

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Manusia dan Lingkungan kelas V SD

Lisa Kurniawati<sup>1</sup>, Anggria Septiani Mulbasari<sup>2</sup>, Nurlela<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD Universitas PGRI Palembang, Indonesia.

[lisakurniawati562@gmail.com](mailto:lisakurniawati562@gmail.com)<sup>1</sup>, [anggriasm25@gmail.com](mailto:anggriasm25@gmail.com)<sup>2</sup>, [nurlelampd97@gmail.com](mailto:nurlelampd97@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi manusia dan lingkungan kelas V SD. Dalam penelitian ini menggunakan prosedur penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangann). Model pengembangan dalam penelitian ini mengarah pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 78 Palembang pada siswa kelas V. Pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dari angket validasi pakar, dan angket repon guru dan peserta didik. Hasil perhitungan nilai validasi dari ahli media sebesar 93%, dan nilai validiasi ahli materi 89%, sedangkan ahli bahasa sebesar 89%.%, dari hasil ketiga validator didapatkan nilai rata-rata sebesar 90% dengan kriteria kevalidan sangat valid.. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan kevalidan yang mana masing-masing aspek memiliki 3 validator yang ahli dalam bidang-bidangnya. Dalam kepraktisan keseluruhan respon peserta didik dari hasil uji *one to one* sebesar 90% dan uji *small groub* 91% dan respon guru diperoleh rata-rata sebesar 93,3%. Berdasarkan hasil pada penelitian ini hasil yang didapatkan oleh peneliti tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi manusia dan lingkungan yaitu dengan hasil sangat valid dan sangat praktis.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*, Manusia dan Lingkungan

### PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah pesat. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah berpengaruh dan memberi perubahan pada dunia pendidikan (Istiqomah dan Herlina, 2020, p. 570). Perubahan ini bermaksud memperbaiki sistem pendidikan menjadi lebih bermutu guna menciptakan generasi muda yang siap akan perubahan dunia yang sangat cepat (Sari dkk, 2019, p. 54). Hal ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga

dapat bersaing dikancah global. Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan yang ada. Menurut Dari, dkk ( 2018, p. 181) menyatakan pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam menunjang kemajuan suatu bangsa di masa yang akan datang.

Oleh sebab itu, sistem pendidikan harus selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman (Nuzulia & Zain, 2020, p. 67). Adapun menurut (Pristiwanti, dkk, 2022, p. 1707) pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan ialah suatu keterampilan dasar untuk mengubah tingkah laku seseorang dan menerapkan manusia berpikir positif, yang dapat diandalkan melalui pendidikan.

Pendidikan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA menitik beratkan pada suatu proses percobaan untuk menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini terjadi ketika pembelajaran IPA mampu meningkatkan proses berpikir siswa untuk memahami suatu konsep materi sehingga siswa mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA bertujuan untuk membantu siswa menguasai sejumlah fakta dan konsep IPA yang dapat mengembangkan dan menanamkan sikap ilmiah.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sekarang lebih dikenal dengan “*Sains*” merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis dan bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta dan konsep saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Penemuan tersebut IPA sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. IPA dapat melatih siswa untuk berfikir logis, rasional, kritis, dan kreatif atau berfikir secara ilmiah. Pembelajaran IPA bukan hanya untuk menguasai sejumlah pengetahuan, tetapi juga harus menyediakan ruang yang cukup untuk tumbuh berkembangnya sikap ilmiah, berlatih melakukan proses pemecahan masalah, dan penerapannya dalam kehidupan

nyata (Mahardhika, 2019, p. 7). Salah satu materi didalam pembelajaran IPA yaitu membahas tentang Manusia dan Lingkungan yang Tercantum dalam buku tematik pada Tema 8 kelas V SD pada subtema manusia dan lingkungan pembelajaran ke 1 yaitu bagian siklus air. Materi manusia dan makhluk hidup lain tidak dapat lepas dari air. Air memang diperlukan bagi kehidupan kita. Kegunaan air antara lain untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri, dan tidak terkecuali untuk pusat pembangkit listrik. Untungnya, air senantiasa tersedia di Bumi. Oleh karena itu, manusia seharusnya senantiasa bersyukur kepada Tuhan pencipta alam. Mengapa air selalu tersedia di Bumi? Hal ini karena air mengalami daur (siklus) (Zulkifli, 2019). Air sungai mengalir ke permukaan yang lebih rendah seperti laut. Selain mengalir ke permukaan yang lebih rendah air sungai juga dapat menguap kembali ke udara. Air sungai yang menguap akan berkumpul dan berbuhan menjadi awan sama halnya air dengan penguapan yang ada di lautan dan pada tumbuhan (Nabarbasa, 2022). Jika pendidik menggunakan metode pembelajaran yang monoton akan mengakibatkan siswa sulit untuk memahami materi padahal pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPA sangat dibutuhkan.

Namun dalam kenyataannya ketika proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar masih banyak pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional di mana pembelajaran berpusat pada guru dan berjalan satu arah tanpa melibatkan siswa secara langsung ( Nahdi, dkk, 2018, p. 10). Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa guru kurang kreatif dalam pemilihan suatu media pembelajaran padahal seperti yang kita ketahui media ini memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Kemudian guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan, metode dan strategi yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada pembelajaran IPA yang dilakukan di kelas kelas V SDN 78 Palembang diperoleh beberapa permasalahan diantaranya, pemahaman konsep siswa mengenai materi IPA dalam pembelajaran masih rendah atau belum dapat memahami materi dengan baik,

karena guru masih terpaku dengan buku tanpa menggunakan media pembelajaran jadi siswa sulit memahami materi.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Nurmala, 2021) dengan judul pengembangan media *articulate storyline* 3 pada pembelajaran ipa berbasis stem untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. Hasil dari penelitian ini diperoleh presentase kelayakan penilaian dari ahli materi sebesar 79,8%, dengan kategori valid, penilaian ahli media sebesar 97,9% dengan kategori sangat valid, dan penilaian ahli bahasa sebesar 87,5 % dengan kategori sangat valid. Hasil respon siswa uji perorangan sebesar 95,02%, uji kelompok kecil sebesar 95,65%, dan uji kelompok besar sebesar 91,16%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media *articulate storyline* pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran, hal itu sejalan dengan permasalahan yang peneliti temui di SDN 78 Palembang bahwasanya kurangnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi terutama pelajaran IPA tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pembelajaran ke 1 siklus air hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran terkesan monoton dan siswa sulit untuk memahami materi. Maka pendidik harus memiliki media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep pada buku teks. Salah satu media yang dapat digunakan pendidik dalam memvisualisasikan materi adalah media pembelajaran interaktif.

*Articulate Storyline* merupakan aplikasi yang dapat dipergunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran dalam penyampaian materi secara interaktif dan menarik (Alperi & Handayani, 2021, p. 388). Adapun menurut Sakti dan Ulianas (2018) mengemukakan penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline*, siswa akan lebih aktif dan meningkatkan kualitas pembelajaran, tidak hanya itu penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* juga bisa digunakan oleh pendidik. Adapun *Articulate Storyline* mendukung fitur pembuatan animasi dan memiliki *interface* yang simpel seperti *Power Point* hal tersebut didukung oleh Yasin dan Ducha (2017, p. 169) fitur *Articulate*

*Storyline* yang lengkap serta penggunaannya yang mudah layaknya *software Power Point* sehingga penggunaan *software* ini dapat menarik minat siswa dalam belajar. Sedangkan menurut penelitian Romadona (2021) media *articulate storyline* merupakan perangkat lunak atau *software* yang berperan sebagai media pendukung pembelajaran, fungsinya adalah untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk *e-learning* dengan menggunakan proyek *storyline*.

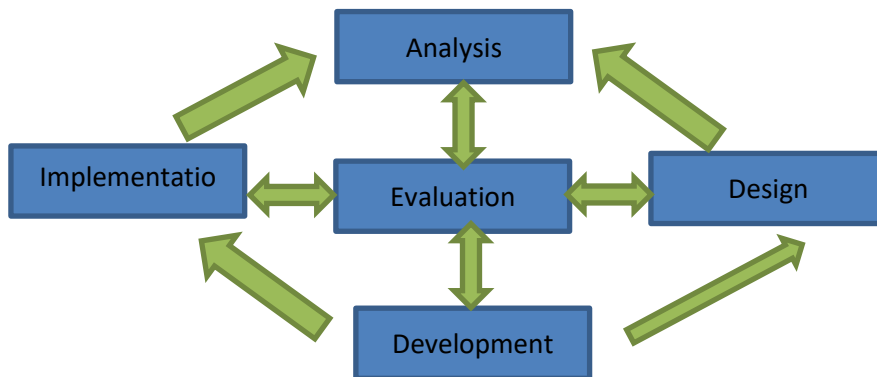
Pembaruan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti yaitu pada basis dan materinya yang biasanya menggunakan aplikasi *canva*, *kingmaster* dan *capcut* namun kini peneliti menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* penggunaannya dapat melibatkan siswa secara langsung untuk menggali informasi materi pembelajaran dan dapat digunakan juga sebagai sarana untuk melakukan tes atau kuis. Selain itu dipenelitian lain hanya video animasi namun pada pengembangan ini peneliti menyilipkan soal evaluasi untuk mengetahui apakah siswa tersebut bisa memahami materi atau belum. Selain itu media ini dapat berupa aplikasi yang dimana nanti siswa bisa mengaksesnya dirumah. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *Microsoft Power Point*, memungkinkan pendidik yang awam tentang media pembelajaran akan lebih mudah mengaplikasikan karena pembuatannya tidak membutuhkan bahasa pemrograman. *Articulate Storyline* menyediakan berbagai macam *template* yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif terutama untuk membuat soal latihan maupun soal tes. Selain ppt dan soal latihan/ tes aplikasi *articulate storyline* juga bisa digunakan untuk membuat video animasi, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa mampu meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Manusia Dan Lingkungan Kelas V SD”.

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang

terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut merupakan desain langkah-langkah pada pengembangan model pembelajaran ADDIE:



**Gambar 1. Prosedur Penelitian ADDIE**

Sumber : Sugiyono (2019)

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan tiga teknik yaitu angket, observasi dan dokumentasi. Menurut Sugiono, (2019) Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Peneliti melakukan wawancara pada saat pembelajaran sehingga diperlukannya penelitian untuk pengembangan media pembelajaran interaktif pada siswa kelas V di SD Negeri 78 Palembang (Juniansyah, dkk, 2020, p. 21). Dokumentasi merupakan tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Arischa, 2019). Selanjutnya yaitu dalam teknik analisis data yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan hasil dari media pembelajaran interaktif yang berkualitas sehingga bisa memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif dalam bentuk video pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi Siklus Air. Media pembelajaran interaktif ini dapat dilakukan dengan cara mengikuti berbagai tahapan pengembangan dengan menggunakan model

ADDIE yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Hasil dari pengembangan ini dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis. Pada tahap analisis ini yang dilakukan oleh peneliti adalah analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum. Berdasarkan hasil analisis siswa dan guru membutuhkan sebuah alternatif dalam pembelajaran di kelas seperti media pembelajaran, karena dengan media pembelajaran diharapkan akan timbul rasa semangat dan penasaran pada diri siswa untuk belajar serta dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Pada tahap analisis kurikulum ini untuk mengetahui Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Hal ini dilakukan agar memudahkan dalam menentukan indikator dan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi siklus air. SD Negeri 78 Palembang menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas V.

Pada tahap *design* penelitian ini merupakan lanjutan dari tahap *analysis* yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap *design* ini peneliti membuat sebuah rancangan media pembelajaran *interaktif* dengan materi siklus air menggunakan aplikasi *ariculate storyline*. Berikut ini tahap perancangan sebagai berikut

Setelah itu dilakukan proses validasi para ahli atau pakar yang disertai dengan saran-saran yang telah diberikan oleh validator untuk dijadikan bahan referensi revisi pada produk. Revisi tersebut dilakukan agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan dapat digunakan. Adapun hasil validasinya sebagai berikut:

Tabel2. Hasil Penilaian Validasi

Validator	Skor Penilaian
Ahli Media	93%
Ahli Materi	89%
Ahli Bahasa	89%
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>	<b>90%</b>

Berdasarkan tabel diatas jika dilihat dari ketiga hasil kevalidan oleh 3 ahli pakar

yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Dengan hasil rata-rata validator dapat dinyatakan sangat valid dengan nilai rata-rata total yaitu 90%.

Implementasi merupakan tahap keempat, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba media yang telah divalidasi kepada peserta didik kelas V SD Negeri 78 Palembang. Tahap implementasi adalah tahap *one to one* dan *small group*. Dari hasil *one to one* yang dilakukan, peneliti mendapatkan komentar yang positif terhadap media yang dikembangkan. Peserta didik sangat menarik untuk belajar menggunakan media tersebut, hanya saja beberapa peserta didik.

Table 3. Hasil Angket Peserta Didik

Uji <i>One to One</i>	90%
Uji <i>Small Group</i>	91%
<b>Rata-Rata</b>	<b>91%</b>

Dari hasil analisis data kepraktisan diperoleh berdasarkan hasil uji coba angket respon siswa mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi manusia dan lingkungan kelas V SD. Uji coba media dilakukan melalui 2 tahapan yaitu uji *One to One* 3 peserta didik dan *Small Group* 10 peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa selama uji coba dilakukan, memperoleh rata-rata keseluruhan 91% dengan kriteria "Sangat Praktis".

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi manusia dan lingkungan di kelas V SD Negeri 78 Palembang maka diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi manusia dan lingkungan di kelas V SD Negeri 78 Palembang yang valid yaitu didapatkan dari hasil angket validasi yang dilakukan oleh beberapa validator yaitu validator ahli media dengan nilai 93%, ahli bahasa dengan nilai 89% dan ahli materi dengan nilai 89% dari hasil ketiga validator didapatkan nilai rata-rata sebesar 90% dengan kriteria kevalidan sangat valid. Sedangkan nilai kepraktisan didapatkan dari hasil angket yang telah dilakukan oleh peneliti kemudian dilakukan tahap kepraktisan dengan



menyebarkan angket kepada guru dengan hasil 93,3% dan angket respon peserta didik dengan uji coba *one to one* yang melibatkan 3 siswa dengan hasil 90%, uji coba *small group* yang melibatkan 10 siswa dengan hasil 91%, dari kedua tahapan tersebut didapatkan hasil dengan nilai rata-rata sebesar 91% dengan masuk kedalam katagori sangat praktis. Berdasarkan hasil pada penelitian ini hasil yang didapatkan oleh peneliti tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi manusia dan lingkungan yaitu dengan hasil sangat valid dan sangat praktis

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alperi, M., & Handayani, D. (2021). Layanan konsultasi pembuatan multimedia interaktif dengan Articulate storyline untuk meningkatkan kompetensi guru SMP Kota Bengkulu. 388–395.
- Arischa, S. (2019, Juli). Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa FISIP, Volume VI*. Retrieved Januari 13, 2023.
- Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal Tekno Kompak, 14*(1), 41-46.
- Mahardhika, A. (2019, April). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CtL) Terhadap Prestasi Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pgsd Ust* (Vol. 1).
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penerapan metode demonstrasi pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas, 4*(2), 9-16.
- Nabarbasa, Z, S ( 2022). Siklus Air. Universitas Sranawiyata Taman siswa. Yogyakarta
- Nurmala, S. T. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk. *Jurnal Basicedu*.
- Nuzulia, N., & Zain, E. K. M. M. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 5*(1), 67-79
- Pristiwanti, et al. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4*(6), 1707–1715.
- Romadona, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate. *Repository UIN Jakarta*.
- Sakti, L. E., & Ulianas, A. (2018). Deskripsi Kesulitan Belajar Siswa Sma Pada Materi Stoikiometri. *Journal of RESIDU, 2*(10), 16–26.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung

- 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.
- Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma. *BioEdu*, 6(2), 169–174.
- Zulkifli (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Di Mi Al-Hidayah Pulau Kukusan. *Jurnal muhamadiyah mataram*