

Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline 3* di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman

Ririn Salwani¹, Yetti Ariani²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
Email: [1Ririnsalwani@gmail.com](mailto:Ririnsalwani@gmail.com), [2Arianiyetti@gmail.com](mailto:Arianiyetti@gmail.com)

Abstrak

Media pembelajaran merupakan suatu alat/perantara yang sangat penting pada proses pembelajaran, karena media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan. Dengan perkembangan teknologi pada saat ini, dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran. Salah satunya menggunakan software Articulate Storyline 3 dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga peserta didik langsung terlibat dalam penggunaannya dan peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 ini bertujuan sebagai inovasi baru dalam pembelajaran tematik terpadu tema 3 subtema 3 pada kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Data untuk penelitian ini didapatkan dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar validasi ahli bahasa. Kemudian, data juga diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba penelitian ini yaitu 14 orang peserta didik di kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman pada tanggal 25 November 2020. Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 memperoleh hasil uji validitas materi sebesar 82%, hasil uji validitas bahasa sebesar 93%, dan hasil uji validitas media sebesar 100%. Sedangkan pada hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh hasil sebesar 81%, dan hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 66%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis articulate Storyline 3 pada tema 3 subtema di kelas V sekolah dasar telah valid dan praktis digunakan.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Articulate Storyline 3

Abstract

The Learning media is a very important tool or medium on the learning process, because the learning media can help teachers deliver learning materials easier and more enjoyable. With the current technological development can be utilized in the learning media. One of them used software articulate storyline 3 in preparing the learning media, that students are directly involved in their users and students become active in the learning process. Development research of the learning media based articulate storyline 3 aims as a new innovation in integrated thematic studies of 3 theme 3 subtheme in grade 5 elementary school that were valid and practical. The type of development research is development research (R&D) with development model ADDIE. The data for this research is obtained from a materials expert validation sheet, a media expert validation sheet, and a linguist validation sheet. Then, data is also generated from the teacher's response and the learner's response figure. Test subject of this was 14 apprentices in class VA in the elementary school of islamic integrated Mutiara Pariaman city on November 25, 2020. Development research of the learning media based articulate storyline 3 obtained from the material expert validation is 82%, the linguist validation is 93%, and the media expert validation is 100%. whereas on practical result a teacher's response achieves on amount of result 81%, and the result of the practicality test of learner's response have an enormous result 66%. Thus it can be concluded that learning

media based articulate storyline 3 of 3 theme 3 subtheme in grade 5 elementary school has been valid and practically used.

Keywords: *Learning Media, Articulate Storyline 3.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada penerima pesan, yaitu peserta didik agar pembelajaran menjadi efektif, efisien dan menyenangkan. Dengan belajar menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini serupa dengan ungkapan Wibawanto (2017) bahwa media pembelajaran merupakan media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga proses belajar mengajar peserta didik lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Adam & Syastra (2015) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, dan juga dapat memberikan kemudahan kepada guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Menurut Tafanao (2018) Melalui media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dan untuk mengatasi kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, karena media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Peserta didik yang dulunya pasif karena tidak mengerti dengan materi yang disampaikan, dapat berubah menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, dapat dimanfaatkan dalam pembuatan ataupun penggunaan media pembelajaran. Menurut Jalinus (2016) bahwa media pembelajaran dapat berupa bahan/perangkat lunak (*software*) atau alat/perangkat keras (*hardware*). Hal ini juga diungkapkan oleh Nopriyanti dan Sudira (dalam Darnawati, dkk, 2019) bahwa media pembelajaran adalah kombinasi teks, seni, suara, animasi dan video yang dikirimkan oleh komputer atau sarana elektronik lainnya. Kurniawati dan Nita (dalam Darnawati, dkk, 2019) juga mengungkapkan bahwa Pembelajaran menggunakan media pembelajaran elektronik adalah pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer dengan memanfaatkan android. Dengan memanfaatkan media elektronik, guru dapat memvariasikan media pembelajaran menjadi lebih menarik lagi.

Salah satu perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah *Articulate Storyline 3*. Perangkat lunak ini memiliki tampilan yang mirip dengan aplikasi *Power Point*, tetapi memiliki fitur-fitur yang lebih lengkap. Aplikasi *Articulate Storyline* ini berfungsi untuk membuat presentasi ataupun media pembelajaran agar bisa menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik lagi. Hal ini juga diungkapkan oleh Pratama (2018) bahwa *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang digunakan sebagai media komunikasi atau presentasi. Darnawati, dkk (2019) juga mengatakan bahwa aplikasi *Articulate Storyline 3* adalah sebuah alat *e-learning* yang berfungsi untuk membangun pembelajaran interaktif. Pratama (2018) juga mengungkapkan bahwa *Articulate Storyline* digunakan untuk mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu, keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis, dan kemampuan seni serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik. Menurut Rafmana, Chotimah, dan Alfiandra (2018) bahwa *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan (1) Pembangkit motivasi peserta didik, (2) Memberikan rangsangan terhadap kegiatan belajar peserta didik, (3) Penunjang dalam proses belajar mengajar. Darnawati (2019) juga mengungkapkan bahwa *Articulate Storyline 3* memiliki kelebihan, yaitu: (1) Memudahkan pembelajaran, (2) Menumbuhkan inovasi dan kreativitas pendidik dalam mendesain pembelajaran interaktif dan komunikatif, (3) Solusi untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran, (4) Alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas VA SDIT Mutiara yang dilakukan pada tanggal 18 November 2020. Sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013 sejak tahun 2018/2019. Pada pembelajaran di kelas, guru sudah menggunakan media pembelajaran, berupa barang-barang bekas. Jadi, peneliti ingin membuat inovasi untuk media pembelajaran, dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas VA, ditemukan bahwa guru lebih sering menggunakan media pembelajaran yang terdapat di sekitar peserta didik. Penggunaan media berbasis *ICT* hanya berupa nonton video terkait pembelajaran menggunakan *infocus*. Guru hanya sesekali menggunakan *infocus* untuk media pembelajarannya. Guru kelas VA mengatakan bahwa kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing peserta didiknya berbeda-beda, dilihat dari proses pembelajarannya banyak siswa bermain dengan teman sebangkunya karena tidak mengerti dan bosan dengan materi pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penting bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu tema 3 subtema 3 di kelas V sekolah dasar, dan bisa menjadi inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik/teknologi dengan diujikan kevalidan dan kepraktisannya sebelum digunakan di lapangan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau biasa disingkat dengan pengembangan *R&D*. pada penelitian ini yang dilakukan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada tema 3 subtema 3 di kelas V sekolah dasar yang bertujuan untuk memberikan inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan aktif dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Dengan tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah Pengembangan Media Pembelajaran tema 3 subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline 3* di kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. Media Pembelajaran tema 3 subtema 3 berbasis *Articulate Storyline 3* di kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman, akan divalidasi terlebih dahulu oleh pakar ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Kemudian akan diuji cobakan pada satu sekolah dasar untuk mengetahui praktikalitasnya. Penelitian dilakukan di SDIT Mutiara Kota Pariaman pada tanggal 25 November 2020.

Penelitian ini dilakukan pada saat terjadi pandemi *Covid19*. Salah satu penyakit yang disebabkan oleh virus corona atau severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2). Peneliti melakukan penelitian di salah satu daerah dengan zona kuning di Sumatera Barat yaitu Kota Pariaman pada tanggal 25 November 2020, peneliti melakukan penelitian di minggu kedua setelah sekolah tatap muka diadakan lagi. Peneliti melakukan penelitian sesuai dengan protokol kesehatan yang dianjurkan, yaitu dengan menggunakan masker dan menjaga jarak. Peneliti melakukan penelitian di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Mutiara, sekolah ini membagi kelas menjadi dua bagian yaitu kelas A dan kelas B. Dimana kelas A mengikuti proses pembelajaran pada hari Senin sampai dengan hari Rabu. Sedangkan kelas B mengikuti proses pembelajaran pada hari Kamis sampai dengan hari Sabtu. Waktu pembelajaran juga dipersingkat dari pukul 07.00 - 11.30 WIB. Penelitian dilakukan di kelas VA pada hari Rabu dengan subjek uji coba sebanyak 14 orang peserta didik yang terdiri dari 7 orang perempuan, dan 7 orang laki-laki di kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman.

Penelitian ini dilakukan di ruang kelas VA SDIT Mutiara dengan diawali membagikan laptop pada masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 anggota. Dengan mendengarkan arahan penggunaan media pembelajaran dari peneliti, peserta didik

membuka aplikasi Articulate Storyline 3 yang menampilkan media pembelajaran. Peserta didik melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 dengan panduan dari peneliti.

Kemudian, peserta didik mengerjakan kuis yang telah ada di dalam media setelah materi pembelajaran selesai. Peserta didik mengerjakan kuis dengan batasan waktu yang telah ada di dalam media pembelajaran. Setelah itu, peneliti memberikan angket respon peserta didik terhadap media yang telah digunakan.

Data penelitian yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran tema 3 subtema 3 berbasis *Articulate Storyline 3* dengan menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar validasi ahli bahasa. Kemudian, menggunakan lembar angket respon guru dan juga angket respon peserta didik.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar validasi yang diisi oleh validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli bahasa. Langkah pertama yang peneliti lakukan adalah menemui validator ahli materi dengan memperlihatkan rancangan produk media pembelajaran, kemudian validator memberikan saran dan penilaian pada lembar validasi yang telah diberikan. Penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi adalah sebanyak 2 kali penilaian, penilaian terakhir validator ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran dengan materi yang terdapat pada tema 3 subtema 3 di kelas V sudah layak diuji cobakan di lapangan. Langkah kedua adalah menemui validator ahli media dengan memperlihatkan rancangan produk media pembelajaran, kemudian validator ahli media memberikan saran dan penilaian terhadap rancangan produk media pembelajaran pada lembar validasi yang telah diberikan. Penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media ini juga dilakukan sebanyak 2 kali penilaian, dengan penilaian terakhir validator ahli media menyatakan bahwa media telah layak diuji cobakan di lapangan. Langkah ketiga adalah menemui validator ahli bahasa dengan memperlihatkan rancangan produk media pembelajaran, setelah itu validator memberikan saran dan penilaian terhadap produk media pembelajaran pada lembar validasi yang telah diberikan. Penilaian ini dilakukan sebanyak 2 kali penilaian, dengan penilaian terakhir validator ahli bahasa menyatakan bahwa produk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* telah layak untuk diujicobakan di lapangan. Kemudian, instrumen kepraktisan media pembelajaran berupa lembar angket respon guru dan juga angket respon peserta didik. Guru dan peserta didik memberikan penilaian pada lembar angket praktikalitas setelah penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa angket kelayakan. Hasil analisis diperoleh melalui lembar validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, angket respon guru dan angket respon peserta didik serta analisis data menggunakan skala likert. Riduwan dan Sunarto (2015:21) mengungkapkan bahwa menggunakan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, kemudian dimensi dijabarkan menjadi sub variabel, dan sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur.

Pada instrumen lembar validasi ahli terdapat 5 skala penilaian yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli.

Skor	Kategori Penilaian
1	Sangat Tidak baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Setelah mendapatkan jumlah skor dari penilaian lembar validasi, kemudian dicari rata-ratanya, skor maksimal dan persentase skor penilaian. Dapat dihitung dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2015:23), yaitu:

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

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari
R : Skor mentah yang diperoleh
SM : Skor maksimum ideal

Untuk mengukur nilai hasil akhir validitas menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (2015:38), yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Rerata
 $\sum X_i$: Jumlah nilai dari tiap validator
N : Jumlah validator

Tabel 2. Kategori Kevalidan

Interval	Kategori
0 - 20%	Tidak valid
21 - 40%	Kurang valid
41 - 60%	Cukup valid
61 - 80%	Valid
81 - 100%	Sangat Valid

(Modifikasi Riduwan dan Sunarto, 2015: 23)

Pada instrumen lembar angket respon guru dan lembar angket respon peserta didik memiliki 4 skala penilaian, sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Rentang	Konversi
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

(Modifikasi Arikunto, 2014:285).

Setelah mendapatkan skor yang diperoleh, kemudian skor maksimal dan persentase kepraktisan penggunaan media dicari menggunakan rumus yang sama dengan persentase lembar validasi, sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori Kepraktisan

Interval	Kategori
0 - 20%	Tidak Praktis
21 - 40%	Kurang Praktis
41 - 60%	Cukup Praktis
61 - 80%	Praktis
81 - 100%	Sangat Praktis

(Modifikasi Riduwan dan Sunarto, 2015: 23)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Articulate storyline merupakan perangkat lunak yang diluncurkan pada tahun 2014, perangkat lunak ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan *slide*, *flash*, video, dan karakter animasi menjadi satu, *articulate storyline* menawarkan beberapa *template* yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan, (Darnawati, dkk, 2019). *Articulate storyline* memiliki kedudukan yang sama dengan perangkat lunak *Microsoft power point*, (Sapitri, dan Bentri, 2020). Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat diakses melalui *web* ataupun dengan CD, selain itu media pembelajaran berbasis *articulate storyline* tidak hanya bisa digunakan melalui komputer, tetapi juga bisa digunakan melalui android maupun tablet.

Penilaian uji coba yang telah dilakukan pada media pembelajaran tema 3 subtema 3 berbasis *Articulate Storyline 3* di kelas V Sekolah Dasar sudah baik. Dilihat dari hasil uji validitas oleh ahli materi, validitas ahli media, dan validitas ahli bahasa. Hasil validitas oleh ahli materi memperoleh hasil 82% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil validitas oleh ahli media memperoleh hasil 100% dengan kategori sangat valid, dan hasil validitas oleh ahli bahasa memperoleh hasil 93% dengan kategori sangat valid. Kemudian, hasil validitas secara keseluruhan pada media pembelajaran memperoleh hasil 91,67% dengan kategori sangat valid. Hasil dari lembar kepraktisan respon guru memperoleh hasil 81% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil respon peserta didik memperoleh hasil 66% dengan kategori praktis.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran tema 3 subtema 3 berbasis *Articulate Storyline 3* di kelas V sekolah dasar telah sesuai dengan tahap-tahap model ADDIE, yang mana ada lima tahap yang harus dilakukan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*) yang terdiri dari observasi di lapangan dan studi pendahuluan, (2) tahap Perancangan (*design*) yang terdiri dari perancangan dan pembuatan produk media pembelajaran tema 3 subtema 3 berbasis *Articulate Storyline 3* di kelas V sekolah dasar, (3) tahap pengembangan (*development*) dengan mengembangkan media pembelajaran yang telah dirancang dengan memasukkan saran-saran yang telah diberikan oleh validator, (4) tahap penerapan (*implementation*) dengan melakukan uji coba pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah divalidasi di lapangan, (5) tahap evaluasi (*evaluation*) yaitu tahapan terakhir dengan melakukan perbaikan dari media pembelajaran yang telah dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran tema 3 subtema 3 berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah melewati tahapan validasi oleh ketiga validator ahli memiliki dampak yang baik setelah diujicobakan di kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman dengan memperoleh nilai praktis pada angket respon guru dan peserta didik. Penelitian ini masih terbatas pada satu subtema dengan 3 pembelajaran, untuk itu pada penelitian selanjutnya harus dikaji lebih banyak lagi. Selain itu, subjek uji coba penelitian terbatas pada skala kecil, maka pada penelitian selanjutnya dapat diujicobakan pada skala besar atau dicobakan di sekolah-sekolah lain dengan kelas yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBI Journal*. Vol. 3, No. 2. Hal 79.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darnawati., Jamiludin., Batia, La., Irawaty & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Articulate Storyline*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 1, No. 1. Hal 10.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.

- Pratama, A. R. (2018). Al-Barik (Tutorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2*. *Jurnal AdMathEdu*. Vol.8, No.2. Hal 188.
- Rafmana, Hesta., Chotimah, Umi & Alfiandra. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal : Bhineka Tunggal Ika*. Vol 5, No 1. Hal 53-54.
- Riduwan, dan Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Sapitri, Deni & Benti, Alwen. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*, 00(00), XX-XX.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2, No. 2. Hal 108.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Patrang : Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.