

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK SEKOLAH DASAR

Beta Rapita Silalahi, Safrida Napitupulu, Wariyati
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah
betarapitasilalahi@gmail.com

Abstrak

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru diharapkan harus mampu menginovasikan pembelajaran dengan dunia ilmu teknologi karena sasaran pendidikan anak jaman generasi Z tentu tidak lupa menyeimbangkannya pendidikan karakter sebagai pegangan utama siswa dalam melaksanakan kehidupan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada setiap hal-hal baru, serta dapat mendukung dan meyakinkan ilmu pengetahuan pemikiran peserta didik agar lebih menghidupkan proses pembelajaran. Articulate Storyline merupakan software media pembelajaran yang interaktif, software ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan slide, flash (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu. Software ini telah tersedia dalam format .exe sehingga bisa digunakan langsung pada PC/laptop dan tidak menginstal ulang. Software ini dapat di jalankan pada windows 7, 8 dan 10. Perangkat yang dikembangkan berupa video animasi menggunakan Articulate Storyline 3. Langkah-langkah model pengembangan 4-D ini terdiri dari 4 tahap: tahap define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan implentasi (penyebaran). Penelitian ini dilaksanakan disemester ganjil, Penelitian dilaksanakan di SDIT AL-Fauzi Medan. Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian ahli dari aspek pemograman sangat layak, aspek tampilan sangat layak, aspek isi sangat layak. Simpulan dari validator ditinjau dari ke tiga aspek tersebut jika dipersentasikan sebesar 85% termasuk dalam kriteria Sangat Layak, sehingga media diimplementasikan ke siswa mencapai 88% kategori Sangat layak.

Kata kunci: media pembelajaran articulatestoryline 3

Abstrak

Along with the development of science and technology, teachers are expected to be able to innovate learning with the world of technology because the educational target for children in the Z generation certainly does not forget to balance character education as the main guide for students in carrying out their lives. Learning media is anything that can be used to convey messages from a teacher to students that can stimulate students' thoughts and feelings of attention, so that the learning process occurs. The function of learning media can be used by educators to increase students' motivation for new things, and can support and guarantee students' knowledge and thinking to make the learning process more lively. Articulate Storyline is interactive learning media software, this software has the ability to combine slides, flash (swf), videos and animated characters into one. This software is available in .exe format so it can be used directly on a PC/laptop and does not reinstall. This software can be run on Windows 7, 8 and 10. The device developed is an animated video using Articulate Storyline 3. The steps for this 4-D development model consist of 4 stages: defining, designing, developing, developing. development) and implementation (dissemination). This research was carried out in the odd semester. The research was carried out at SDIT AL-Fauzi Medan. Based on the calculation results above, the expert assessment results from the programming aspect are very feasible, the appearance aspect is very feasible, and the content aspect is very feasible. The validator's conclusions are reviewed from these three aspects, if the percentage is 85%, it is included in the Very Feasible criteria, so that the media implemented for students reaches 88% in the Very Feasible category.

Keywords: articulatestoryline 3 learning media

1. PENDAHULUAN

Guru harus mengambil peran dalam menyiapkan lulusannya agar mampu mengikuti pendidikan selanjutnya tentu harus menguasai ilmu ditingkat dasar. Bidang pendidikan harus direvolusi dan berorientasi pada pembelajaran yang lebih modern. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru diharapkan harus mampu menginovasikan pembelajaran dengan dunia Ilmu Teknologi Karena sasaran pendidikan anak jaman generasi Z tentu tidak lupa menyeimbangkannya pendidikan karakter sebagai pegangan utama siswa dalam melaksanakan kehidupan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada setiap hal-hal baru, serta dapat mendukung dan meyakinkan ilmu pengetahuan pemikiran peserta didik agar lebih menghidupkan proses pembelajaran. Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga ketika siswa menemukan suatu konsep yang salah dari upaya penyelidikannya, seorang guru akan membimbing dan menjelaskan sesuai dengan konsep yang benar kemudian siswa yang akan menarik kesimpulan. Melalui penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Tema 5 Pahlawanku. Permasalahannya adalah pendidik belum pernah membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *Articulate Storyline* pada Tema 5 Pahlawanku. Sehingga tujuan Khusus untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Urgensi penelitian Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan. Hasil akhir dari penelitian ini sebuah media pembelajaran berupa Pengembangan, Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahap model pengembangan ADDIE yaitu: analisis (analisis), Desain atau rancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Alur model pengembangan ADDIE sebagai Berikut:

2.1 Teknik Analisa Data

Lembar angket pada uji pakar menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-5 dengan kriteria tidak layak sampai sangat layak. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket telaah ahli materi dan telaah ahli media dihitung skor rata-ratanya dengan rumus (Sudjana, 2012 : 131) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

f : Banyaknya jawaban dari semua opsi

N : Banyaknya pernyataan dari kuesioner

Hasil presentase skor akan dikonversikan berdasarkan kriteria penilaian (Suharsimi & Cepi, 2019:35) pada table berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian Hasil Angket Validasi Pengembangan

Nilai Presentase	Nilai	Kriteria
81% - 100%	5	Sangat Baik
61% - 80%	4	Baik
41% - 60%	3	Cukup Baik
21% - 40%	2	Kurang Baik
0 - 20%	1	Tidak Baik

Suharsimi & Cepi (2019:35)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini digunakan pada kelas IV SDIT Al Fauzi sesuai dengan model yang digunakan oleh peneliti yaitu model ADDIE maka rincian dari media video berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis / Analyze

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi pra lapangan dalam kegiatan wawancara dengan guru kelas. Pada umumnya, pembelajaran IPS Pahlawanku pembelajaran yang sering tersaji hanya dengan tulisan atau teks saja atau dengan mendengarkan dari guru saja.

2. Perancangan / Design

Pada tahap ini peneliti mulai mendesain setelah melakukan tahap analisis, tahap yang kedua ini adalah menyelesaikan permasalahan yang ada. Tahap perancangan ini peneliti membuat gambaran garis besar dari isi media pembelajaranyang akan dikembangkan, Adapun penyusunan media berbasis *articulate storyline* yaitu,

a. Materi

Peta materi merupakan bagan atau alur yang ada pada media berbasis *articulate storyline* . Peta materi bertujuan supaya materi yang akan dimasukkan di dalam *articulate storyline* adalah poin-poin utama dari sumber belajar yang akan dipelajari. Jadi siswa lebih mudah memahami materi yang ada pada media yang akan diterapkan.

b. Garis Besar Isi Media

Garis besar isi media *articulate storyline* merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman dalam menulis naskah. Garis besar isi media *articulate storyline* dibuat dengan mengacu pada tahap analisis kebutuhan. Garis besar isi media berisi pokok-pokok media yang akan ditampilkan dalam produk media pembelajaran berbasis *articulate storyline* tentang Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan dan juga mencari referensi dari internet. Garis besar isi media membahas tentang kompetensi dasar. Indikator, desain tampilan yang disesuaikan dengan isi materi dan tujuan pembelajaran. Penyusunan garis besar isi media merujuk pada silabus dan RPP yang dimiliki guru.

c. Penyusunan Naskah

Penyusunan naskah merupakan tahap awal sebelum masuk pada tahap produksi. Naskah dalam pengembangan media *articulate storyline* pembelajaran berbentuk video serupa dengan naskah media video pada umumnya yang terdiri dari keterangan letak, keterangan tampilan visual adegan serta keterangan narasi dan audio. Isi dari naskah tersebut merupakan rancangan awal dari desain produk yang akan dibuat nantinya.

Pengembangan / Development

1. Pra Produksi

Dalam tahap ini dimulai dengan mempersiapkan prangkat yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti:

- o PC/Komputer/Laptop yang sudah terinstall *browser* internet
- o Aplikasi *online articulate Storyline*
- o Koneksi untuk menyambungkan internet(wifi)

Setelah semua prangkat ada maka siap untuk tahap selanjutnyadengan memproduksi media pembelajaran berbentuk video. Persiapan dimulai dengan mengkoneksikan laptop dengan internet kemudian masuk di web resmi *articulate storyline 3*.

2. Produksi

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah media video pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan merekam audio untuk pengisi suara video. Perekaman ini menggunakan aplikasi *recorder* bawaan dari *smartphone* peneliti. Peneliti merekam audio secara terpisah setiap *scene*. Tahap selanjutnya adalah membuka website *articulate storyline 3* kemudian memilih karakter sesuai dengan karakter tokoh pada cerita yang . Properti dan *setting background* disesuaikan dengan ide cerita untuk menunjang tercapainya cerita. Setelah *background*, tokoh dan properti selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar yang telah dibuat tadi mengikuti alur cerita pada naskah. Setelah semua *scene* telah selesai, barulah menambahkan audio yang telah direkam dan menyesuaikannya dengan materi yang sudah disusun sebelumnya.

Tahap selanjutnya yaitu menambahkan pengisi suara untuk audionya ditambahkan juga *backsound* lagu yang menggambarkan suasana pada video. Kemudian *backsound* dan suara narasi diatur sedemikian rupa. Dan terakhir semua *scene* dicek kembali dan selaraskan dengan narasinya agar menjadi video pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* tema 5 pahlawanku.

3. Pengujian

Setelah menghasilkan produk berupa video pembelajaran, maka sebelum implementasi terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap para ahli. Jika pengujian terdapat kekurangan maka media harus direvisi, kemudian diuji kembali oleh ahli sampai tidak ada revisi lagi. Produk yang sudah jadi diujikan kepada ahli media dan materi, hal ini dimaksudkan agar media layak diterapkan dan materi sesuai dengan RPP dan Silabus.

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah berupa media pembelajaran berbentuk video. Paparan deskriptif hasil validasi ahli media akan ditunjukkan melalui metode kuisisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat. Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli media adalah sebagai berikut:

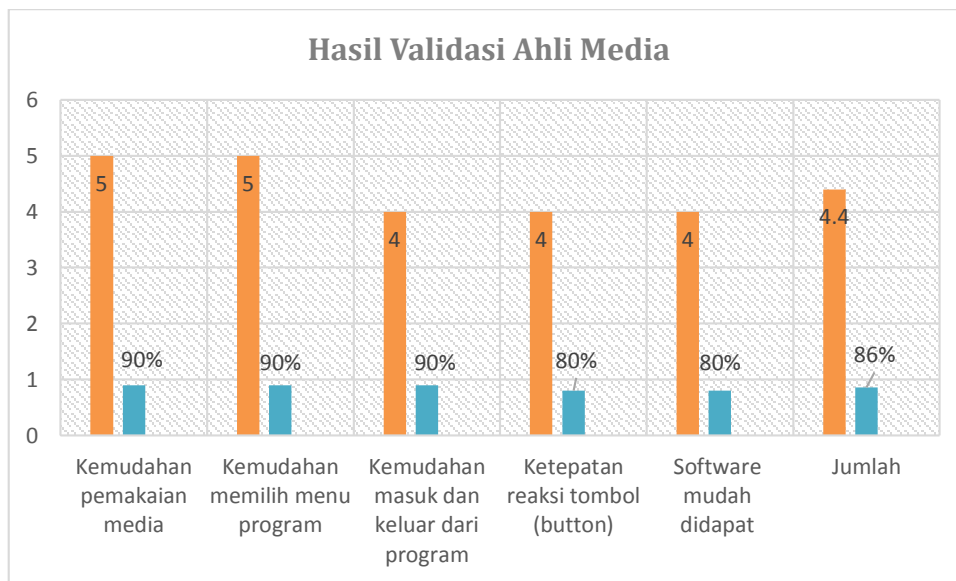
Hasil Validasi Ahli Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah berupa media pembelajaran berbentuk video. Paparan deskriptif hasil validasi ahli media akan ditunjukkan melalui metode kuisisioner dengan instrumen angket yang dapat

dilihat. Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli media adalah sebagai berikut: Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media dari Aspek Pemograman

Lembar angket dari aspek pemograman ini memiliki 5 pernyataan yang sesuai dengan kisi-kisi instrument. Adapun hasil validasi tersebut dapat dilihat pada diagram bagan dibawah ini :

Aspek Pemograman	Nilai	Persentase	Keterangan
Kemudahan pemakaian media	5	90%	Sangat Layak
Kemudahan memilih menu program	5	90%	Sangat Layak
Kemudahan masuk dan keluar dari program	4	90%	Sangat Layak
Ketepatan reaksi tombol (button)	4	80%	Layak
Software mudah didapat	4	80%	Layak
Jumlah	4,4	86%	Sangat Layak



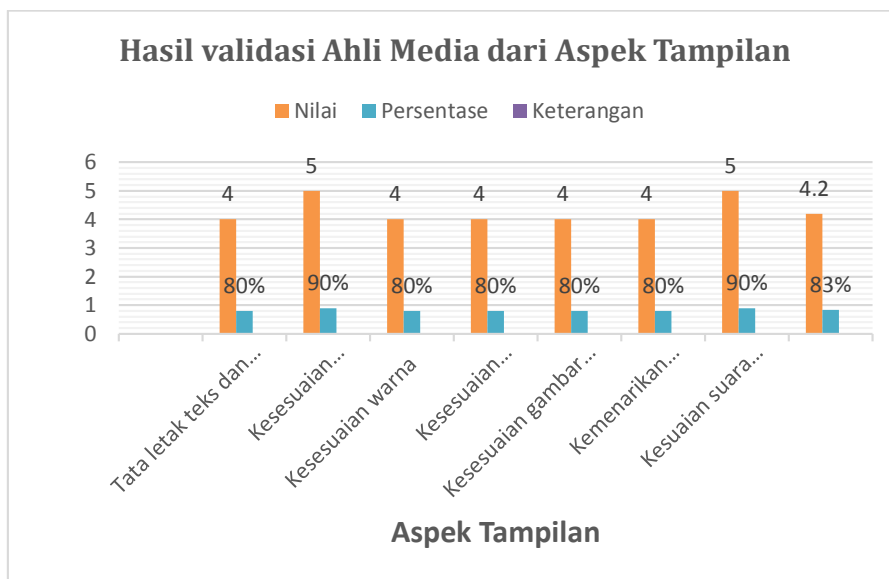
Grafik 1. Hasil Validasi Ahli Media dari Aspek Pemograman

Grafik tersebut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media pada tiap-tiap aspek. Aspek Kemudahan pemakaian media memperoleh nilai 5 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, aspek Kemudahan memilih menu program nilai 5 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, aspek Kemudahan masuk dan keluar dari program memperoleh nilai 4 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Layak”, aspek ketepatan reaksi tombol (button) memperoleh nilai 4 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Layak”, dan aspek Software mudah didapat memperoleh skor 4 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Layak”. Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 4,4 dengan persentase sebesar 86% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan

Lembar angket dari aspek tampilan ini memiliki 6 pernyataan yang sesuai dengan kisi-kisi instrument. Adapun hasil validasi tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No	Aspek Tampilan	Nilai	Persentase	Keterangan
1	Tata letak teks dan gambar	4	80%	Layak
2	Kesesuaian pemilihan background	5	90%	Sangat Layak
3	Kesesuaian warna	4	80%	Layak
4	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	4	80%	Layak
5	Kesesuaian gambar yang disajikan	4	80%	Layak
6	Kemenarikan tampilan tombol (button) yang digunakan	4	80%	Layak
7	Kesuaian suara dengan tema yang ditampilkan	5	90%	Sangat Layak
Jumlah		4,2	83%	Sangat Layak



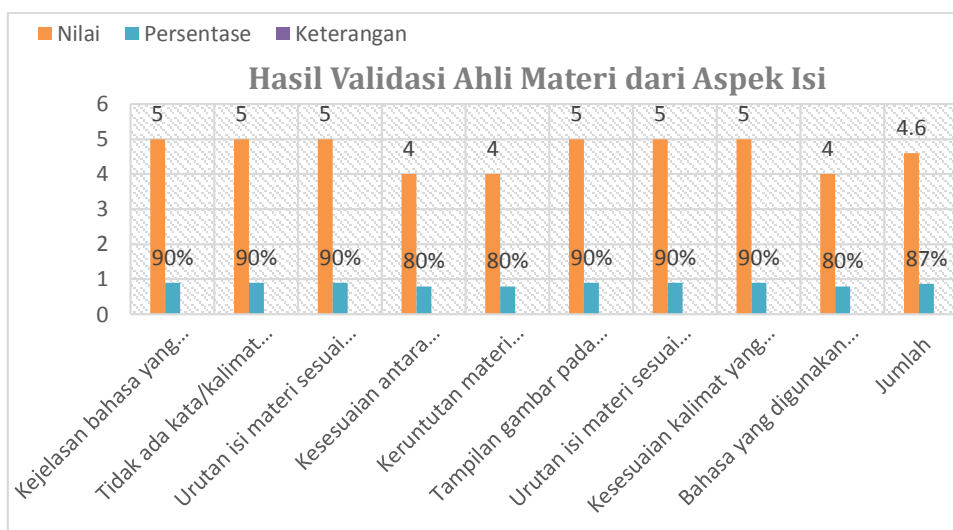
Grafik 2. Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan

Grafik tersebut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media pada tiap-tiap aspek. Aspek tata letak teks dan gambar memperoleh nilai 4 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Layak”, aspek kesesuaian pemilihan background memperoleh nilai 5 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “Layak”, aspek Kesesuaian warna memperoleh nilai 4 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Layak”, aspek Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf memperoleh nilai 4 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Layak”, aspek Kesesuaian gambar yang disajikan memperoleh nilai 4 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Layak”. aspek Kemenarikan tampilan tombol (button) yang digunakan memperoleh nilai 4 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Layak”. aspek kesuaian suara dengan tema yang ditampilkan memperoleh nilai 5 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 4,2 dengan persentase sebesar 83% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi dari Aspek Isi

Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi. Hasil validasi dari ahli materi. Lembar angket dari aspek isi ini memiliki 9 pernyataan yang sesuai dengan kisi-kisi instrument. Adapun hasil validasi tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No	Aspek Isi	Nilai	Persentase	Keterangan
1.		5	90%	Sangat Layak
2.		5	90%	Sangat Layak
3.		5	90%	Sangat Layak
4.		4	80%	Layak
5.		4	80%	Layak
6.		5	90%	Sangat Layak
7.		5	90%	Sangat Layak
8.		5	90%	Sangat Layak
9.		4	80%	Layak
	Jumlah	4,6	87%	Sangat Layak

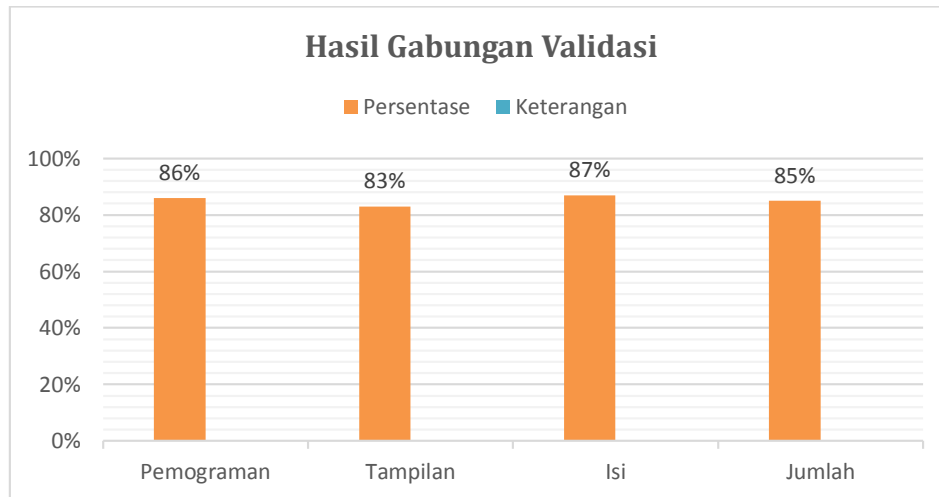


Grafik 3. Hasil Validasi Ahli Materi dari Aspek Isi

Gambar tersebut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi pada tiap-tiap aspek. Aspek Kejelasan bahasa yang digunakan memperoleh nilai 5 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, aspek tidak ada kata/kalimat yang menyimpang memperoleh nilai 5 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, aspek urutan isi materi sesuai indikator memperoleh nilai 5 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, aspek kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran memperoleh nilai 4 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Layak”, aspek Keruntutan materi dalam pembelajaran memperoleh nilai 4 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Layak”, aspek Tampilan gambar pada media sesuai dengan materi memperoleh nilai 5 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, aspek Urutan isi materi sesuai indikator memperoleh nilai 5 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, aspek Kesesuaian kalimat yang terdapat pada media jelas serta mudah dipahami memperoleh nilai 5 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, aspek bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif memperoleh nilai 4 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Layak”. Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 4,6 dengan persentase 8,7% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 5. Hasil Gabungan Validasi

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1	Pemograman	86%	Sangat Layak
2	Tampilan	83%	Sangat Layak
3	Isi	87%	Sangat Layak
	Jumlah	85%	Sangat Layak



Grafik 4. Hasil Gabungan Validasi

Grafik tersebut merupakan hasil persentase perolehan terhadap kelayakan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Tema 5 Pahlawanku yang diperoleh dari validator. Simpulan dari validator sebesar 85% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

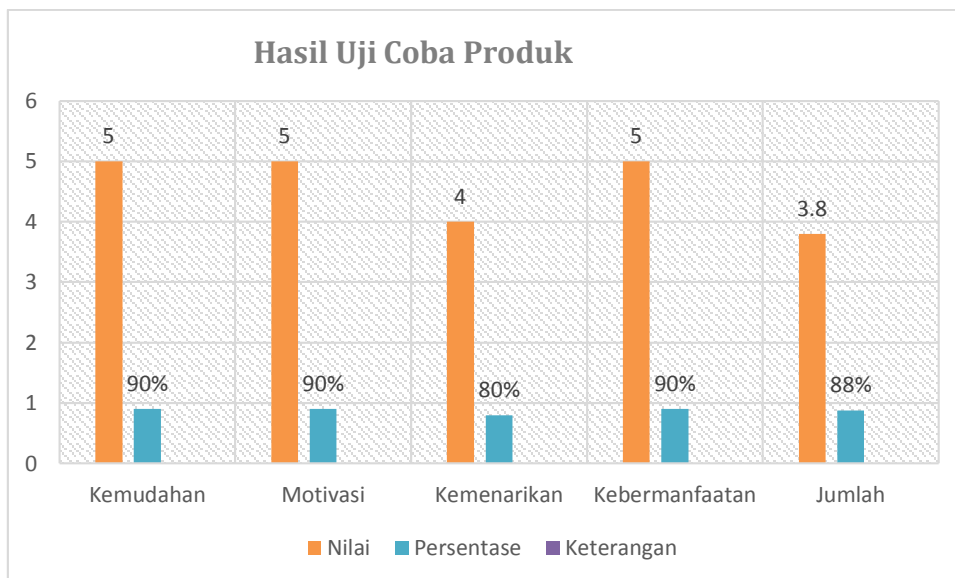
Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukannya kegiatan evaluasi yakni untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* pada mata Tematik materi Pahlawanku pada hasil pengembangannya. Dari tahap evaluasi ini nantinya akan diketahui kelayakan media yang dikembangkan. Berikut hasil angket dari siswa kelas IV :

Tabel 6. Hasil Uji Coba Produk

Aspek	Nilai	Persentase	Keterangan
Kemudahan	5	90%	Sangat Layak
Motivasi	5	90%	Sangat Layak
Kemenarikan	4	80%	Sangat Layak
Kebermanfaatan	5	90%	Sangat Layak
Jumlah	3,8	88%	Sangat Layak

Setelah dilakukan validasi oleh ahli dari aspek media dan aspek isi, selanjutnya media diujikan pada kelompok kecil yang berjumlah 10 siswa kelas IV SDIT Al Fauzi. Uji coba kelompok kecil ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan . Dari hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 10 siswa responden diperoleh sebagai berikut:



Grafik 5. Hasil Uji Coba Produk

Grafik tersebut merupakan hasil dari tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *articulatestoryline 3* tema 5 pahlawanku di SDIT Al Fauzi. Aspek kemudahan memperoleh skor 5 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “sangat layak”, aspek motivasi memperoleh nilai 5 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “sangat layak”, aspek kemenarikan memperoleh nilai dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “sangat layak”, dan aspek kebermanfaatan memperoleh nilai 5 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Sehingga diperoleh jumlah secara keseluruhan sebanyak 3,8 dengan persentase sebesar 88% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. Media *Articulate Storyline 3* materi Perjuangan Para Pahlawan yang dikembangkan telah mendapatkan kevalidan. 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 5 Subtema 1, setelah memilih materi yang akan dikembangkan dengan membuat desain media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Media pembelajaran *Articulate Storyline* yang sudah selesai didesain kemudian dilakukan validasi oleh validator dan diimplementasikan ke siswa. Hasil Pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian ahli dari aspek pemograman mencapai 86% maka media *Articulate Storyline 3* dikategorikan Sangat Layak. Hasil penilaian ahli dari aspek tampilan mencapai 83% maka media *Articulate Storyline 3* dikategorikan Sangat Layak. Hasil penilaian ahli dari aspek isi mencapai 87% maka media *Articulate Storyline 3* dikategorikan Sangat Layak. Simpulan dari validator ditinjau dari ke tiga aspek tersebut jika dipersentasikan sebesar 85% termasuk dalam kriteria Sangat Layak, sehingga media diimplementasikan ke siswa mencapai 88% kategori Sangat layak.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Sebagaimana hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE telah menghasilkan suatu produk berupa videoyang menggunakan software *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Tematik di SD materi Pahlawanku. Penggunaan media *Articulate Storyline* untuk menambah semangat belajar siswa dengan media interaktif, sehingga dapat merasakan dalam perjuangan pahlawan serta dapat melibatkan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media *Articulate Storyline 3*.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi dan ahli pembelajaran yaitu teman sejawat yang punya kemampuan dibidang IT serta respon siswa terhadap hasil dari pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa, pengembangan media *Articulate Storyline* materi Perjuangan Para Pahlawan yang di kembangkan peneliti dinyatakan Baik/Layak digunakan.

Penelitian dan pengembangan media *Articulate Storyline* materi Keberagaman Budaya dan Bangsa masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media *Articulate Storyline* yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

4.2 Saran :

1. Bagi siswa, sebaiknya dapat memanfaatkan media pembelajaran *Articulate Storyline* untuk interaktif karena didalam media *Articulate Storyline* terdapat bagian- bagian yang menuntut peranan siswa sehingga siswa lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.
2. Bagi guru, sebaiknya dapat memanfaatkan media pembelajaran media *Articulate Storyline* dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi Perjuangan Para Pahlawan.
3. Bagi pembaca, sebaiknya dapat melakukan pengembangan lebih lanjut
4. terhadap media *Articulate Storyline* agar dapat menghasilkan produk yang lebih inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh., (2020). Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2-3.
- Doni Tri Putra Yanto,P (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik, (19)1, 77.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84–92
- Amiroh., (2020). Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2-3.
- Cahyadi Ani,(2019)Pengembangan Media dan Sumber Belajar prosedur dan teori, Banjarmasin.Laksita Indonesi.
- Sugiyono. Dr. Prof. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan (research and Development/ R&D). Bandung.Alfabeta
- Amiroh., (2020). Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline.Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Hasibuan, F., & Napitupulu, S. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 101019 Firdaus. 10-20.
- Syahrina, S., & Napitupulu, S. (2021). Pengaruh Media Lapbook Pada

Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam. 44-52.

Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. 1(2), 120-13.

