



Pengembangan Media Pembelajaran Poster 3 Dimensi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SD

Darma Jati Wibowo¹, Nurjannah²

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

*Korespondensi: darmajatiwibo@gmail.com, nurjannahdalimunthe@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui teknologi lebih dalam dan mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* tema lingkungan sahabat kita dengan pendekatan saintifik di SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research And Development*) dengan mengacu pada model 4D. Model 4D memiliki tahapan yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminatin* (desiminasi). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknis analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Media yang dikembangkan divalidasi oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli media dan satu orang ahli pembelajaran. Validasi oleh ahli materi dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan materi yang sesuai indikator dan KD kelas V SD/MI. Validasi oleh ahli media dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan produk berupa media *Articulate Storyline 3* yang layak dan dapat digunakan untuk siswa kelas V SD/MI. Validasi oleh ahli pembelajaran dilaksanakan 1 tahap dan menghasilkan produk berupa media *Articulate Storyline 3* yang layak untuk siswa kelas V SD/MI. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajarandi SD/MI.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Articulate Storyline 3, Perkembangan Teknologi.*

Abstract

This study aims to: find out more about technology and develop learning media for Articulate Storyline 3 with the theme of our friend's environment with a scientific approach in elementary school. This research is a type of research and development with reference to the 4D model. The 4D model has stages, namely: Define, Design, Development, and Disseminatin. The instrument used to collect data is a questionnaire. Technical data analysis is descriptive qualitative. The developed media was validated by one material expert, one media expert and one learning expert. Validation by material experts is carried out in 2 stages and produces material that is in accordance with the indicators and KD grade V SD/MI. Validation by media experts was carried out in 2 stages and resulted in a product in the form of Articulate Storyline 3 media that was feasible and could be used for fifth grade elementary/MI students. Validation by learning experts was carried out in 1 stage and resulted in a product in the form of Articulate Storyline 3 media which was suitable for fifth grade elementary/MI students. Thus the learning media developed is declared suitable for use in learning in SD/MI.

Keywords: *Learning Media, Articulate Storyline 3, Technological Development.*

1. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia semakin banyak mengalami perkembangan yang signifikan. Pendidikan sendiri yaitu suatu proses didalam kehidupan yang merupakan sarana untuk bisa mendapatkan ilmu pengetahuan yang akan berguna didalam kehidupan pada masa yang akan datang (Rangkuti, Sukmawarti, 2020). Perkembangan teknologi banyak digunakan dengan berbagai jenis media, seiring berjalannya kemajuan teknologi media bisa dibuat dengan berbagai bentuk sesuai yang diinginkan. Teknologi merupakan suatu sarana yang dihasilkan dari kebudayaan manusia, berdasarkan inovasi yang dilakukan untuk mempermudah aktivitas masyarakat.

Revolusi industri 4.0 menjadi bahan pembicaraan berbagai dunia, termasuk Indonesia. Dengan teknologi yang berkembang pesat diberbagai bidang seperti bidang pendidikan, termasuk sekolah dasar seperti pemakaian teknologi Augmented Reality yang terus dikembangkan (Hidayat, dkk, 2021:1-2). Menghadapi era teknologi perlu adanya skill yang dimiliki, skill diperoleh dari adanya pembelajaran yang dilakukan. Menurut Sukmawarti, dkk (2022) "Learning is needed in order to prepare students to face the era of the industrial revolution 4.0 which demands 21st century skills, namely creative thinking, critical thinking, communicating and collaborating" Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Keterampilan ini diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan pemecahan masalah (Sukmawarti, Hidayat, lili Amelia, 2022:202-207).

Dengan perkembangan teknologi ini memberikan dampak yang dikenal sebagai "Fenomena disrupsi", yang mana fenomena ini terlihat dari cara belajar yang tanpa batas sesuai dengan minat, pola belajar yang informal, keterampilan belajar yang mandiri, serta banyaknya cara belajar yang mudah untuk dicari dengan teknologi (Sukmawarti, dkk, 2022). Kemajuan teknologi ini pula perlu diimbangi dengan sumber daya manusia nya, maka dari itu peningkatan kualitas sumber daya ini tidak terlepas dari peran pendidikan yang didalamnya terdapat proses belajar mengajar. Menurut Sardiman (2018:107) 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 berjalan dengan baik dan dapat diterima oleh siswa maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Menurut Hidayat & Siti Khayroiyyah (2018) dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan akan selalu muncul hambatan belajar (learning obstacle), maka untuk mengurangi hambatan belajar tersebut guru perlu mempersiapkan hal-hal yang tepat seperti perangkat pembelajaran berupa media, alat dan sumber belajar. Supriyanto (2016: 1-8) menyatakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai alat komunikasi dalam segala bentuk yang fungsinya untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan tujuan untuk merangsang pikiran siswa, mendorong minat siswa, dan memancing perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kurikulum pembelajaran saat ini adalah menggunakan kurikulum 2013 dimana pengembangan kurikulum 2013 ini merupakan langkah lanjutan menuju kurikulum pengembangan berbasis kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan terpadu (Sukmawarti dan Hidayat, 2020). Untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013 dengan siswa sebagai pusat dalam pembelajaran maka perlu dilakukan penyusunan media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik. Pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan saintifik ini menggunakan software yaitu Articulate Storyline 3 sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara offline, sehingga memudahkan para pendidik ketika tidak adanya jaringan internet.

Kustandi (2011) penggunaan Articulate Storyline mampu meningkatkan hasil belajar pada ranah psikomotor. Penerapan media Articulate Storyline 3 pada jenjang SD dapat mendukung proses pembelajaran karena sebagian siswa di wilayah yang tidak semua bisa dapat jaringan internet yang bagus (konektivitas), sehingga aplikasi ini mampu digunakan siswa secara offline dan online dengan maksimal. Selain itu juga dapat menjadi sarana melakukan tes atau pertanyaan secara interaktif. Program Articulate Storyline 3 dapat dipasang dan dijalankan pada sistem windows 7,8 hingga windows 10. Berdasarkan dari uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Tema Lingkungan Sahabat Kita Dengan Pendekatan Saintifik Di Kelas V SD.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development untuk mengembangkan media pembelajaran Articulate Storyline 3 yang berisi materi pembelajaran tematik yaitu tema lingkungan sahabat kita. Penelitian ini bertujuan untuk mngembangkan suatu produk dengan proses pengembangan, oleh karena itu media pembelajaran Articulate Storyline 3 dibuat

dengan upaya semaksimal mungkin agar tercapainya suatu pembelajaran. Adapun langkah langkah yang di lakukan penulis untuk mencapai suatu tujuan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli tahun ajaran 2022/2023. Dilaksanakan di SD/MI Madrasah Al-Muchtaryah Tanjung Morawa. Sbjek peneliian ini adalah kelas V SD/MI Madrasah Al-Muchtaryah Tanjung Morawa Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yakni pembahasan dari hasil pengembangan produk yang akan dikembangkan peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan produk dengan arahan dari pembimbing dan juga menyesuaikan penilaian dari ahli validasi. Penilain tersebut berbentuk angket yang diberikan kepada ahli validasi agar peneliti bisa mengetahui perihal masukan dan saran produk yang di kembangkan oleh peneliti agar dapat perbaikan.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan tema lingkungan sahabat kita dan mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan tema lingkungan sahabat kita untuk kelas V SD/MI. Ada pun tahap yang melputi media berdasarkan angket yaitu.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil penelitian ahli materi memperoleh hasil yang cukup baik. Dari Aspek yaitu kesesuaian materi dengan KD dan Indikator kelas V SD

2. Hasil Validasi Ahli Media

Dari hasil penelitian ahli media diketahui bahwa kualitas media *Articulate Storyline 3* pada tema lingkungan sahabat kita berdasarkan penilaian oleh Ahli Media mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” dari 10 pernyataan dan 1 yang “tidak” *Media Articulate Storyline” 3* pada tema yang dikembangkan sudah layak dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di Sekolah” dengan demikian media *Articulate Storyline 3* pada tema lingkungan sahabat kita menunjukkan kriteria Valid atau Sangat Layak di gunakan.

3. Hasil Validasi Respon Guru

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap respon guru dapat diketahui bahwa kualitas media *Articulate Storyline 3* pada tema lingkungan sahabat kita mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” dari 11 pernyataan. Media *Articulate Storyline 3* pada tema lingkungan sahabat kita yang dikembangkan sudah layak dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di Sekolah dengan demikian media *Articulate Storyline 3* pada tema lingkungan sahabat kita menunjukkan kriteria Valid atau Sangat Layak. Berdasarkan data hasil validasi tentang produk media *Articulate Storyline 3* pada tema lingkungan sahabat kita yang dilakukan oleh ketiga validator diperoleh nilai baik yang menunjukkan tanggapan penilaian “Ya”, dan terdapat satu kali revisi dari para ahli sehingga dilihat dari kualitas media *Articulate Storyline 3* ditinjau dari penilaian para validator maka termasuk dalam kategori “Valid” atau “Sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya siswa di kelas V SD/MI.

3.2 Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini disimpan kedalam link gunanya untuk memudahkan siswa dalam menggunakan *Articulate Storyline 3*. Kompetensi Dasar (KD), indikator dan buku pelajaran kelas V Pada Tema 8 Subtema 1 setelah memilih materi yang akan dikembangkan dengan membuat desain media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang sudah selesai didesain kemudian dilakukan validasi. Dalam media ini sudah tertera berbagai materi yang bisa digunakan kepada siswa agar mereka bisa memilih pembelajaran manakah yang harus dikerjakan. Sebelumnya produk yang akan dikembangkan melalui tahap proses validasi terhadap ahli validasi. Validasi ahli materi yaitu ada 2 tahapan dari 14 pernyataan mendapatkan penilaian “Ya” dan menghasilkan materi yang sesuai dengan KD dan Indikator. Validasi ahli media yaitu ada 2 tahapan dari 10 pernyataan mendapatkan penilaian “Ya” 9 dan “Tidak” 1 dan menghasilkan media yang menarik dan membangun semangat belajar siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Validasi respon guru melalui 1 tahapan dari 11 pernyataan menghasilkan penilaian “Ya” dan sudah layak diuji cobakan di kelas V SD/MI.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan

model 4D 4D dengan langkah-langkah (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan) dan (3) *Develop* (Pengembangan) (4) (*Disseminate*) telah menghasilkan suatu produk berupa media *Articulate Storyline 3* pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Siklus Air. Di dalam media *Articulate Storyline 3*. Penggunaan media *Articulate Storyline 3* untuk pelajaran interaktif seperti bagian-bagian yang menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media media *Articulate Storyline 3*

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan ahli pembelajaran yaitu respon guru kelas V. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media *Articulate Storyline 3* Tema Lingkungan Sahabat kita materi Siklus Air yang di kembangkan peneliti dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan media dalam proses pembelajaran interaktif.

5. Daftar Pustaka

- Hidayat & Siti Khayroiayah. 2018. Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1 (1), 15-19.
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. The Application of Augmented Really in Elementary School Education. *Research, Society and Deveopment*. 10(3), 1-6
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011.
- Mujib, A., & Firmansyah. (2022, July). Improvement habits of minds in constructing mathematical proof using DNR-model. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2577, No. 1, p. 020038). AIP Publishing LLC.
- Nasution, T. F. Z., & Lestari, N. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Di Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 94-104.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572
- Rangkuti, D., Lubis, S. I., Salayan, M., Sari, D. E., & Mujib, A. (2022). Development of Learning Tools Assisted by Manipulative Teaching Aids Through Problem-Based Learning. *Development*, 5(2).

- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada. (107)
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. 2022. *Workshop Worksheet Berbasis Budaya Bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PakMas: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(1), 202-207.
- Sukmawarti, Hidayat, Oca liliani. 2022. *Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(4).
- Sukmawarti, Hidayat (2020). *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536.
- Supriyanto, A. (2016) *Kolaborasi Konselor, Guru, dan Orang tua Untuk Mengembangkan Kompetensi Anak Usia Dini Melalui Bimbingan Kompetenensif*. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)* 4 (1): 1–8.