



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai

M.Friantona Nasution¹⁾, Umar Darwis²⁾

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi : anggi.nasution15@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi Keberagaman Budaya bangsaku siswa kelas IV SD, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi Keberagaman Budaya bangsaku siswa kelas IV SD dari hasil validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan Respon Guru. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model *Borg and Gall* (1998) Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Media yang dikembangkan divalidasi oleh satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media dan satu guru. Validasi oleh ahli media dan respon guru dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan produk berupa media *Articulate Storyline 3* yang layak untuk siswa kelas IV SD. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Articulate Storyline 3*, Keberagaman Budaya bangsaku.

Abstract

This study aims to: (1) produce learning media Articulate Storyline 3 on the material of Cultural Diversity of my people in grade IV elementary school students, (2) determine the feasibility of learning media Articulate Storyline 3 on the material on Cultural Diversity of my nation for grade IV elementary school students from the results of feasibility validation by material experts, media expert and Teacher Response. This research is a type of research and development with reference to the Borg and Gall (1998) model. The instrument used to collect data is a questionnaire. The data analysis technique is descriptive qualitative. The developed media was validated by one material expert lecturer, one media expert lecturer and one teacher. Validation by media experts and teacher responses was carried out in 2 stages and resulted in a product in the form of Articulate Storyline 3 media which was suitable for fourth grade elementary school students. Thus, the developed learning media is declared suitable for use in learning

Keywords: Learning Media, *Articulate Storyline 3*, Cultural Diversity of my people.

1. Pendahuluan

Pendidikan Bidang teknologi berkembang dengan sangat pesat khususnya didunia komputer dan juga penerapannya di berbagai aspek kehidupan yang mengharuskan kita untuk memberikan perhatian lebih. Revolusi industri 4.0 menjadi bahan pembicaraan masyarakat di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Perkembangan industri ini menyebabkan dampak yang luar biasa terhadap peluang pekerjaan yang akan diperoleh para lulusan sekolah dan perguruan tinggi. Dunia pendidikan harus mengubah sistem pendidikan agar dapat

bertahan pada masa yang akan datang. Kemampuan menggunakan teknologi merupakan perihwal yang wajib dimiliki para generasi muda sekarang.

Dunia pendidikan juga dipengaruhi dan terbawa perubahan oleh berkembangnya IPTEK. Kemajuan teknologi informasi yang semakin maju saat ini dampaknya sangat besar pada dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut harus menyesuaikan perkembangan teknologi yang sedang terjadi terhadap peningkatan kualitas pendidikan, terutama dalam memanfaatkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk dunia pendidikan saat ini, khususnya dalam persiapan pembelajaran. Teknologi Informasi (TI) banyak berperan dalam bidang pendidikan. Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan, dari pendidikan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai teknologi utama maupun sebagai teknologi pendukung. TI digunakan sebagai media pembelajaran dan fasilitas pembelajaran. (Sukmawati, dkk. 2017).

Menurut Hidayat dan Siti Kayroyiah (2018) Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar. Di era kemajuan teknologi, banyak perangkat pembelajaran berbasis multimedia. Keluasan pemanfaatan multimedia sangat mempengaruhi perkembangan teknologi khususnya dunia komputer yang luar biasa. Kini bagi masyarakat kita ada anggapan bahwa multimedia sudah menjadi bagian hidup. Telah banyak bidang yang memanfaatkan dan menggunakan multimedia diantaranya dunia pendidikan.

Semua orang setuju bahwa proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) merupakan usaha terencana yang diharapkan berlangsung dengan memiliki sebuah pengetahuan baru yang bisa didapat oleh peserta didik. KBM merupakan usaha tersadar yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Pendidik bertugas untuk memandu sebuah pembelajaran agar berjalan dengan sesuai harapan, namun terkadang suasana kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis disebabkan karena KBM tidak menarik dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Jika terlalu monoton dan sering duduk belama-lama di kursi saat belajar, peserta didik akan kurang nyaman dalam kondisi tersebut. Berkenaan dengan usaha agar tercapainya tujuan pembelajaran, tentu keadaan ini akan menjadi masalah yang serius jika dibiasakan.

Menurut Sardiman (2016) mengatakan sesungguhnya proses belajar mengajar ialah dimana penerima pesan mendapat sebuah kiriman pesan yang dilakukan oleh pengirimnya melalui

saluran atau sarana tertentu, hal tersebut merupakan sebuah proses komunikasi. Agar komunikasi berlangsung dengan baik serta informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik, dalam kegiatan belajar mengajar pendidik perlu menggunakan media pembelajaran dan pendidik juga harus menguasai materinya. Keberagaman Budaya Bangsa yang merupakan pelajaran tentang sejarah menjadikan banyak peserta didik yang beranggapan pelajaran ini membosankan bagi mereka. Hal ini terjadi dikarenakan ada beberapa hal yang menjadi pemicunya, diantaranya yaitu kurang kreatifnya pendidik dalam mengelola sebuah pembelajaran sehingga pembelajaran terjadi secara kurang harmonis. Dengan tidak adanya motivasi belajar ini, maka prestasi peserta didik pasti akan mengalami kemunduran dan sudah pasti akan banyak tujuan pembelajaran yang tidak tercapai secara maksimal. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan. Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis pada *Software Articulate Storyline*. Melalui media ini yaitu berupa kombinasi media visual dan audio yang biasa kita sebut dengan multimedia akan dikembangkan menjadi sarana penyampaian materi pelajaran Keberagaman Budaya Bangsa di SD lebih menarik dan berkesan bagi peserta didik.

Dalam dunia pendidikan, multimedia telah banyak digunakan. Menurut Herman Dwi Sujono (2017:25) teori kognitif multimedia pembelajaran, saat peserta didik belajar suatu materi yang disampaikan melalui multimedia maka didalam pikirannya akan mengalami tiga proses yang disebut sebagai beban kognitif, yakni:

1. Pemrosesan penting (*Essential Processing*),
2. Pemrosesan generatif (*Generative Processing*),
3. Pemrosesan tidak relevan (*Extraneous Processing*).

Dari hasil pencarian data awal yang dilaksanakan di SD Negeri 068074 Medan Denai, diketahui bahwa masih ada beberapa kendala yang dialami pada saat proses belajar mengajar seperti, proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik dari segi media masih kurang variatif, hanya menggunakan media cetak, media gambar dan buku paket. Selain itu, sebagian besar pendidik belum mampu membuat media pembelajaran yang interaktif. Hal ini

menyebabkan peserta didik banyak merasa bosan dengan pembelajaran yang berlangsung selama ini.

Articulate Storyline 3 merupakan media interaktif yang memiliki keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni menjadikan kedua kemampuan kolaborasi yang menarik minat belajar peserta didik (Pratama, 2018). *Articulate Storyline* adalah alat *e-learning* (perangkat lunak) yang dapat digunakan untuk membantu membangun konten interaktif (pembelajaran). Mempelajari bagaimana merencanakan proyek alur cerita, menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda untuk membuat presentasi, menggunakan jenis media seperti audio dan video dan kemudian menerbitkan proyek yang dibuat. Anda juga dapat mengetahui cara menggunakan alat tes alur cerita lisan untuk menilai kelancaran pengalaman *e-learning* (Salam, 2017). Media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan Scene dan Slide yang akan dikombinasikan dengan audio dan video yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan sebuah materi, media ini diharapkan bisa menjadi salah satu solusi dan alternatif tersendiri.

Berdasarkan pada uraian di atas, peneliti merumuskan masalah tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan articulate story line 3 pada tema 1 subtema 1 siswa kelas iv di sd negeri 068074 medan denai? Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Story Line 3 Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas IV Di Sd Negeri 068074 Medan Denai.

2. Metode Penelitian

Desain penelitian pada media pembelajaran berupa Articulate Storyline ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. Menurut Endang Mulyatiningsih, (2013: 161) mengatakan penelitian dan pengembangan (R&D) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa proses pengembangan. Produk yang dihasilkan dalam Penelitian dan Pengembangan (R&D) bisa berupa media, modul, buku, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran.

Pada pengembangan media *Articulate Storyline* ini peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model Borg & Gall. Borg and Gall (1998) mengemukakan sepuluh langkah dalam R & D yang dikembangkan oleh *staff Teacher Education Program at Far West Laboratory For Educational Research and Development*, dalam *minicourses* yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada klas spesifik. Subjek dalam penelitian ini adalah Validator Ahli Materi yaitu Dosen, Ahli Media yaitu Dosen dan Ahli Pembelajaran yaitu Guru kelas IV SD Negeri 068074 Medan Denai. Untuk mengetahui respon guru terhadap kelayakan media *Articulate Storyline* yang dikembangkan. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2021.

Adapun Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan membagikan kuesioner (angket). Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket Validasi untuk mengetahui apakah pengembangan media *Articulate Storyline* pada materi Keberagaman budaya bangsaku menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan yang berupa jawaban “Ya-Tidak.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan materi Keberagaman Budaya Bangsaku dan mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan materi Keberagaman Budaya Bangsaku untuk pembelajaran IPS kelas IV SD. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan dan Borg & Gall, yang dibatasi pada beberapa tahap saja. Tahap-tahap tersebut meliputi: a) tahap pengumpulan informasi; b) tahap perencaan; c) tahap pengembangan produk; dan d) tahap validasi.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil penelitian ahli materi memperoleh hasil yang cukup baik. Dari 4 Aspek yaitu (1) Aspek kesesuaian materi dengan SK dan KD, (2) Keakuratan Materi, (3) Kemutakhiran Materi, (4) Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik, Mendapatkan tanggapan Penilaian “Ya”. Adanya Revisi Materi dalam dua tahap menghasilkan produk berupa Media *Articulate Storyline* yang layak untuk siswa kelas IV SD.



Gambar 1 Isi Materi Media Articulate Storyline 3

b. Validasi Ahli Media

Dari hasil penelitian ahli media diketahui bahwa kualitas media *Articulate Storyline* pada materi Keberagaman Budaya Bangsaaku berdasarkan penilaian oleh Ahli Media mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” dari 15 pernyataan dengan masukan validator yaitu “media *Articulate Storyline* pada materi Keberagaman Budaya Bangsaaku yang dikembangkan oleh M. Friantona Nasution sudah layak dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di Sekolah” dengan demikian Media *Articulate Storyline* pada materi Keberagaman Budaya Bangsaaku menunjukkan kriteria Valid atau Sangat Layak.



Gambar 2 Tampilan Depan Media Articulate Storyline 3

c. Validasi Respon Guru

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap respon guru dapat diketahui bahwa kualitas media *Articulate Storyline* pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” dari 15 pernyataan dengan masukan validator yaitu “media *Articulate Storyline* pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku yang dikembangkan oleh M. Friantona Nasution sudah layak dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di Sekolah” dengan demikian Media *Articulate Storyline* pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku menunjukkan kriteria Valid atau Sangat Layak.

Berdasarkan data hasil validasi tentang produk media *Articulate Storyline* pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku yang dilakukan oleh ketiga validator di peroleh nilai baik yang menunjukkan tanggapan penilaian “Ya”, dan tidak terdapat revisi dari para ahli sehingga di lihat dari kualitas media *Articulate Storyline* di tinjau dari penilaian para validator maka termasuk dalam kategori “Valid” atau “Sangat layak” untuk di gunakan dalam proses pembelajaran khususnya siswa di kelas IV Sekolah Dasar.

Media *Articulate Storyline* materi Keberagaman Budaya dan Bangsaku yang dikembangkan telah mendapatkan kevalidan. Kevalidan merupakan ukuran dari sesuatu yang dapat diukur.

3.2 Pembahasan

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Pada tahap awal peneliti memilih materi dengan berpedoman pada Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator dan buku pelajaran kelas IV Pada Tema 1 Subtema 1 setelah memilih materi yang akan dikembangkan dengan membuat desain media pembelajaran Articulate Storyline. Media pembelajaran Articulate Storyline yang sudah selesai didesain kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli media dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan media penilaian baik. Validasi oleh ahli materi dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan media penilaian baik.

Hasil penelitian ahli materi memperoleh hasil yang lebih baik dari tahap pertama. Dari 4 Aspek yaitu (1) Aspek kesesuaian materi dengan SK dan KD, (2) Keakuratan Materi, (3) Kemutakhiran Materi, (4) Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik, Mendapatkan

tanggapan Penilaian “Ya”. Adanya Revisi *Articulate Storyline* dalam dua tahap menghasilkan produk berupa media *Articulate Storyline* yang layak untuk siswa kelas IV SD.

Hasil penelitian ahli media menunjukkan bahwa sudah mengalami Revisi/perbaikan sehingga menghasilkan media *Articulate Storyline* yang layak untuk digunakan siswa kelas IV SD. Berdasarkan nilai yang diperoleh pada uji Validasi Materi , Validasi Media, dan Respon Guru media ini termasuk media yang Valid dan Sangat Layak. Hasil Pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran IPS. Menurut Mudlofir (2016:133) “Media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran, dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung”.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model Borg and Gall telah menghasilkan suatu produk berupa media *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPS di SD materi Keberagaman Budaya dan Bangsaaku. Di dalam media *Articulate Storyline*. Penggunaan media *Articulate Storyline* untuk interaktif seperti bagian-bagian yang menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media media *Articulate Storyline*.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan ahli pembelajaran yaitu respon guru kelas IV. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media *Articulate Storyline* materi Keberagaman Budaya dan Bangsaaku yang di kembangkan peneliti dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

5. Daftar Pustaka

A.M, Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

- Dwi Surjono, Herman, (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press).
- Hamzah, F., Mujib, A., & Firmansyah, F. (2022). Efektivitas Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Schoology. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(1).
- Harahap, S. R. A. K., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan Media Berbasis Power Point Untuk Penyajian Bagian-Bagian Tumbuhan Melalui CTL Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 128-137.
- H. Hidayat, S. Khayroiayah. (2018) *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. Jurnal MathEducation Nusantara*. 1 (1), 40-45.
- Jannah, M., & Darwis, U. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Paired Storytelling Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV SD Al-Washliyah 43 Firdaus. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 01-16.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197-208.
- Kusuma, N., Mujib, A., Syahputra, E., & Ariswoyo, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 39-45.
- Mudlofir, Ali., & Rusdiah, Efi Fatimatur. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktek*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Pratama, Ryan Angga. (2018) Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *DIMENSI*, 7 (1).
- Salam, N. A. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas Vii Tahun Ajaran 2016/2017 Di Mts Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas*. Universitas Negeri Semarang.

- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Sartyka, B., Mujib, A., & Mawengkang, H. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 35-46.
- Sukardi. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Sukmawarti, Hidayat, Firmansyah, Abdul Mujib. (2017). Ibm Guru Cerdas Geogebra. *Jurnal Amaliyah Pengabdian Pada Masyarakat* . 1(2). 52-59.