

Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Articulate Storyline* di Kelas IV Sekolah Dasar

Sucita Triana¹, Rida Amini²

¹⁻² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Padang

e-mail: trianasucita97@gmail.com

Abstrak

Keberhasilan dalam pembelajaran dilihat dari peserta didik dalam menyalurkan gagasan serta perasaannya ketika proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya minat peserta didik sekolah dasar dalam belajar berdampak buruk pada kualitas pembelajaran. Karenanya perlu sebuah media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar pada diri peserta didik yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan *Research and Development* dengan model 4D. Prosedur model pengembangan 4D ini terdiri dari empat tahap *define, design, development, dan disseminate*. Uji coba dilakukan di SDN 16 Air Tawar Timur sedangkan penelitian ini dilakukan pada peserta didik SDN 26 Air Tawar Timur dan penyebaran dilakukan di SDN 28 Air Tawar Timur. Hasil dari penelitian diperoleh media pembelajaran yang valid dan praktis. dengan tingkat validitas sangat valid 86,5%, 93,3% dan 95% untuk media, materi, dan bahasa tingkat praktikalitas guru dan peserta didik di sekolah uji coba SDN 16 Air Tawar Timur sebesar 92,5% dan 92,1% sedangkan tingkat praktikalitas guru dan peserta didik di sekolah penelitian SDN 26 Air Tawar Timur sebesar 90% dan 84,9% dan tingkat praktikalitas guru di sekolah penyebaran dilakukan di SDN 28 Air Tawar Timur sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* valid dan praktis digunakan di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Articulate Storyline*

Abstract

Success in learning is seen from students conveying their ideas and feelings during the learning process. Primary school students' lack of interest in learning has a negative impact on the quality of learning. Therefore, we need a learning media to increase learning motivation in students, namely using Articulate Storyline-based learning media. This research aims to develop learning media that can improve the learning outcomes of elementary school students. This research is a type of Research and Development research with a 4D model. The 4D development model procedure consists of four stages: define, design, development and disseminate. The trial was carried out at SDN 16 Air Tawar Timur, while this research was carried out on students at SDN 26 Air Tawar Timur and the distribution was carried out at SDN 28 Air Tawar Timur. The results of the research obtained valid and practical learning media. with a very valid validity level of 86.5%, 93.3% and 95% for media, materials and language, the practicality level of teachers and students at the SDN 16 Air Tawar Timur trial school was 92.5% and 92.1%, while the practicality level for teachers and students at the SDN research school 26 Air Tawar Timur was 90% and 84.9% and the level of practicality of teachers in the distribution school carried out at SDN 28 Air Tawar Timur was 92% in the very practical category. Thus, Articulate Storyline-based learning media is valid and practical to use at the elementary school level.

Keywords : *Articulate Storyline, Learning Media*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi kehidupan secara langsung memberikan pengaruh dari penggunaan media yang berbasis teknologi guna mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Melalui media pembelajaran yang berbasis teknologi membuat pembelajaran dapat dilaksanakan dengan jarak jauh memanfaatkan jaringan internet yang baik. Salah satu media pembelajaran tersebut yaitu media presentasi seperti *power point, prezi*, dan lain-lain. Dengan adanya media presentasi memudahkan guru menyampaikan materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran lebih menarik dan peserta didik lebih mudah dalam memahami (Asnita & Khair, 2020; Hasanah & Fitria, 2021).

Dalam penerapan kurikulum 2013, guru dituntut untuk lebih profesional dalam penggunaan alat dan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Rumahlatua & dkk, 2016). Selain itu guru juga diarahkan untuk memanfaatkan potensi yang diharapkan melalui upaya meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Hal ini dipertegas oleh Amini (2017:2) "*This curriculum is a competence based which means that the curriculum focuses on certain competence development, also emphasizes on graduates competence with noble character, skillful, and thematic learning process*". Guru dituntut agar bisa membuat pembelajaran berpusat kepada peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut di perlukan dukungan dan strategi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran.

Dalam pembelajaran tematik terpadu peserta didik diposisikan sebagai subjek belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, sehingga pembelajaran berpusat kepada peserta didik (Rahmi dan Fitria,2020). Sedangkan menurut Rusman (2015) melalui pembelajaran tematik peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 16 Air Tawar Timur, peneliti menemukan bahwa guru sebagai fasilitator sudah menggunakan media dalam mengajar. Namun media tersebut masih sangat sederhana, diantaranya berupa tempelan gambar-gambar yang terdapat dalam buku siswa yang diprint dan ditempel di depan kelas. Selain itu, siswa juga diminta untuk membaca teks berupa bacaan cerita terkait dari gambar yang disajikan oleh guru. Sehingga membuat siswa kurang aktif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, serta kurang menumbuhkan minat dan motivasi siswa. Oleh sebab itu tidak jarang siswa mudah merasa bosan dan pasif bahkan tidak memperhatikan. Salah satu media yang dapat dikembangkan dan sangat mudah digunakan yaitu berupa media *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. (Purnama & Asto, 2014). *Articulate Storyline* dihadirkan sebagai *software* pembuat media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *PowerPoint*, memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media interaktif akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman/ *script*, serta banyak *tools* di dalam *Articulate Storyline* yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint*.

Media menggunakan *software Articulate Storyline* ini sangat menarik sebagai media pembelajaran interaktif, karena di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan teks, gambar, animasi, video, hingga kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, maka penulis akan melakukan pengembangan media menggunakan *Articulate Storyline* pada pembelajaran tematik terpadu untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Maka penulis akan mengangkat permasalahan yang berjudul "Pengembangan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan media *Articulate Storyline* di Kelas IV Sekolah Dasar" untuk pembelajaran tematik terpadu

semester dua dengan Tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negeriku), Subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku) Pembelajaran 3 dan 4 di kelas IV 16 Air Tawar Timur.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan penelitian dan pengembangan (Rnd). Model 4D mengadopsi pengembangan model ini. Model ini dikonseptualisasikan dalam mengembangkan media yang berpusat pada peserta didik, otentik, inspiratif, dan inovatif. Selain itu, model ini memberikan kesempatan untuk diberikan penilaian, evaluasi, dan revisi dalam setiap fase kelulusan. Konsep pengembangan yang diadopsi dari model 4D dapat dilihat pada Gambar 1.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SDN 28 Air Tawar Timur, Kota Padang dengan sampel 26 peserta didik. Dan di uji cobakan di SDN 16 Air Tawar Timur dengan sampel 21 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang dihasilkan dari hasil validasi dan angket praktisi yang disebarakan kepada peserta didik dan guru. Data dianalisis dan disimpulkan terkait sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis articulate storyline.

Bagian ini menjelaskan bagaimana alur gambar interaktif dan gambar aplikasi media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* berdasarkan hasil revisi akhir dengan pakar media dan evaluasi pengguna. **Gambar 2.** Menampilkan gambar tampilan yang ada pada gambar media pembelajaran berbasis articulate storyline. Tampilan tersebut terdiri dari. Home, Petunjuk tombol, KD, tujuan pembelajaran, materi, dan latihan.



Gambar 2. Tampilan Depan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*

Pakar media telah memvalidasi penelitian pengembangan ini, penilaian kompetensi mencakup kelayakan presentasi, penampilan, konstruksi, desain dan aspek kegunaan. Sedangkan melakukan validasi ahli material. Juga kompetensi penilaian mencakup kesesuaian materi, kesesuaian bahasa, komunikatif dan keakuratan materi. Kriteria penilaian dan hasil validasi ditampilkan dalam **Tabel 1, 2, dan 3** di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Validasi

Validasi	Nilai	Kategori
Validasi Bahasa	95%	Sangat Valid
Validasi Materi	93,3%	Sangat Valid
Validasi Media	86,5%	Sangat Valid

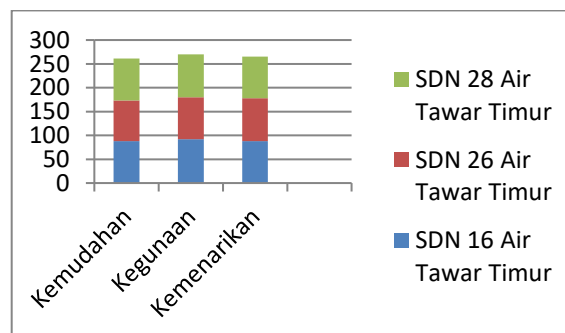
Tabel 2. Hasil Validasi Media

Aspects	Skor				
	1	2	3	4	5
Kejelasan petunjuk				√	
Kelancaran digunakan				√	
Keinteraktifan media				√	
Kemudahan simbol					√
Kesesuaian efek suara					√

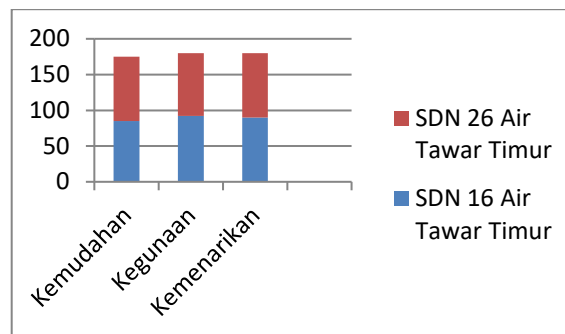
Tabel 3. Hasil Validasi Materi dan Bahasa

Aspek	Skor				
	1	2	3	4	5
Sesuai KD				√	
Materi disajikan utuh				√	
Materi dan gambar sesuai					√
Materi runtut					√
Soal dan materi terkait				√	
Bahasa mudah dipahami				√	
Sesuai dengan peserta didik				√	
Mendukung kemudahan					√
Bahasa santun					√
Bahasa sederhana					√

Kemudian media ini diuji. Hasil uji coba lapangan diberikan kepada siswa dan guru di SDN 16 Air Tawar Timur sebagai sekolah uji coba, SDN 26 Air Tawar Timur sebagai Sekolah tempat penelitian, dan SDN 28 Air Tawar Timur sebagai sekolah tempat penyebaran produk. Hasilnya disajikan dalam **Gambar 3, 4** di bawah ini



Gambar 3. Hasil Praktisi Guru



Gambar 4. Hasil Praktisi Peserta Didik

Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Media *Articulate Storyline* di Kelas IV Sekolah Dasar” pada aspek media diperoleh hasil 88,4% dengan kategori sangat valid, kemudian pada aspek materi diperoleh hasil 93,3% dengan kategori sangat valid, sedangkan dari aspek bahasa diperoleh hasil 95% dengan kategori sangat valid. Dengan persentase keseluruhan 92,2% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Articulate Storyline* sudah valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan.

Hasil uji praktikalitas media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Articulate Storyline* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar baik di sekolah uji coba, sekolah penelitian maupun di sekolah penyebaran. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 92,5% untuk respon guru dan 92,1% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 90% untuk respon guru dan 84,9% untuk respon peserta didik. Dan respon guru untuk persentase kepraktisan di sekolah penyebaran adalah 95%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* untuk siswa kelas IV sudah layak di gunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dipaparkan di Atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis articulate storyline valid dan praktis digunakan pada peserta didik di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, R. (2015). Outdoor Based Environmental Education Learning and Its Effect In Caring Attitude Toward Environment. PGSD FIP Padang State University, Indonesia 4 (1), 44
- Amini, R. (2017). The Development of Integrated Learning Based Students' Book to Improve Elementary School Students' Competence. Faculty of Education, Universitas Negeri Padang, Indonesia 6 (2), 1587
- Agustina, H., Roesmaningsih M.V., & Jacky, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas V SD. *Jurnal Education and Development*. 9(2), 567-571
- Amiroh, A. (2019). *Mahir membuat media interaktif Articulate Storyline*. Pustaka Ananda Sarva.
- Aripin, I. (2018). Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran Biologi. *Bio Educatio*, 3(1).
- Asnita, A., & Khair, U. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 3(1)

- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1).
- Firdawela & Reinita (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model TPS pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14(2), 99-112
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based Articulate Storyline. *IJAR: Indonesian Journal of Applied Research*, 1(2), 80-85.
- Hasanah, M., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Kognitif IPA Pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1509-1517
- Hidayati, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Komunikatif Kelas V Sd Padurenan li Di Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2)
- Indasah,S., Sulistiana, D., & Sholihah, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA. *BIODUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 71-83
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suhatri., & Nur, F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197-208.
- Pratama, R. A. (2018). Learning Media Based on Articulate Storyline 2 on Drawing Function Graphs Lesson in Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Best Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 1(1).
- Rahmat, H.K., Pernanda, S., Hasanah, M., Muzaki, A., Nurmalasari E., & Rusdi L. (2021). Model Pengembangan Discovery Learning guna Membentuk Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(6), 109-117
- Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN Kelas XI SMA Sriwijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*. 5(1), 52-4
- Saputro, P.A., & Lambantoruan, J.H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. 1(1), 35-49
- Sinta, N.A.K., Astawan, I.G., & Suarjana, I.M. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. 9(2), 211-219
- 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
- Ummah, S.K., Ismara, S.R., Mellysapitri, D., Imam, L.S., & Hentihu, M.N. (2021). Inovasi Pengembangan TPQ Menjadi Pusat Studi Tajwid Menggunakan Metode Nasyid Berbantuan Articulate Storyline. *JIPEMAS: Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat*. 4(3), 321-330.
- Utama, C. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Articulate Studio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Sains*. 3(1), 21-28