

## **Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar**

**Lasti Rahma Winta<sup>1</sup>, Yetti Ariani<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang  
e-mail: [lastirahmawinta@gmail.com](mailto:lastirahmawinta@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi dengan kenyataan bahwa kurang tersedianya media pembelajaran pada pembelajaran matematika yang berbasis teknologi di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran matematika kelas V di sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket respon, dan soal *pre-test* dan *post-test* Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 23 orang peserta didik di kelas V SDN 24 Batuang Taba dan subjek penyebaran media interaktif ini terdiri dari 23 orang peserta didik di kelas V SDN 36 Cengkeh. Hasil dari penelitian ini diperoleh hasil rata-rata dari validasi adalah 96,45% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru memperoleh 92,51% dengan kategori sangat praktis, sedangkan angket respon peserta didik di SDN 24 Batuang Taba adalah 97,4% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket respon peserta didik pada penyebaran media di SDN 36 Cengkeh adalah 96,79% dengan kategori sangat praktis. Hasil efektivitas media pembelajaran dengan rata-rata N-Gain score di SDN 24 Batuang Taba dan SDN 36 Cengkeh sebesar 76% dengan kategori efektif. Dapat disimpulkan bahwa media *Articulate Storyline 3* ini sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** *Pengembangan, Media Interaktif, Articulate Storyline 3*

### **Abstract**

This research was reasoned by the fact that there is a lack of learning media for technology-based mathematics learning in schools. This research aims to develop Articulate Storyline 3-based learning media for class V mathematics learning in elementary schools that is valid, practical and effective for use in the learning process. The type of research used is research and development with the ADDIE development model. Data were collected using validation sheets, response questionnaires, and pre-

test and post-test questions. The test subjects in this study were 23 students in class V at SDN 24 Batuang Taba and the subjects for distributing interactive media consisted of 23 students in the class. V SDN 36 Cengkeh. The results of this research showed that the average validation result was 96.45% with a very valid category. The teacher response questionnaire results were 92.51% in the very practical category, while the student response questionnaire at SDN 24 Batuang Taba was 97.4% in the very practical category and the student response questionnaire results for media distribution at SDN 36 Cengkeh were 96.79 % in the very practical category. The results of the effectiveness of learning media with an average N-Gain score at SDN 24 Batuang Taba and SDN 36 Cengkeh were 76% in the effective category. It can be concluded that the Articulate Storyline 3 media is suitable for use in learning.

**Keywords :** *Development, Interactive Media, Articulate Storyline 3*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini sangat mempengaruhi peserta didik dalam belajar. Peserta didik zaman sekarang lebih senang belajar dengan bermain *game* di internet menggunakan komputer atau *handphone* dari pada membuka dan mempelajari buku pelajaran sekolah. Pemanfaatan sumber daya teknologi menjadi salah satu cara yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan, salah satunya melalui media pembelajaran (Utari & Hidayatullah, 2019).

Penggunaan teknologi pada zaman sekarang terus berkembang. Akses komunikasi juga menjadi semakin mudah dan terjangkau, hal ini merupakan pengaruh dari revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 merupakan perkembangan industri yang menggunakan dan memanfaatkan penggabungan teknologi otomatisasi dengan sistem komputer dan informasi. Revolusi industri 4.0 berdampak pada teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek, terutama pendidikan. Surani (2019) menegaskan bahwa revolusi industri 4.0 telah memengaruhi pendidikan yang dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Di zaman yang berkembang dan maju pada saat ini, dan dunia pendidikan juga semakin berkembang. Banyak pembaharuan dan inovasi dilakukan untuk tercapainya kualitas pendidikan yang baik. Berbagai cara dilakukan dalam pengembangan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan dan inovasi dalam pembelajaran. Guru adalah komponen terpenting di dalam suatu pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, oleh karena itu guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Pada tahun ajaran 2023/2024 di Sekolah Dasar sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan berbagai mata pelajaran yang saling terpisah yang mengoptimalkan topik sehingga peserta didik mempunyai waktu lebih banyak untuk memperdalam konsep dan membangun keterampilannya. Karakteristik Kurikulum Merdeka pada pembelajarannya yaitu

pengembangan *soft skill* peserta didik, fokus pada materi esensial yang relevan dan mendalam sehingga guru memiliki waktu yang cukup untuk membangun pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dilakukan secara fleksibel, guru leluasa untuk melakukan pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian dan perkembangan peserta didik kemudian menyesuaikan dengan materi dan muatan lokal. Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka bertolak pada kebebasan dan berfikir kritis. Peserta didik diberikan kebebasan untuk belajar dengan tenang dan menyenangkan, dan guru harus memiliki inovasi untuk merancang perubahan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran sesuai dengan rencana dan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Rahayu et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan tanggal 29 November 2023 di SDN 19 Batuang Taba, peneliti mendapati bahwa guru melakukan proses pembelajaran menggunakan papan tulis, buku paket, dan media pembelajaran konkret berupa gambar. Peserta didik terlihat ada yang kurang memperhatikan guru di saat proses pembelajaran berlangsung, karena media yang digunakan hanya terlihat dengan jelas oleh peserta didik yang duduk di depan saja sedangkan peserta didik yang duduk dibagian belakang tidak dapat melihat gambar tersebut dengan jelas. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V tentang media yang digunakan saat pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas diketahui bahwa sekolah sudah dilengkapi dengan fasilitas seperti layar infocus, wifi dan proyektor. Guru terkadang juga menggunakan fasilitas tersebut untuk menampilkan media berbasis teknologi siap pakai seperti video *Youtube* dan *Quiziz*, hal ini dikarenakan guru belum memiliki kemampuan untuk membuat sendiri media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan tanggal 30 November 2023 di SDN SDN 24 Batuang Taba kota Padang, peneliti mendapati saat pembelajaran berlangsung guru menggunakan media pembelajaran berupa LKS dan papan tulis. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V diperoleh informasi bahwasanya terkadang guru juga menggunakan proyektor untuk menampilkan video pembelajaran dan guru belum pernah menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3*.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan tanggal 30 November 2023 di SDN 36 Cengkeh kota Padang, peneliti mendapati guru melakukan proses pembelajaran menggunakan buku paket dan LKS. Guru menjelaskan materi pembelajaran dan peserta didik duduk tenang menyimak materi yang disampaikan oleh guru, diakhir pembelajaran peserta didik diberikan tugas untuk mengerjakan soal yang ada di LKS. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V diperoleh informasi bahwasanya banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam pembelajaran matematika. Hal ini menuntut guru agar lebih kreatif dan tanggap dalam mengatasi kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut perlu diberikan solusi alternatif supaya kendala dan kesulitan yang dialami guru dan peserta didik dapat teratasi, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut hendaknya dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dan semangat dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yaitu *Articulate Storyline 3*.

*Articulate Storyline 3* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran interaktif. Aplikasi yang menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran karena melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran (Indriani et al., 2021).

Media interaktif *Articulate Storyline 3* mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran, dan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan karena media interaktif *Articulate Storyline 3* ini dapat digunakan langsung oleh peserta didik, sehingga dapat memberikan pengalaman langsung untuk turut aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, Legina & Sari (2022) menyatakan bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* dalam penggunaannya dapat melibatkan peserta didik secara langsung untuk menemukan informasi terkait materi pembelajaran dan *Articulate Storyline 3* ini media yang dapat diakses dengan mudah karena media dapat berbentuk website atau *link*, sehingga penggunaannya dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk membuat serta mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Pada Materi Karakteristik Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar”**.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang telah dikembangkan tersebut (Sugiyono, 2019). Penelitian menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Model ADDIE terdiri dari beberapa langkah yaitu: *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi) (Kuncahyono, 2018).

Subjek uji coba yang dipilih dalam pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* adalah peserta didik di kelas V SD Negeri 24 Batu Tang Taba Kota Padang

Tahun Ajaran 2023/2024. Subjek penyebaran penelitian ini adalah SDN 36 Cengkeh Kota Padang Tahun Ajaran 2023/2024. Jenis data yang akan diambil oleh peneliti dari penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan berdasarkan hasil wawancara, observasi sewaktu studi pendahuluan. Sedangkan data yang bersifat kuantitatif didapatkan dari hasil presentase angket validitas, angket praktikalitas, dan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Instrument pengumpulan data meliputi instrumen validasi media pembelajaran, instrumen praktikalitas media pembelajaran, dan instrument efektivitas media pembelajaran.. Instrument validasi yang digunakan adalah instrument validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Instrument praktikalitas yang digunakan yaitu angket respon peserta didik dan angket respon guru. Instrument efektivitas yang digunakan berupa Instrumen *Pre-Test* dan *Post-Test*. Hasil data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan Skala Likert. Setelah diperoleh jumlah skor dari penilaian lembar validasi, maka perolehan hasil dari lembar validasi media tersebut akan dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2017) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Kemudian untuk mengukur nilai hasil akhir validitas menggunakan rumus dari Riduwan dan Sumarto (2015:38) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Berikut tabel dari kategori kevalidan media pembelajaran

**Tabel 1. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran**

| Rentang Presentase | Kategori     |
|--------------------|--------------|
| 81% ≤ NP ≤ 100%    | Sangat Valid |
| 61% ≤ NP ≤ 80%     | Valid        |
| 41% ≤ NP ≤ 60%     | Cukup Valid  |
| 21% ≤ NP ≤ 40%     | Kurang Valid |
| 0% ≤ NP ≤ 20%      | Tidak Valid  |

*Sumber* : Modifikasi dari Riduwan (dalam Hakim, 2021).

Teknik analisis kepraktisan digunakan untuk menganalisis data respon guru dan peserta didik, dengan menggunakan kategori tabel analisis sebagai berikut:

**Tabel 3. Skala Penilaian Angket Respon Guru dan Peserta Didik**

| Skor | Kategori Kelayakan   |
|------|----------------------|
| 4    | Sangat Setuju        |
| 3    | Setuju               |
| 2    | Tidak Setuju         |
| 1    | Sangat Kurang Setuju |

*Sumber*: Modifikasi dari Arikunto (2014:285)

Nilai akhir perhitungan data angket respon guru dan respon peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus dari (Purwanto, 2017) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Untuk melakukan pengukuran dan nilai akhir hasil praktikalitas digunakan rumus Riduwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021) yaitu :

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Kategori praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 4. Kategori Kepraktikalitas Media Pembelajaran**

| Rentang Presentase | Kategori       |
|--------------------|----------------|
| 81% ≤ NP ≤ 100%    | Sangat Praktis |
| 61% ≤ NP ≤ 80%     | Praktis        |
| 41% ≤ NP ≤ 60%     | Cukup Praktis  |
| 21% ≤ NP ≤ 40%     | Kurang Praktis |
| 0% ≤ NP ≤ 20%      | Tidak Praktis  |

Sumber: Modifikasi dari Riduwan (dalam Hakim, 2021).

Teknik analisis data keefektifan media pembelajaran dilakukan menggunakan rumus n-Gain theory Hake dalam (Febrinita, 2022), yang dirumuskan sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{Sposttes - Spretest}{Smaks - Spretest} \times 100\%$$

Hasil N-Gain selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil efektivitasnya dengan berpedoman menggunakan standar tafsiran efektivitas N-Gain dengan kategori (%) maka tabelnya sebagai berikut:

**Tabel 5. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

| Presentase (%) | Tafsiran       |
|----------------|----------------|
| ≤ 40           | Tidak Efektif  |
| 41 ≤ g ≤ 55    | Kurang Efektif |
| 56 ≤ g ≤ 75    | Cukup Efektif  |
| ≥ 76           | Efektif        |

Sumber : Hake (dalam Febrinita, 2022)

Kemudian dilanjutkan dengan mengukur perhitungan nilai akhir hasil efektivitas menggunakan rumus dari (Riduwan & Sunarto, 2015).

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur pengembangan penelitian yang telah peneliti laksanakan, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

**a. Analysis (Analisis)**

**1) Analisis Kebutuhan**

Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan pengumpulan informasi untuk mengetahui permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 24 Batuang Taba dan penyebaran media di SD Negeri 36 Cengkeh.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran berbasis IT untuk mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung. Media tersebut yaitu media yang menarik, tidak membosankan dan mendorong peserta didik belajar secara mandiri dan aktif serta menyenangkan. Maka dari itu, peneliti mengembangkan sebuah media *Articulate Storyline 3* yang sesuai dengan kebutuhan.

**2) Analisis Kurikulum**

Analisis Kurikulum yang peneliti gunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini yaitu kurikulum Merdeka. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan materi yang sesuai dengan pembelajaran di sekolah, untuk digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran.

**3) Analisis Materi**

Analisis materi yang peneliti lakukan merujuk pada kurikulum Merdeka dan beberapa buku lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran. Hal ini dilakukan bertujuan untuk menentukan materi yang peneliti analisis khususnya tentang pembelajaran Matematika materi Bangun Ruang pada kelas V SD di semester II (dua). Hasil analisis materi yang peneliti lakukan pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Bangun Ruang telah sesuai.

**b. Design (Perancangan)**

Media pembelajaran dirancang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Berikut ini adalah tahapan perancangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*:

- 1) Download aplikasi *Articulate Storyline 3* pada situs resmi, yaitu <https://articulate.com/perpetual/downloads>
- 2) Buat akun ID *Articulate Storyline 3*, klik "Free Trial".
- 3) Masukkan e-mail pada laman berikut dan klik *next*.
- 4) lengkapi data diri untuk mendapatkan ID *Articulate Storyline 3* dan klik *activate articulate 360 trial*.
- 5) Setelah berhasil membuat ID, kemudian kembali ke halaman awal dan klik *sign in to download* pada *Storyline 3*.
- 6) Setelah pengunduhan, kemudian diinstal. Kemudian, aplikasi *Articulate Storyline 3* akan muncul di layar dekstop laptop. Untuk membuka aplikasi

dengan cara klik dua kali pada aplikasi *Articulate Storyline 3* yang terdapat di layar dekstop laptop.

7) Memulai perancangan media pembelajaran dengan cara klik *new project*.

**c. Development (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan ini, produk yang telah selesai dirancang kemudian diajukan kepada tiga validator untuk dilakukan validasi. Tiga validator tersebut diantaranya yaitu validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli bahasa. Setelah selesai divalidasi, kemudian dilakukan revisi sesuai dengan hasil validasi oleh ketiga validator tersebut.

**Tabel 6. Validator Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa**

| No | Nama Dosen               | NIP                | Keterangan        |
|----|--------------------------|--------------------|-------------------|
| 1  | Dr. Melva Zainil, M.Pd   | 197401162003122002 | Dosen Ahli Materi |
| 2  | Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd    | 198705242014042003 | Dosen Ahli Media  |
| 3  | Nana Fauzana Azima, M.Pd | 199501052022032024 | Dosen Ahli Bahasa |

**d. Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi dilakukan setelah produk divalidasi dan direvisi sesuai dengan saran perbaikan dari masing-masing validator, kemudian diujicobakan di lapangan. Uji coba tersebut dilakukan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SDN 24 Batuang Taba dengan jumlah peserta didik 23 orang yang terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Penelitian dilakukan pada tanggal 21 – 22 Mei 2024.

Tujuan dilakukannya penerapan media interaktif *Articulate Storyline 3* ini adalah untuk mengetahui kepraktisan produk. Setelah dilakukan uji coba media interaktif *Articulate Storyline 3* sudah dinyatakan valid dan praktis pada sekolah uji coba, maka dilakukan penyebaran produk ke sekolah SDN 36 Cengkeh dengan subjek penelitian 23 orang peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Penelitian dilakukan di sekolah penyebaran pada tanggal 27 – 28 Mei 2024.

Setelah dilakukan penerapan produk di lapangan, peserta didik diberikan angket kepraktisan dari media interaktif *Articulate Storyline 3* yang telah mereka gunakan. Selain itu, produk media interaktif *Articulate Storyline 3* juga dinilai oleh guru dengan diberikan angket kepraktisan mengenai media interaktif *Articulate Storyline 3*.

**e. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap akhir dari penelitian yang dilaksanakan adalah evaluasi. Pada tahap ini, evaluasi diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari angket respons guru, peserta didik dan hasil uji coba soal *pre test – post test* terhadap media interaktif *Articulate Storyline 3* yang telah dikembangkan.

**Hasil Penelitian**

**1. Uji Validitas**

**a. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Materi**

Hasil validasi pertama memperoleh presentase 80% dengan kategori “valid”. Namun, validasi pertama tetap mendapatkan komentar dan saran perbaikan yaitu menyesuaikan ATP yang diturunkan dengan CP, mengganti foto pada *slide* profil pengembang, dan memperbesar gambar LKPD pada media interaktif *Articulate Storyline 3*. Peneliti melakukan revisi sesuai saran validator, kemudian dilakukan validasi kedua dan memperoleh hasil validasi dengan presentase 100% yang berada pada kategori “sangat valid” Hasil tersebut terletak pada kategori pertama tingkat validitas menurut Riduwan ( dalam Hakim, 2017) dengan rentang  $81\% \leq NP \leq 100\%$  kategori “sangat valid” Dengan penilaian umum “dapat digunakan tanpa revisi”.

**b. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Media**

Hasil validasi pertama dengan nilai dari ahli materi memperoleh hasil validasi dengan persentase 76,67% dengan kategori “valid”. Namun, validasi pertama tetap mendapatkan komentar dan saran perbaikan yaitu mempertimbangkan durasi video 15 menit dan memperbaiki penulisan angka pada media interaktif *Articulate Storyline 3*. Peneliti melakukan revisi sesuai saran validator, kemudian dilakukan validasi kedua dan memperoleh hasil validasi dengan presentase 93,34% yang berada pada kategori “sangat valid” Dengan penilaian umum “dapat digunakan tanpa revisi”.

**c. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa**

Hasil validasi pertama memperoleh presentase 72% yang berada pada kategori “valid” dan mendapatkan komentar dan saran perbaikan yaitu perlu perbaikan penelitian, tanda baca, dan bahasa yang digunakan. Peneliti melakukan revisi sesuai saran validator, kemudian dilakukan validasi kedua dan memperoleh hasil validasi dengan presentase 84% yang berada pada kategori “sangat valid” namun masih mendapat komentar saran dan perbaikan yaitu perlu perbaikan ringan untuk penggunaan ejaan. Setelah revisi dilakukan validasi ketiga memperoleh hasil validasi dengan presentase 96%. Hasil tersebut terletak pada kategori pertama tingkat validitas menurut Riduwan (dalam Hakim, 2017) dengan rentang  $81\% \leq NP \leq 100\%$  kategori “sangat valid” Dengan penilaian umum “dapat digunakan tanpa revisi”.

Adapun tabel analisis hasil akhir validasi media interaktif *Articulate Storyline 3* dari masing-masing validasi setelah revisi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7. Persentase Validasi Media Interaktif Keseluruhan**

| No                           | Aspek yang divalidasi | Persentase    | Kategori            |
|------------------------------|-----------------------|---------------|---------------------|
| 1                            | Aspek Materi          | 100%          | Sangat Valid        |
| 2                            | Aspek Media           | 93,34%        | Sangat Valid        |
| 3                            | Aspek Bahasa          | 96%           | Sangat Valid        |
| <b>Rata-Rata Keseluruhan</b> |                       | <b>96,45%</b> | <b>Sangat Valid</b> |

**2. Uji Praktikalitas**

**a. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru**

Berdasarkan hasil perhitungan dari uji praktikalitas pada diperoleh nilai persentase kepraktisan dari angket respon guru wali kelas V di SDN 24 Batu Tang Tabang adalah 91,67% dan dari angket respon guru wali kelas V di SDN 36 Cengkeh memperoleh persentase 93,34% dengan kedua persentase kategori “sangat praktis”.

**b. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik**

Hasil praktikalitas respon peserta didik pada kelas V SDN 24 Batu Tang Tabang memperoleh persentase 97,40% dan di kelas V SDN 36 Cengkeh adalah 96,70% dengan kedua persentase kategori “sangat praktis”. dengan kesimpulan komentar yang diberikan “Media pembelajaran sangat bagus senang dan suka belajar dengan media ini”.

**3. Uji Efektivitas**

Hasil uji efektivitas terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dilihat dari tes peserta didik. Uji efektivitas di SDN 24 Batu Tang Tabang diperoleh hasil N-Gain score sebesar 67,5% sesuai dengan tafsiran efektivitas N-Gain menurut Hake (Febrinita, 2022) berada pada interval  $56 \leq g \leq 75$  dengan kategori cukup efektif. Uji efektivitas di SDN 36 Cengkeh diperoleh hasil N-Gain score sebesar 84,5% sesuai dengan kategori tafsiran efektivitas N-Gain menurut Hake (Febrinita, 2022) berada pada interval  $\leq 76$  dengan kategori efektif. Hasil perhitungan rata-rata N-Gain sekolah uji coba dan sekolah penelitian sebesar 76% dengan kategori efektif.

**SIMPULAN**

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Di Sekolah Dasar” ini telah dikembangkan menggunakan model ADDIE. Dimana pengembangan ini memperoleh hasil dari ketiga validator dengan penilaian akhir validasi sebesar 96,45% dengan kategori “Sangat Valid”. Uji efektivitas pada sekolah uji coba yaitu sekolah SDN 24 Batu Tang Tabang menunjukkan presentase kepraktisan 91,67% “Sangat Praktis” untuk respon guru dan 95% “Sangat Praktis” untuk respon peserta didik. Selanjutnya hasil respon guru dan peserta didik pada sekolah penyebaran yaitu SDN 36 Cengkeh memperoleh presentase kepraktisan 93,34% dengan kategori “Sangat Praktis” untuk respon guru dan 97% “sangat praktis” untuk respon peserta didik. Hasil uji efektivitas di SDN 24 Batu Tang Tabang sebesar 67,5% dengan kategori “Cukup Efektif”, sedangkan hasil uji efektivitas di SDN 36 Cengkeh sebesar 84,5% dengan kategori “Efektif”. Hasil perhitungan rata-rata presentase keefektivan media pembelajaran sebesar 76% dengan kategori “Efektif”. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar

**DAFTAR PUSTAKA**

- Febrinita, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika Komputasi Pada Mahasiswa Teknik Informatika. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hakim, Z. R. (2021). Pengembangan media flipchart pada tema “Diriku” subtema “Tubuhku” SDN Serang 3. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 3(2), 66-75.
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Utari, A. A., & Hidayatullah, S. P. (2019, February). Manfaat ICT Sebagai Media Pembelajaran Di SD Dharmajaya Palembang. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (1st ed.). Alfabeta : Bandung.
- Surani, D. (2019). Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Vol.2, No.1.*