untuk diuji cobakan.

- 4) Tahap Implementasi (*Implementation*), setelah produk divalidasi dan sudah dinyatakan layak. Selanjutnya pada tahap ini akan dilakukan uji coba kelayakannya dalam uji terbatas di kelas V-B yang berjumlah 41 siswa, dengan melakukan proses pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif yang diimplementasikan oleh peneliti didampingi guru kelas. Diawali kegiatan pembukaan (*orientasi*), *ice breaking*, apersepsi hingga penyampaian kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Lalu, kegiatan inti dimulai dengan mengarahkan anak-anak untuk mengisi identitas pada media di handphone masing-masing dan diarahkan masuk pada fitur “Mari Belajar”. Selanjutnya untuk melihat sudah sejauh mana pemahaman siswa, ditampilkanlah games edukasi (*Drag and Drop*) yang sudah disediakan dalam media pembelajaran tersebut. Dan diakhiri dengan mengerjakan “Kuis Interaktif” serupa soal evaluasi dalam media. Setelah peserta didik selesai mempelajari dan mengerjakan seluruh kegiatan dalam media pembelajaran interaktif, maka peserta didik bisa mengambil sertifikat sebagai *reward*. Untuk melihat bagaimana respon peserta didik mengisi angket respon siswa yang sudah disediakan.
- 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*), tahap ini merupakan tahap terakhir untuk mengukur dan mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pembahasan materi yang dilakukan saat uji terbatas dalam proses pembelajaran, peneliti melakukan penyebaran soal evaluasi dalam bentuk kuis interaktif. Berikut rekapitulasi hasil nilai evaluasi peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif :

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Nilai Evaluasi

Responden	Nilai Evaluasi	KKM	Keterangan
AS	100	70	Tercapai
A	90	70	Tercapai
AS	80	70	Tercapai
ARM	100	70	Tercapai
APSS	80	70	Tercapai
CSS	100	70	Tercapai
ER	80	70	Tercapai
EI	80	70	Tercapai
FZ	50	70	Belum Tercapai
FGK	90	70	Tercapai
HN	90	70	Tercapai
IR	80	70	Tercapai
MP	80	70	Tercapai
MN	90	70	Tercapai
MA	100	70	Tercapai
MD	100	70	Tercapai
MF	60	70	Belum Tercapai
MF	80	70	Tercapai
MF	80	70	Tercapai
Responden	Nilai Evaluasi	KKM	Keterangan
MGS	90	70	Tercapai
MJ	100	70	Tercapai
MRM	90	70	Tercapai
MR	90	70	Tercapai
MAG	100	70	Tercapai
MZ	90	70	Tercapai
NN	100	70	Tercapai
NAA	90	70	Tercapai
NS	80	70	Tercapai
PR	100	70	Tercapai
RH	100	70	Tercapai
RRR	90	70	Tercapai
SR	80	70	Tercapai
SAR	90	70	Tercapai
SA	80	70	Tercapai
SMQ	100	70	Tercapai
SNN	100	70	Tercapai

SNP	100	70	Tercapai
SSR	60	70	Belum Tercapai
TM	90	70	Tercapai
TCF	90	70	Tercapai
Y	60	70	Belum Tercapai
Jumlah	3580	70	
Rata-Rata nilai siswa	87		37 Siswa Mencapai KKM
Persentase Siswa yang mencapai KKM			90% (Sangat Baik)

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas diketahui bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 37 siswa sedangkan yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 4 siswa. Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik, dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Rata - Rata} = \frac{\text{jumlah semua nilai siswa}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}}$$

$$\text{Nilai Rata - Rata} = \frac{3560}{41}$$

$$\text{Nilai Rata - Rata} = 87$$

Untuk menghitung ketercapaian, disajikan hasil persentase ketuntasan belajar secara keseluruhan (klasikal), sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma \text{ jumlah siswa yang mendapat nilai } \geq 70}{\Sigma n} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{41} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Sehingga rata-rata nilai peserta didik pada tema 8 subtema manusia dan lingkungan pembelajaran ke-2 yaitu 87 dengan presentase jumlah ketercapaian nilai sebesar 90%. Hasil ini menunjukkan adanya suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran ditinjau dari aspek penguasaan materi pembelajaran yang diberikan.

Adapun hasil respon siswa yang diperoleh setelah penggunaan media pembelajaran interaktif, sebagai berikut.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Nilai Evaluasi

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Max	(%)	Rata-rata
AS	47	50	94%	97%
A	48	50	96%	
AS	49	50	98%	
ARM	47	50	94%	
APSS	49	50	98%	
CSS	50	50	100%	
ER	48	50	96%	
EI	49	50	98%	
FZ	49	50	98%	
FGK	50	50	100%	
HN	48	50	96%	
IR	50	50	100%	
MP	49	50	98%	
MN	50	50	100%	
MA	49	50	98%	
MD	49	50	98%	
MF	48	50	96%	
MF	48	50	96%	

MF	48	50	96%
MGS	49	50	98%
MJ	48	50	96%
MRM	49	50	98%
MR	49	50	98%
MAG	49	50	98%
MZ	48	50	96%
NN	48	50	96%
NAA	49	50	98%
NS	48	50	96%
PR	48	50	96%
RH	48	50	96%
RRR	49	50	98%
SR	47	50	94%
SAR	48	50	96%
SA	47	50	94%
SMQ	49	50	98%
SNN	49	50	98%
SNP	49	50	98%
SSR	46	50	92%
TM	48	50	96%
TCF	46	50	92%
Y	48	50	96%
Jumlah	1984	2050	100%

Rata-rata persentase respon peserta didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{1984}{2050} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 97\%$$

Berdasarkan data hasil penilaian pada tabel di atas, yang dilakukan pada 41 siswa kelas V-B mendapat respon yang baik dengan skor rata-rata **97%**. Jumlah ini berada pada rentang 80%-100% dengan kriteria "**Sangat Baik**". Dari data di atas, produk layak digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sukaharja 01 Kabupaten Bogor didasari adanya permasalahan yang ditemukan saat pra-penelitian yakni kurangnya antusiasme siswa dalam belajar, dimana peserta didik masih cenderung pasif dan kurang fokus dalam pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga peserta didik kurang mendalami materi yang diberikan karena terbatasnya media pembelajaran yang hanya menggunakan buku tematik terpadu dan papan tulis sebagai media penyampaiannya. Untuk itu, perlu adanya Pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga anak termotivasi untuk belajar.

Articulate Storyline 3 menjadi salah satu aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif dengan beragam fitur yang menarik dan lengkap. Sehingga dapat menampilkan konten (materi) yang interaktif dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran, karena peserta didik dapat mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri melalui media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* ini diberi nama "Sahabat Lingkungan Kita" yang memuat muatan pelajaran IPA untuk materi siklus air dan SBdP untuk materi tangga nada lagu air terjun. Dan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, dimana produk yang dihasilkan pada penelitian ini ditujukan sebagai alternatif media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun baik di dalam dan di luar kelas.

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan produk. Peneliti melakukan sebanyak dua kali validasi kepada para ahli untuk melakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan oleh setiap validator. Hasil uji media dilakukan oleh Bapak Aries Maesya, M.Kom, berdasarkan penilaian kuesioner yang mencakup empat aspek penilaian yaitu, aspek desain tampilan, aspek audio, aspek video dan aspek kesesuaian media dengan materi memperoleh total skor 70 dari skor maksimal 75 dengan persentase sebesar 93%. Hasil validasi uji bahasa dilakukan oleh Bapak Dr. Aam Nurjaman, M.Pd., berdasarkan penilaian angket yang mencakup kaidah bahasa, interaktif, penggunaan istilah dan lugas memperoleh total skor 75 dari skor maksimal 75 dengan persentase sebesar 100%. Kemudian Hasil uji materi dilakukan oleh Bapak Ahmad Nasir Tabibi, S. Pd. berdasarkan penilaian angket yang mencakup indicator kesesuaian materi dengan KD dan IPK, daya ketuntasan dan keruntutan materi, kesesuaian soal dengan materi dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri memperoleh total skor 74 dari skor maksimal 75 dengan persentase sebesar 98%. Berdasarkan data validasi, menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* memperoleh nilai rata-rata sebesar 97% dengan kategori "Sangat Layak" untuk di uji coba tanpa revisi.

Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang telah dinyatakan layak, maka dilakukanlah ujicoba kepada peserta didik secara terbatas di kelas V-B yang berjumlah 41 peserta didik. Hasil uji coba dinyatakan berdasarkan hasil tes soal evaluasi untuk mengukur dan mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pembahasan materi siklus air dan tangga nada. Adapun hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif diketahui bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 37 siswa. Dimana pada subtema sebelumnya dengan muatan pelajaran yang sama melalui penyebaran soal pada ulangan harian hanya terdapat 23 siswa yang mendapat nilai di atas KKM sedangkan yang mendapat nilai di bawah KKM mencapai 18 siswa dengan responden A, ARM, ER, FZ, IR, MP,MN, MF, MF, MGS, MR, MAG, MS, SR, SA, SMQ, SSR, dan Y . Sehingga terdapat 43% peserta didik yang memiliki nilai di bawah KKM.

Tetapi setelah diterapkan pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif berdasarkan hasil evaluasi diketahui bahwa peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM hanya sebanyak 4 siswa dengan responden FZ, MF, SSR, dan Y. Sehingga terdapat penurunan jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM, ini menunjukkan adanya peningkatan nilai pada muatan pembelajaran IPA dan SBdP dengan rata-rata nilai peserta didik pada tema 8 subtema manusia dan lingkungan pembelajaran 2 yaitu 87 dan persentase jumlah ketercapaian nilai sebesar 90%. Hasil ini menunjukkan adanya suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran ditinjau dari aspek penguasaan materi pembelajaran yang diberikan.

Setelah mengetahui hasil dari tes evaluasi, maka untuk mengetahui kemenarikan peserta didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* berikut hasil penilaian respon siswa sebanyak 41 orang sebagai responden, terdapat 10 pernyataan dimana skor terendah berjumlah 197 Adalah pernyataan ke 2, yaitu "Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *Articulate Storyline 3* jelas dan mudah dipahami". sedangkan skor tertinggi berjumlah 202 Pada pernyataan ke 7, yaitu "Pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bila menggunakan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*". Secara keseluruhan total yang diperoleh 1984 Dari skor ideal 2050, sehingga diperoleh persentase 93%. Untuk itu, Media Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* mendapat respon yang sangat baik dari peserta didik kelas V-B.

Rekapitulasi data hasil penelitian di atas dapat di capai menggunakan *Articulate Storyline 3*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian para validator, respon peserta didik, dan penilaian hasil belajar yang memenuhi KKM secara klasikal. Sehingga Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membantu guru dalam mengajar serta dapat memberikan variasi media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif, dengan pemanfaatan berbagai fitur-fitur yang ada di dalam *Articulate Storyline 3* seperti *True or False*, *Multiple Choice* dan *Drag and Drop*. Sehingga siswa lebih antusias dan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. *Articulate Storyline 3* pun didukung dengan format multimedia seperti video, gambar dan *timeline*. selain itu sifatnya yang interaktif membuat pengguna lebih leluasa memilih kegiatan yang dikehendaki selanjutnya, file yang dapat di akses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh (Yahya, 2020) menyampaikan bahwa *Articulate Storyline 3* dengan ukuran file yang relative kecil, file media mudah diakses oleh penggunaannya melalui link atau aplikasi *android* maupun laptop dengan jaringan internet.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan dan hasil uji coba penelitian dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Tema 8 Subtema Manusia dan Lingkungan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif dibuktikan dengan (1) Hasil uji validitas produk yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang memperoleh presentase sebesar 93% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, dan 98% dari ahli materi. Rata-rata hasil penilaian ahli diperoleh presentase sebesar 97% dengan kriteria sangat layak. (2) Hasil tes evaluasi melalui penyebaran kuis interaktif diketahui peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 37 siswa, ini menunjukkan adanya peningkatan nilai pada muatan pembelajaran IPA dan SBdP dengan rata-rata nilai yaitu 87 dan presentase jumlah ketercapaian nilai secara klasikal sebesar 90%. Hasil ini menunjukkan adanya suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran ditinjau dari aspek penguasaan materi pembelajaran yang diberikan. (3) Hasil respon peserta didik yang memperoleh presentase rata-rata penilaian sebesar 93% yang mencapai kriteria sangat baik. Berdasarkan data tersebut, pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Tema 8 Subtema Manusia dan Lingkungan pembelajaran ke-2 memperoleh hasil penilaian yang sangat layak dan mendapatkan respon sangat baik dari peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat dijadikan sebagai sebuah solusi dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

REFERENSI

- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: H.2
- Alperi, M., & Handayani, D. (2021). *Layanan konsultasi pembuatan multimedia interaktif dengan Articulate Storyline untuk meningkatkan kompetensi guru SMP Kota Bengkulu*. 388–395.
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- 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.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*. Malang: Madani Media
- Hardhienata, S., Suchyadi, Y., & Wulandari, D. (2021). Strengthening Technological Literacy in Junior High School Teachers in the Industrial Revolution Era 4.0. *Jhss (Journal of Humanities and Social Studies)*, 5(3), 330–335. <https://doi.org/10.33751/jhss.v5i3.4220>
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif: Rekonstruksi Pemikiran Dasar Natural Research Dilengkapi Contoh, Proses dan Hasil 6 Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Malang: Literasi Indonesia.
- Made S. I., I Wayan. A., Dwi. R. W., (2021). Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. e-ISSN : 2614-2007
- Meidita, Anisah, Candra. Dan. Susilowibowo, Joni. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. Universitas Negeri Surabaya : *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(5). 2222.
- 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.

- Suardi, Paradila, Nopi. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Kelas VI Tema 9 Subtema 2 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
- Suchyadi, Y., & Suharyati, H. (2021). The Use Of Multimedia As An Effort To Improve The Understanding Ability Of Basic School Teachers 'Creative Thinking In The Era "Freedom Of Learning." In A. Rahmat (Ed.), *Merdeka Belajar* . Zahir Publishing.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yanto. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal INVOTEK (Inovasi Vokasional dan Teknologi)*. 19(1). 75-82.