



## **Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Articulate Storyline Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Kelas V di SD**

**Rizky Rahma Dina<sup>1</sup>, Samsul Bahri<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

\*Korespondensi: rizky.rahmadina12@gmail.com [samsulbahri170367@gmail.com](mailto:samsulbahri170367@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada tema Peristiwa Dalam Kehidupan di kelas V SD/MI. (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Articulate storyline pada tema Peristiwa dalam Kehidupan SD/MI dari hasil validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (research and development) dengan mengacu pada model ADDIE. Model ADDIE memiliki tahapan yaitu, Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan) dan Evaluation (evaluasi). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik 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 produk berupa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline yang layak untuk siswa kelas V SD/MI. Validasi oleh ahli media dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang layak untuk siswa kelas V SD/MI. Validasi oleh ahli pembelajaran dilaksanakan 1 tahap dan menghasilkan produk berupa media link pembelajaran yang layak untuk siswa kelas V SD/MI. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci : Media Pembelajaran, Articulate Storyline, Peristiwa dalam Kehidupan**

### **Abstract**

*This study aims to: find out more about technology and develop learning media for Articulate Storyline 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 ADDIE model. The ADDIE model has stages, namely: Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. 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 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 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 , Events in Life**

## **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, ddk (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 (Wati,2016:3) dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan Media pembelajaran yaitu menjadi perantara atau alat bantu yang dimanfaatkan untuk menginformasikan isi suatu materi pembelajaran. (Sadiman, dkk,2014:17) menyatakan bahwa Media sendiri memiliki beberapa kegunaan diantaranya, untuk memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, dan memberikan persepsi yang sama. (Arsyad, 2016: 19-20). Penggunaan media pembelajaran juga membantu untuk meningkatkan pemahaman, menampilkan informasi, serta membantu menafsirkan informasi yang diterima.

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 teknologi. Pengembangan media pembelajaran Teknologi ini berbentuk software yaitu Articulate Storyline sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara offline, sehingga memudahkan para pendidik dalam kendala pada jaringan internet.

Kustandi (2011) penggunaan Articulate Storyline mampu meningkatkan hasil belajar pada ranah psikomotor. Penerapan media Articulate Storyline 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 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 berbasis Articulate Storyline Tema Peristiwa dalam Kehidupan di Kelas V SD.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development untuk mengembangkan media pembelajaran Articulate Storyline yang berisi materi pembelajaran tematik yaitu tema Peristiwa dalam Kehidupan. Penelitian ini bertujuan untuk mngembangkan suatu produk dengan proses pengembangan, oleh karena itu media pembelajaran Articulate Storyline 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 Agustus tahun ajaran 2022/2023. Dilaksanakan di SD/MI 106815 Marendal 1. Sbjek peneliian ini adalah kelas V SD/MI 106815 Marendal . 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**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dengan tema Peristiwa dalam Kehidupan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dengan tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk kelas V SD/MI. Ada pun tahap yang melputi media berdasarkan angket yaitu:

#### **a. 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.

#### **b. Hasil Validasi Ahli Media**

Dari hasil penelitian ahli media diketahui bahwa kualitas media *Articulate Storyline* pada tema Peristiwa dalam Kehidupan berdasarkan penilaian oleh Ahli Media mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” dari 9 pernyataan dan 1 yang “tidak” *Media Articulate Storyline*” pada tema yang dikembangkan sudah layak dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di Sekolah” dengan demikian media *Articulate Storyline* Peristiwa dalam Kehidupan menunjukkan kriteria Valid atau Sangat Layak di gunakan.

#### **c. Hasil Validasi Respon Guru**

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap respon guru dapat diketahui bahwa kualitas media *Articulate Storyline* pada tema lingkungan sahabat kita mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” dari 10 pernyataan. *Media Articulate Storyline* 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* pada tema lingkungan sahabat kita menunjukkan kriteria Valid atau Sangat Layak. Berdasarkan data hasil validasi tentang produk media *Articulate Storyline* pada tema peristiwa dalam kehidupan yang di lakukan oleh ketiga validator di peroleh nilai baik yang menunjukkan tanggapan penilaian “Ya”, dan terdapat satu kali 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 V SD/MI.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini disimpan kedalam link gunanya untuk memudahkan siswa dalam menggunakan *Articulate Storyline*. Kompetensi Dasar (KD), indikator dan buku pelajaran kelas V Pada Tema 7 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. Dalam media ini sudah tertera berbagai materi yang bisa digunakan kepada siswa agar mereka bisa memilih pembelajaran manakah yang harus di kerjakan. Sebelumnya produk yang akan di kembangkan melalui tahap proses validasi terhadap ahli validasi. Validasi ahli materi yaitu ada 2 tahapan dari 10 pernyataan mendapatkan penilaian “Ya” 8 dan 2 “Tidak” 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 10 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 ADDIE dengan langkah-langkah Analyze (analisis), 2. Design (perancangan), 3. Development (pengembangan), 4. Implementation (implementasi) dan 5. Evaluation (evaluasi) telah menghasilkan suatu produk berupa media *Articulate Storyline* pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Materi Peristiwa pada masa penajajahan di dalam media *Articulate Storyline* . Penggunaan media *Articulate Storyline* untuk pelajaran interaktif seperti bagian-bagian yang menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media *Articulate Storyline*

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 Tema Peristiwa Dalam Kehidupan materi Peristiwa pada masa penjajahan yang dikembangkan peneliti dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan media dalam proses pembelajaran interaktif.

### **Daftar Pustaka**

- A.M.Sadirman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arif. S. Sadiman Dkk. (2018). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar, Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Hidayat & Siti Khayroiyah. 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.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572
- 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 Komperensif. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)* 4 (1): 1–8.

Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena