



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Muatan Pelajaran Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia di Kelas IV SD

Novi Ekarahmasari^{1),a)}

¹⁾ Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, Indonesia

noviekarahmasari22@gmail.com^{a)}

ABSTRACT

The purpose of this research and development is to produce an interactive learning media based on Articulate Storyline that is suitable for use by fourth grade elementary school students in social studies learning content on Ethnic and Cultural Diversity in Indonesia. This research was conducted using research and development (R&D) methods. The analytical technique used in this research and development is quantitative descriptive statistics. Articulate storyline interactive learning media is included in the Very Good category with a score of 92.36%. Articulate storyline learning multimedia is in great demand by fourth grade elementary school students. This can be seen from the results of the one to one trial assessment with a value of 98% and based on the Likert table the articulate storyline learning media is included in the Very Good category with a score range of 75% - 100% and is suitable for use in learning Social Science Class IV Elementary School.

Keyword: *Media Development; Interactive Learning Media; Articulate Storyline.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang layak digunakan oleh siswa kelas IV SD dalam muatan pembelajaran IPS pada materi Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah statistik deskriptif kuantitatif. Media pembelajaran interaktif *articulate storyline* termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik** dengan nilai 92,36%. Multimedia pembelajaran *articulate storyline* sangat diminati oleh siswa kelas IV SD. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian uji coba *one to one* dengan nilai 98% dan berdasarkan tabel likert media pembelajaran *articulate storyline* termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik** dengan rentang skor 75% - 100% dan layak digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan Media; Media Pembelajaran Interaktif; Articulate Storyline.

PENDAHULUAN

Pada Era revolusi industri sekarang ini merupakan suatu hal yang sudah tidak asing bagi sebagian masyarakat di Indonesia. Revolusi industri sudah menjelajah ke seluruh dunia yang merubah pola pikir hingga cara kerja manusia mulai dari perubahan belanja secara online, perubahan cara bepergian, dan perubahan cara makan, hingga berdampak pada perubahan di dunia pendidikan. Abad 21 merupakan fase 4.0 yang memiliki skala, ruang lingkup, dan kompleksitas yang luas. Revolusi industri 4.0 membawa perubahan yang pesat terutama dalam dunia pendidikan. Pembelajaran pada abad 21 saat ini yang mengedepankan informasi dan teknologi sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional yang bersifat teks book dan hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Penguasaan materi merupakan salah satu hal penting bagi siswa di abad ke-21.

Dalam dunia Pendidikan erat ikatannya dengan kegiatan belajar dan mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan antara guru dengan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pelajaran, melainkan lebih dari itu. Guru harus membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik fisik, psikis, sikap atau kecakapan lain. Guru harus bisa membuat suasana kegiatan yang menggembirakan, sehingga membuat peserta didik belajar dengan baik. Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru, maka seorang guru harus menyadari bahwa ia sebagai tenaga pendidik yang merupakan tenaga lapangan yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan.

Dalam hal ini guru berperan penting, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran agar mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Pemanfaatan media pembelajaran yang berkaitan dalam proses belajar dapat mengoptimalkan kegiatan belajar peserta didik. Media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran bagi siswa maupun bagi guru jika dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar materi dan karakteristik peserta didik. Dalam penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih konkret, seragam, menarik dan proses pembelajarannya menjadi lebih interaktif. Media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar lebih semangat dalam belajar. Serta merubah peran guru dan lebih melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar nasional Pendidikan, yakni:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Tugas guru memasuki abad ke-21 untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang mampu melaksanakan keempat pilar belajar yang dianjurkan oleh Komisi Internasional UNESCO untuk pendidikan, yaitu: *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar untuk terampil melakukan sesuatu), *learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang), dan *learning to live together* (belajar menjalani kehidupan bersama).

Dilihat dari beberapa penelitian terdahulu bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat cocok digunakan untuk siswa Sekolah Dasar. Melihat penelitian yang dilakukan oleh Nur Fadhilah Mahmud yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SB Telkom Makassar*”. Hasilnya produk multimedia pembelajaran interaktif RAN yang dihasilkan dari aspek tampilan dan program berdasarkan penilaian dari ahli media adalah sangat valid dengan nilai sebesar 88,63% dan pada kelayakan produk dinilai dari aspek materi/isi berdasarkan penilaian dari ahli materi adalah sangat valid dengan nilai sebesar 89,77%. Sedangkan kelayakan produk multimedia yang ditinjau oleh respon pengguna media oleh kelas IV B SD Telkom Makassar yaitu sangat praktis dimana nilai yang didapatkan sebesar 78,27%. Berdasarkan semua hasil dari ahli dan responden maka disimpulkan bahwa multimedia interaktif yaitu RAN (Rumah Adat Nusantara) dinilai sangat layak untuk digunakan.

Seperti yang dikutip oleh Munadi (2008), bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran disini berarti bahwa harus adanya proses perencanaan. Membuat media pembelajaran tidak boleh asal membuat saja tanpa melihat isi materi yang diajarkan dan apa tujuan pembelajaran tersebut. Semuanya harus ada proses perencanaan mulai dari desain, isi materi, metode dan evaluasi pembelajaran.

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya Media Audio, Media Audio visual, Media Cetak, dan Multimedia Interaktif. Yang termasuk media audio seperti siaran radio, lab bahasa, musik. Selanjutnya yang termasuk media audio visual seperti film,

televisi, video. Lalu yang termasuk media cetak seperti buku, majalah, poster-poster. Dan yang termasuk multimedia interaktif antara lain seperti games-games dan aplikasi-aplikasi berbasis android.

Seperti yang ingin dikembangkan oleh peneliti disini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. *Articulate storyline* adalah media pembelajaran yang termasuk jenis multimedia interaktif. Multimedia interaktif yaitu kombinasi dari berbagai media dalam satu program dan memberi respon timbal balik bagi pengguna agar dapat melakukan berbagai kegiatan pembelajaran. Sedangkan *articulate storyline* merupakan perangkat lunak (*software*) yang digunakan sebagai alat komunikasi atau mediapresentasi dengan template yang dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat membuat presentasi dengan template yang disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai dengan selera .

Pendidikan di Sekolah Dasar memuat beberapa muatan pelajaran diantaranya yaitu Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPA, Seni Budaya dan Prakarya, IPS, dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Ketarampilan. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam masyarakat serta hubungan atau ineraksi sosial antara manusia dengan lingkungannya (fisik dan sosial). Mata Pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kaya akan konsep dan materi yang bersifat abstrak. Maka sebagai seorang guru harus berinisiatif merancang sesuatu yang bersifat lebih kongkrit agar siswa lebih mudah untuk memahami materinya sebab, karakteristik siswa pada sekolah dasar berada dalam tahapan operasional kongkrit. Proses pembelajaran IPS bukan sekedar memberikan materi dan konsep pada peserta didik berupa hafalan, namun terletak pada upaya materi yang dipelajari dapat dijadikan bekal dalam memahami pembelajaran.

Proses pembelajaran IPS di kelas akan lebih menarik minat belajar siswa dan menjadi lebih mudah apabila guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan dengan memanfaatkan sarana prasarana dan teknologi yang ada. keberagaman media yang digunakan dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial akan sangat membantu guru untuk menentukan media yang sesuai dengan pembelajaran beberapa konsep. Pemanfaatan mediasaharusnya menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar dan mengajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Cinangka 02, yang membahas tentang permasalahan-permasalahan yang sering terjadi pada proses pembelajaran di kelas IV SDN Cinangka 02 ditemukan beberapa masalah diantaranya kurangnya motivasi belajar siswa saat pembelajaran IPS dikarenakan beberapa guru masih

menggunakan metode konvensional yang menyebabkan motivasi belajar siswa kurang optimal sehingga menyebabkan siswa bosan, sulit fokus dan pasif. Berdasarkan dari uraian diatas maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan suatu media belajar berbasis Articulate Storyline materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan – temuan dari serangkaian uji coba, misalnya melalui perorangan, kelompok kecil, kelompok sedang dan uji lapangan kemudian dilakukan revisi dan seterusnya untuk mendapatkan hasil atau produk yang memadai atau layak dipakai. Produk yang dimaksudkan berupa benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, alat perangkat pembelajaran, modul, perlengkapan laboratorium dan perangkat lunak (*software*) seperti program komputer.

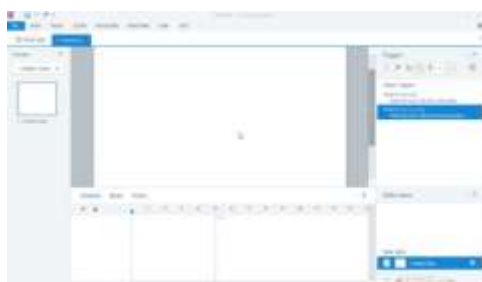
Produk pembelajaran yang dapat dikembangkan salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak (*software*) yaitu berupa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada muatan pembelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)* karena bersifat interaktif dan memiliki langkah-langkah yang lebih rasional, dinamis, efektif dan efisien. Berikut penjelasan dari tahapan penelitian dan pengembangan *ADDIE*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam pengembangan multimedia pembelajaran *articulate storyline* ini, tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan wawancara guru kelas dan observasi proses pembelajaran IPS yang merupakan bagian analisis kebutuhan. Selanjutnya peneliti menentukan materi yang sesuai dengan kurikulum, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, menentukan media yang dikembangkan, pemilihan gambar, audio, video, dan animasi, serta menentukan model

pengembangan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar. Setelah itu peneliti melakukan tahap uji coba media oleh para ahli agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Uji coba para ahli dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa sebelum akhirnya diimplementasikan kepada siswa kelas IV SD. Berikut adalah hasil pengembangan media dan menu Pre test:



Gambar. 1



Gambar. 2



Gambar. 3



Gambar. 4



Gambar. 5



Gambar.6



Gambar.7

Dari hasil uji coba tersebut, dilakukan akumulasi data sesuai dengan skala likert yang telah ditentukan oleh peneliti. Peneliti menggunakan skala likert untuk menggolongkan media sesuai dengan kategori yang telah ditentukan. Rentang kategori yang digunakan yaitu Kurang Baik (KB) 0% - 25%, Cukup Baik (CB) 26% - 50%, Baik (B) 51% - 75%, Sangat Baik (SB) 76% - 100%.

Uji Kepraktisan Media:

Tabel 1. Uji One to One

Aspek	Nomor kuesioner	Responden			Total	Max	Ket
		1	2	3			
Materi	14	4	4	4	12	12	SB
	24	4	4	4	12	12	SB
	34	4	4	4	12	12	SB
Bahasa	43	3	3	3	9	12	SB
	54	4	4	4	12	12	SB
	64	4	4	4	12	12	SB
Tampilan Visual	74	4	4	4	12	12	SB
	84	4	4	4	12	12	SB
	94	4	4	4	12	12	SB
Total	104	4	4	4	12	12	SB
Total	1039	39	39	39	117	120	SB

Hasil perhitungan: $\frac{117}{120} \times 100\% = 97.5\%$

Berdasarkan hasil uji coba *one to one* yang dilakukan oleh 3 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar, media pembelajaran *articulate storyline* mendapatkan nilai 98%. maka seluruh aspek masuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan rentang 75% -100%.

Kevalidan Isi Media

Tabel 2. Uji Ahli Materi

Aspek	Indikator	Total	Max
Total	12	44	48

Hasil perhitungan: $\frac{44}{48} \times 100\% = 91.6\%$

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba ahli materi, multimedia pembelajaran *articulate storyline* ini mendapatkan nilai 91,6%. Jika dikonversikan berdasarkan tabel 3.1 tentang rentang skor kelayakan produk, maka seluruh aspek masuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan rentang 75% - 100%.

Tabel 3. Uji Ahli Media

Aspek	Indikator	Total	Max
Total	25	98	10

Hasil perhitungan: $\frac{98}{100} \times 100\% = 98\%$

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba ahli media, multimedia pembelajaran *articulate storyline* mendapatkan nilai 98%. maka keseluruhan aspek masuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan rentang 75% - 100%.

Tabel 4. Uji Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Total	Max
Total	6	21	24

$$\text{Hasil perhitungan: } \frac{21}{24} \times 100\% = 87.5$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba ahli bahasa, multimedia pembelajaran *articulate storyline* mendapatkan nilai 87,5%. maka keseluruhan aspek masuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan rentang 75% - 100%.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahap pengembangan *Analysis* (analisis), pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis kebutuhan dengan cara wawancara dan observasi untuk menentukan kebutuhan yang akan dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan, *Design* (desain), pada tahap ini peneliti menganalisis masalah yang ditemukan dan kemudian menentukan solusi dari pemecahan masalah yang diidentifikasi dengan membuat rancangan produk yang akan dikembangkan yaitu multimedia pembelajaran *articulate storyline*, *Development* (pengembangan), tahap ini merupakan proses mewujudkan rancangan yang telah dibuat dengan beberapa tahap agar produk yang dikembangkan dapat diimplementasikan kepada siswa, *Implementation* (implementasi), pada tahap ini peneliti mencoba media yang sudah dikembangkan, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah siswa tertarik dengan multimedia pembelajaran *articulate storyline* pada materi gerak melempar bola besar, *Evaluation* (evaluasi), tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran *articulate storyline* yang dikembangkan peneliti efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari tahap-tahap model pengembangan ADDIE, pada tahap implementasi kepada siswa peneliti hanya sampai uji coba *one to one* dikarenakan kondisi

pandemi *Covid-19*, pada tahap evaluasi produk peneliti melakukan evaluasi formatif. Evaluasi ini untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak diimplementasikan. Proses tersebut melalui tahap uji coba oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Berdasarkan uji coba para ahli multimedia pembelajaran *articulate storyline* ini mendapatkan nilai yang bervariasi dari setiap ahlinya. Pada tahap uji ahli materi, media yang dikembangkan mendapatkan nilai 91,6% dan termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)**. Pada tahap uji ahli media, media yang dikembangkan mendapatkan nilai 98% dan termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)**. Pada tahap terakhir yaitu uji ahli bahasa, media yang dikembangkan mendapatkan nilai 87,5% dan termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)**. Dari ketiga ahli tersebut jika diakumulasikan mendapatkan rata-rata nilai 92,36% dan termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)**. Selain melalui tahap uji coba para ahli, multimedia pembelajaran *articulate storyline* juga diimplementasikan melalui tahap uji coba *one to one*. Berdasarkan hasil uji coba *one to one*, multimedia pembelajaran *articulate storyline* mendapatkan nilai 97,5% dan termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)**.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah multimedia pembelajaran *articulate storyline* sangat layak digunakan karena berdasarkan hasil rata-rata nilai dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Multimedia pembelajaran *articulate storyline* termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan nilai 92,36%. Multimedia pembelajaran *articulate storyline* sangat diminati oleh siswa kelas IV SD. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian uji coba *one to one* dengan nilai 98% dan berdasarkan tabel likert media pembelajaran *articulate storyline* termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan rentang skor 75% - 100% dan layak digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Gavarkovs, A. G. Blunt, W. Petrella, R. J. (2018). *A protocol for designing online training to support the implementation of community based interventions*. *Jurnal Evaluation and Program Planning*, Vol. 72, October 2018, (hh. 78-83) (Diakses pada tanggal 23 Februari 2021, pukul 19.11)

- H. Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Jaya, I. (2019). *Penerapan Statistik Untuk Penelitian Pendidikan Edisi Pertama*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- KEBUDAYAAN, P. M. P. D., & INDONESIA, R. (2013). Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA*, 1-13.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Nurdanela. (2018). *Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku*. Perpusnas: CV Eka Prima Mandiri.
- Rojuli, S. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera.
- Saifuddin, (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan Edisi Keempat*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Wegener, Debby R. (2006). *Training Library Patrons the ADDIE Way*. England: Chandos Publishing.