

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V
SD NEGERI 2 KUNINGAN**

Susanti¹, Atang Sutisna²

^{1,2}PGSD STKIP Muhammadiyah Kuningan

¹susantisanti200110@gmail.com, ²atangsutisna@upmk.ac.id,

ABSTRACT

The current development of education has entered the media era, where the lecture method in learning should decline and be replaced by the use of various media. Therefore, researchers are interested in conducting research and development of Articulate Storyline-based learning media with the aim of finding out the development procedures and effectiveness of Articulate Storyline-based learning media in science and science learning in class V of SD Negeri 2 Kuningan. The research method used is R&D with the ADDIE model. The results of this research show that the material aspect received a very valid assessment of 92%, and the media aspect received a very valid assessment of 95%. Apart from that, the Articulate Storyline learning media has also been proven to be effective as shown by the difference in the average pretest and posttest scores of $(10.26) \geq t$ -table, then seen from the teacher's response, it obtained a very valid assessment of 90%, and the student response was 87% which also stated that it is very valid. Thus, the Articulate Storyline media is effective and very suitable for use in science and science learning in class V of SD Negeri 2 Kuningan.

Keywords: learning media, articulate storyline, science, and elementary school

ABSTRAK

Perkembangan pendidikan saat ini telah memasuki era media, di mana metode ceramah dalam pembelajaran seharusnya mengalami penurunan dan digantikan oleh penggunaan berbagai media. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana prosedur pengembangan serta efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Kuningan. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan aspek materi memperoleh penilaian sangat valid sebesar 92%, dan aspek media memperoleh penilaian sangat valid sebesar 95%. Selain itu, media pembelajaran *Articulate Storyline* juga terbukti efektif ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar $(10.26) \geq t$ -tabel, kemudian dilihat dari respon guru memperoleh penilaian sangat valid sebesar 90%, dan respon peserta didik sebesar 87% yang juga menyatakan sangat valid. Dengan demikian, media *Articulate Storyline* efektif dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Kuningan.

Kata Kunci: media pembelajaran, articulate storyline, IPAS, dan sekolah dasar

A. Pendahuluan

Media pembelajaran memiliki peran sentral dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, terutama untuk menghadapi era digital yang terus berkembang. Media pembelajaran tidak hanya menjadi pelengkap, melainkan juga kunci utama dalam merespon tantangan dan peluang pembelajaran modern (Utami, Y.S., & Wahyudi, 2021: 63). Penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena mampu memberikan pendekatan yang lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan siswa yang hidup dalam lingkungan digital. Salah satu platform pembelajaran digital yang menjadi sorotan yaitu aplikasi *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline dapat digunakan guru untuk merancang materi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan interaktif. Fitur-fitur canggih seperti skenario berbasis simulasi, elemen-elemen multimedia yang dinamis, dan navigasi yang intuitif memungkinkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkesan (Darmawati, dkk., 2019: 13). Konten interaktif yang dihasilkan oleh *Articulate Storyline*

dapat membawa pembelajaran lebih variatif dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Perkembangan pendidikan saat ini telah memasuki era media, di mana metode ceramah dalam pembelajaran seharusnya mengalami penurunan dan digantikan oleh penggunaan berbagai media. Selain itu, pendekatan pembelajaran seharusnya lebih berfokus pada pengembangan keterampilan proses dan pembelajaran aktif, yang membuat peran media pembelajaran menjadi sangat signifikan (Rismala, A.I., 2023: 98). Dalam sistem pembelajaran, peserta didik seharusnya tidak hanya sebagai penerima informasi, melainkan juga sebagai komunikator atau penyampai informasi, sehingga tercipta interaksi komunikasi dua arah bahkan lebih.

Sementara kenyataannya ketika peneliti melakukan pengamatan awal penelitian melalui observasi dan wawancara di kelas VA Sekolah Dasar Negeri 2 Kuningan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan pada tanggal 1 Desember 2023, peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan topik "Cara

Tubuh Mengolah Udara Bersih" yang memfokuskan pada penjelasan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara menjaga kesehatan organ pernapasan manusia, peneliti menemukan beberapa ketidaksesuaian dengan konsep pembelajaran interaktif. Pertama, terlihat kurangnya aktivitas dan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran. Saat belajar, peserta didik tampak pasif hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik. Kedua, media pembelajaran yang digunakan hanya berbasis gambar yang terdapat dalam buku masing-masing peserta didik, sehingga pembelajaran berlangsung monoton.

Tidak hanya itu, peneliti terdahulu juga menjelaskan bahwa ditingkat sekolah dasar ternyata sebagian besar guru melakukan kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan metode konvensional dengan sumber media buku saja setiap harinya, sehingga pembelajaran bersifat pasif tidak ada interaksi 2 arah (Safira, A.D., dkk., 2019: 239). Sedangkan di era modern ini dibutuhkan berbagai solusi untuk mengembangkan

keterampilan abad ke-21 seperti kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif yang dianggap penting dalam kurikulum merdeka, dan hal tersebut kemungkinan terealisasinya sulit ketika guru masih mengandalkan metode konvensional dengan bantuan media yang tidak variatif dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti sangat tertarik dan terdorong untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 2 Kuningan". Media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran yang terfokus pada pengembangan desain media interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk memfasilitasi siswa sekolah dasar dalam memahami konsep IPAS dengan lebih baik. Konten pembelajarannya dalam bentuk teks, gambar, video, presentasi *flash*, dan *power point*. Fitur-fitur dalam media pembelajaran ini akan diisi dengan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, termasuk penggunaan

materi yang lucu dan menarik. Kebaruan dari penelitian ini yaitu terletak pada aplikasi yang ditelitinya, dimana aplikasi yang diteliti merupakan aplikasi terbaru yang tercipta dari perkembangan teknologi yang belum ada sebelumnya dan belum banyak dimanfaatkan di sekolah terutama di sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD Negeri 2 Kuningan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Tujuan utama dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk khusus dan menguji efektivitasnya. Pendekatan R&D digunakan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Adji, W.S., Bashith, A., & Derajat, L.S., 2023: 497). Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah suatu proses atau rangkaian langkah-langkah untuk mengembangkan

produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada dengan tingkat pertanggungjawaban. Penelitian pengembangan didefinisikan juga sebagai suatu strategi yang efektif dalam meningkatkan praktik (Cresswell, J.W., 2007: 321). Hal tersebut merupakan suatu proses yang dipergunakan untuk mengembangkan dan mengonfirmasi keberhasilan produk pendidikan.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu model ADDIE. Model ini terdiri dari lima langkah, yakni analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation), yang dilaksanakan secara procedural (Hidayat & Nizar, 2021: 402). ADDIE adalah konsep pengembangan produk yang diterapkan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Model pengembangan ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien, serta bersifat interaktif di mana hasil evaluasi setiap fase dapat membawa

pengembangan pembelajaran ke fase berikutnya (Fitra, D.K., 2022: 254). Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena kelebihan deskriptif dan perspektif yang dimilikinya. Selain manfaat tersebut, peneliti memilih model penelitian ini karena kesederhanaan yang dimilikinya, yang dianggap sesuai dan mudah diimplementasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*. Sesuai dengan namanya, media pembelajaran ini dibuat dengan *software Articulate Storyline*. Materi yang disajikan dalam media ini yaitu materi magnet pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas V sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dan mengukur tingkat efektivitasnya.

Berdasarkan tujuan diatas, peneliti mengembangkan media

pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan lima langkah dalam model ADDIE, yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, analisis bahan ajar, dan analisis siswa. Dari tahapan ini peneliti menemukan masalah yang dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran, yaitu terdapat mata pelajaran yang masih sulit dipahami oleh peserta didik karena terbatasnya media pembelajaran, mata pelajaran tersebut adalah IPAS. Hal ini dibuktikan dengan nilai *pretest* yang diberikan peneliti pada materi magnet dalam mata pelajaran IPAS yang hanya mencapai 46%, menunjukkan bahwa nilai tersebut belum memenuhi standar kelulusan.

2. *Design* (Desain)

Pada tahapan desain peneliti mulai membuat desain pada aplikasi *Articulate Storyline* dengan berbagai

elemen seperti gambar, teks, tombol, audio, video yang disesuaikan dengan karakteristik siswa berdasarkan hasil analisis sebelumnya.

Adapun, skenario pembuatan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yaitu sebagai berikut:

- a. Peneliti menetapkan materi pelajaran dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang akan dicapai. Dalam menentukan materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran, peneliti mengambil bahan dari buku pegangan guru dan LKS siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas V, bab 3 topik A tentang magnet, dengan tujuan memudahkan siswa memahami materi.
- b. Peneliti mencari dan mengumpulkan gambar, animasi, video dan *backsound* yang mendukung terciptanya media pembelajaran yang menarik. Semua item tersebut diambil dari internet sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran.

- c. Peneliti membuat media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* sesuai dengan desain *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya, dengan menambahkan *trigger*, *backsound*, animasi, karakter, teks, dan video yang mendukung.
- d. Peneliti mempublikasikan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*). Setelah dipublikasikan, akan muncul file media dengan nama *story.html*, yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran di kelas VA.

Desain media pembelajaran interaktif ini terdiri dari 9 slide, berikut rincian slide yang ada:

- a. Slide pertama (*Cover*)

Slide ini berisi identitas mulai dari sekolah, kelas, mata pelajaran, materi, dan alokasi waktu pembelajaran.



Gambar 1 Tampilan Cover

- b. Slide kedua (*Login*)

Slide ini berisi tahapan awal untuk mengakses media pembelajaran dengan mengisi nama peserta didik dan jenjang kelasnya.



Gambar 2 Tampilan *Login*

c. Slide ketiga menu utama

Slide ini berisi 6 menu atau 6 slide yang memberikan petunjuk penggunaan media. Ada pendahuluan yang memuat profil pelajar Pancasila dan tujuan. Menu materi mencakup apersepsi dan pembahasan mengenai magnet. Menu video menyediakan video pembelajaran mengenai magnet. Menu LKPD berisi lembar kerja peserta didik. Menu latihan berisi soal evaluasi untuk peserta didik setelah mereka membaca dan menonton video pembelajaran. Terakhir ada menu daftar pustaka memuat referensi materi



Gambar 3 Tampilan Menu

Utama

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah produk media pembelajaran selesai dibuat, hasil media tersebut kemudian divalidasi kepada ahli media, dan ahli materi. Validasi media dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan, yaitu Bapak Ahmad Fajri, M.Kom., dengan hasil nilai 95%, nilai tersebut masuk dalam kategori sangat layak untuk diuji coba. Kemudian validasi materi dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Kuningan, yaitu Ibu Agatha Kristi Pramudika Sari, M.Pd. dengan hasil nilai 92%, nilai tersebut masuk dalam kategori sangat layak untuk diuji coba. Dari hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media yang telah peneliti buat sangat layak untuk diuji cobakan tanpa harus ada revisi. Akan tetapi, walaupun media sudah dinilai sangat layak oleh validator ahli media dan tidak memerlukan perbaikan lagi dan sudah siap untuk diuji coba, untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik maka peneliti tetap melakukan perbaikan terhadap media

pembelajaran ini sesuai dengan data kualitatif yang diperoleh dari saran atau komentar validator ahli media dan juga ahli materi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba media di lapangan, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* diuji coba pada 31 peserta didik kelas VA SD Negeri 2 Kuningan mulai Selasa, 21 Mei 2024 hingga Sabtu, 25 Mei 2024. Setelah di uji coba, peneliti melakukan *posttest* kepada siswa. Presentase nilai *posttest* adalah 79%, nilai tersebut menunjukkan bahwa telah memenuhi standar kelulusan.

Kemudian, peneliti melakukan analisis data nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan t-hitung untuk mengetahui efektivitas media. Untuk mengetahui t-hitung digunakanlah rumus berikut (Sugiyono, 2010:144):

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_D}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{32,903}{\sqrt{\frac{9569,2}{930}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{32,903}{\sqrt{10,28}}$$

$$t_{hitung} = \frac{32,903}{3,206}$$

$$t_{hitung} = 10,26$$

Dari hasil analisis yang diawali dengan menyusun hipotesis, diperoleh nilai t-hitung sebesar

10,26, yang kemudian akan dibandingkan dengan t-tabel. Perbandingan antara t-hitung dan t-tabel adalah dasar untuk menentukan apakah t-hitung lebih besar atau lebih kecil dari t-tabel. Ketentuan ini menjadi dasar untuk diterima atau ditolak t-hitung sebagai interpretasi apakah H_a diterima dan H_o ditolak, atau sebaliknya. Berdasarkan hasil analisis data, nilai t-hitung sebesar 10.26 dibandingkan dengan t-tabel sebesar 1.69, menunjukkan bahwa t-hitung (10.26) \geq t-tabel (1.69), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki pengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi magnet di SD Negeri 2 Kuningan.

Selain itu juga peneliti membagikan angket respon guru dan siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dimana hasil angketnya menunjukkan bahwa 90% guru memberikan respon positif dan 87% siswa memberikan respon positif

yang berarti media pembelajaran ini sangat layak dan efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Peneliti melakukan tiga jenis evaluasi, yaitu formatif, sumatif, dan observasi. Evaluasi formatif dilaksanakan dalam tiga tahap awal. Pada tahap analisis, peneliti mengevaluasi materi berdasarkan kebutuhan dan saran dari guru. Pada tahap desain produk, materi magnet dievaluasi sesuai Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Pada tahap pengembangan, evaluasi didasarkan pada saran ahli validator, dan peneliti merevisi media sesuai saran tersebut.

Evaluasi sumatif bertujuan menilai pencapaian tujuan pembelajaran siswa dan mengumpulkan data efektivitas media pembelajaran. Evaluasi ini berupa tes yang dilakukan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Evaluasi hasil observasi melibatkan pengumpulan data melalui pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan angket untuk mengukur hasil belajar. Pengembangan media pembelajaran

menjadi salah satu cara untuk menilai hasil dari evaluasi observasi tersebut.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, disimpulkan bahwa media *Articulate Storyline* sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Kuningan. Hal ini terbukti dari hasil validasi oleh ahli, yang menunjukkan aspek materi memperoleh penilaian sangat valid sebesar 92%, dan aspek media memperoleh penilaian sangat valid sebesar 95%. Selain itu, media pembelajaran *Articulate Storyline* juga terbukti efektif ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar $(10.26) \geq t\text{-tabel}$, kemudian dilihat dari respon guru memperoleh penilaian sangat valid sebesar 90%, dan respon peserta didik sebesar 87% yang juga menyatakan sangat valid. Dengan demikian, media *Articulate Storyline* efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekola dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Adji, W.S., Bashith, A., & Derajat, L.S. (2023). Development of Multimedia Interactive Learning Media Using

- Articulate Storyline 3 on Social Studies Themes at Primary School. *Development of Multimedia Interactive Learning Media*, 4(2): 496-500. DOI: https://doi.org/10.2991/978-2-38476-002-2_47
- Creswell, J.W. (2007). *Qualitative Inquiry & Research Design, Choosing Among five Approch.* California: Sage Publications.
- Darmawati, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1) : 8–16. DOI: <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Fitra, D.K. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Perspektif Progresivisme pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(3): 250-258. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i12.11086>
- Hidayat & Nizar. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 32-53. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i12.10316>
- Rismala, A.I., dkk. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Digital “Numerasi Matematika (Numet)” Materi Bilangan Bulat Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Di Sanggar Bimbingan Ampang Malaysia. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika*, 9(2):97-110. DOI: <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v9i2.7832>
- Safira, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar. Prima Magistra: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2):237-253). DOI: <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Utami, Y.S., & Wahyudi., (2021). “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1): 62-71. DOI: <https://doi.org/10.26618/jrpd.v4i.5056>