

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI PECAHAN KELAS V

Yuliana Widi Maulita¹, Erwin Rahayu Saputra²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Jl.Dadaha No.18, Kec.Tawang, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat, 46115.

E-mail: yulianawidimaulita@upi.edu, erwinrsaputra@upi.edu

Kata Kunci:

Articulate Storyline
3, Media
Pembelajaran
Interaktif, Pecahan.

ABSTRAK

Media pembelajaran yang tidak bervariasi akan menyebabkan menurunnya minat peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi atau pengembangan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran interaktif agar peserta didik turut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 pada materi pecahan kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model penelitian yaitu model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Sampel penelitian adalah 25 peserta didik kelas 5 SDN 2 Tuguraja. Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian, didapat bahwa media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 dinyatakan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran dengan hasil validasi oleh ahli materi yaitu 92,% dan hasil validasi oleh ahli media yaitu 96,9%. Media pembelajaran Articulate Storyline 3 dapat dijadikan pertimbangan oleh para guru dalam memvariasikan media pembelajaran.

Pendahuluan

Di abad ke-21 ini teknologi sudah semakin canggih dan berkembang, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi tersebut berimbas pada berbagai aspek, salah satunya yaitu aspek pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di abad ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi pendidik dan peserta didik. Mereka akan berlomba untuk mengikuti perkembangan zaman. Pendidik dituntut untuk dapat beradaptasi dengan cara mampu menguasai IT dan menerapkannya dalam proses pembelajaran. Penguasaan teknologi tersebut dapat digunakan pendidik untuk membuat berbagai macam media pembelajaran. Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi, media pembelajaran yang saat ini digunakan juga semakin beragam. Pada awalnya hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar, grafik, atau benda konkret, kini telah berkembang semakin canggih dengan bantuan perangkat keras seperti komputer atau laptop yang dapat menghasilkan media audio visual (Aulia & Masniladevi, 2021) [1]. Tidak hanya menampilkan gambar, terdapat variasi lainnya seperti menggunakan video serta visual lainnya. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran merupakan hal yang harus ditonjolkan dan terus dikembangkan oleh para guru dan penyedia aplikasi, guna terciptanya media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif. Saat ini banyak situs yang menawarkan aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang

menarik. Salah satunya adalah aplikasi pembuat kuis interaktif seperti Kahoot, aplikasi pembuat video animasi seperti Videoscribe, aplikasi pembuat artificial reality seperti Augmented Reality, dan lain sebagainya. Beragam aplikasi tersebut dapat ditemukan di berbagai sumber atau platform penyedia aplikasi di internet (Fitri, 2021) [2]. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat kombinasi teks, grafik, gambar, maupun suara. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, pendidik dapat menayangkan media pembelajaran yang tidak hanya dapat dilihat dan didengar akan tetapi dapat memberi respon aktif dari peserta didik (Erfayliana et al., 2022) [3].

Belajar matematika menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan mudah yang berupa konsep dasar, berbagai contoh soal yang sesuai dengan materi, serta evaluasi dengan tingkat pemecahan masalah yang bervariasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Norma dkk (dalam Habuke et al., 2022) yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif dirancang untuk memudahkan guru mengajarkan materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi tersebut [4]. Selain itu, materi pelajaran dapat dikreasikan sehingga terlihat lebih bervariasi, menarik, mudah dimengerti, suasana belajar pun akan menjadi lebih menyenangkan. Guru dapat terbantu dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Adapun salah satu pelajaran yang membutuhkan variasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yaitu Matematika. Matematika memiliki peran yang penting dalam berbagai disiplin ilmu (Novalia & Noer, 2019) [5]. Salah satu materi pembelajaran Matematika yang diajarkan di sekolah dasar adalah pecahan. Pecahan dapat diartikan bagian dari keseluruhan.

Pusat Pengembangan Kurikulum dan Sarana Pendidikan dan Pengembangan (Heruman, 2008) (dalam Ilahiyah et al., 2019) menyatakan bahwa pecahan termasuk dalam salah satu topik yang sulit untuk diajarkan ke peserta didik [6]. Kesulitan tersebut terlihat dari pembelajaran guru yang kurang bermaknanya dan sulitnya menyediakan media pembelajaran. Konsep abstrak pada pecahan turut membuat materi ini dianggap sulit oleh peserta didik. Butuh waktu yang tidak sedikit untuk membuat peserta didik paham benar akan konsep pecahan. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi pecahan.

Di kelas V pada Kurikulum 2013, materi awal pecahan yaitu tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN 2 Tuguraja, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak bervariasi, guru hanya menggunakan buku teks dan gambar (untuk materi tertentu). Hal ini tentu akan berdampak pada ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran, lambat laun tentu siswa akan bosan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada beberapa peserta didik kelas V SDN 2 Tuguraja, mereka merasa bahwa media pembelajaran yang digunakan monoton dan tidak seru. Begitupun ketika pelajaran Matematika, guru hanya menjelaskan dan memberi contoh di papan tulis, akibatnya banyak peserta didik yang tidak paham, salah satu materi yang tidak mereka pahami yaitu tentang penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media

pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan guna membantu siswa dalam memahami materi sekaligus mengenalkan media pembelajaran yang tidak pernah mereka gunakan sebelumnya.

Articulate Storyline merupakan software e-learning yang berfungsi sebagai alat untuk membuat konten-konten pembelajaran yang interaktif. Articulate Storyline juga sangat mudah digunakan, pendidik yang awam terhadap teknologi pun akan dimudahkan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline. Articulate Storyline menghasilkan output media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan adanya scene dan slide yang dikombinasi dengan fitur-fitur seperti teks, gambar, animasi, video, audio, hingga kuis. Peserta didik dapat menggunakan dan tentunya melakukan interaksi langsung dengan materi yang sedang dipelajari (Safira et al., 2021) [7].

Penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline 3 telah dilakukan oleh beberapa peneliti, namun terdapat hal yang membedakan yaitu tujuan, subjek, latar belakang penelitian, dan pandangan peneliti. Penelitian yang dilakukan Agustina (Agustina et al., 2022) yang berkaitan dengan media pembelajaran Articulate Storyline 3 menunjukkan bahwa ada pengaruh media articulate storyline yang baik untuk menarik perhatian peserta didik dalam membantu pemahaman gagasan dalam materi mekanisme pendengaran manusia dan hewan [8]. Penelitian yang dilakukan Ariani (Ariani, 2020) menunjukkan penggunaan produk media Articulate Storyline 3 pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan yang telah dinyatakan valid oleh ketiga validator ahli dan mempunyai dampak yang baik setelah diuji cobakan di kelas IV SDN 04 Nanggalo dengan memperoleh penilaian praktis digunakan di kelas [9]. Penelitian yang dilakukan Aulia & Masniladevi (Aulia & Masniladevi, 2021) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 sangat menunjang dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik [10].

Dari beberapa penelitian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 praktis dan efektif untuk diterapkan pada peserta didik sekolah dasar, dapat meningkatkan pemahaman materi serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Articulate Storyline 3 pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan tujuan membantu guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT secara optimal guna mempermudah proses pembelajaran. pecahan kelas V sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik sehingga mereka tidak menganggap pembelajaran matematika menyieramkan dan membosankan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menerapkan salah satu model penelitian pengembangan yaitu model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation* (Amiroh & Admoko, 2020) [11]. Tahap-tahap penelitian pengembangan tersebut

dijelaskan sebagai berikut.

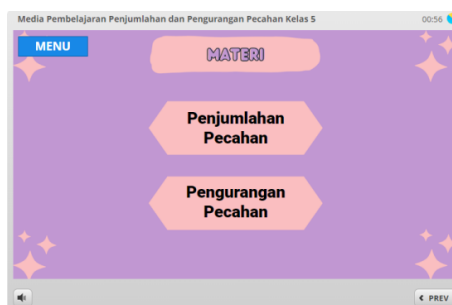
- Analysis, tahap analisis terhadap pengembangan media pembelajaran terdiri dari analisis materi dan analisis media pembelajaran. Dari analisis tersebut didapat bahwa media pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi, sering menggunakan buku teks. Maka dengan adanya media pembelajaran Articulate Storyline 3 diharapkan dapat digunakan guru dan peserta didik dalam pembelajaran guna menambah variasi media pembelajaran.
- Design, pada tahap design dibuat flowchart berdasarkan materi pada buku ajar yang digunakan oleh peserta didik dan guru. Setelah itu mulai membuat media pembelajaran. Berikut beberapa tampilan pada media pembelajaran Articulate Storyline 3 pada materi penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.



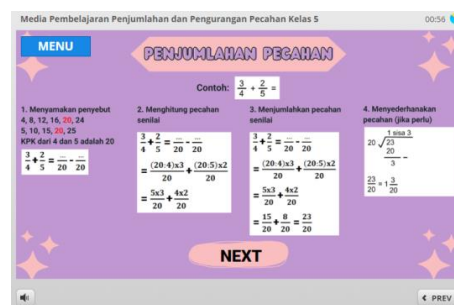
Gambar 1. Halaman muka



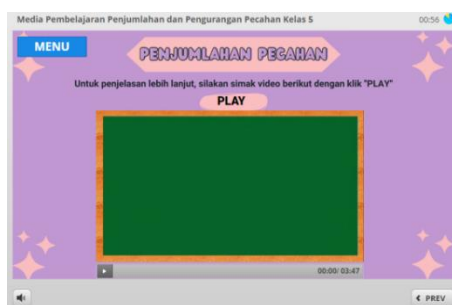
Gambar 2. Tampilan menu



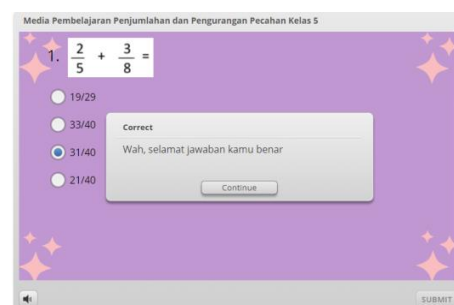
Gambar 3. Tampilan isi materi



Gambar 4. Tampilan penjelasan materi



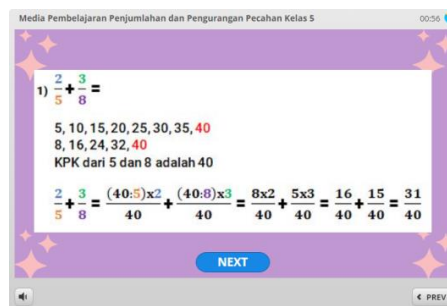
Gambar 5. Tampilan video pembelajaran



Gambar 6. Tampilan menu kuis



Gambar 7. Tampilan rekap nilai



Gambar 8. Tampilan pembahasan kuis

- c. Development, pada tahap ini, sebelum dilakukan uji coba ke peserta didik, terlebih dahulu dilakukan uji validasi media pembelajaran oleh ahli mater dan ahli media. Selanjutnya jika terdapat saran atau masukan dari para ahli, maka peneliti harus melakukan revisi media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan agar produk yang dihasilkan menjadi lebih sempurna dan layak digunakan.
- d. Implementation, pada tahap ini dilakukan implementasi yaitu uji coba paa peserta didik kelas 5C SDN 2 Tuguraja yang berjumlah 25 peserta didik. Uji coba ini dilakukan guna mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan apa yang direncanakan dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran.
- e. Evaluation, pada tahap ini dilaksanakan evaluasi formatif guna mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk memperbaiki produk yang dihasilkan. Tahap ini juga dilakukan guna mengetahui apakah tujuan dari media pembelajaran yang dikembangkan sudah tercapai atau belum. Cara yang dilakukan yaitu dengan menyimpulkan dan melihat hasil presentasi dari angket yang telah disebarakan kepada para ahli dan peserta didik. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui keberhasilan dari media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 yang dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Tuguraja mulai tanggal 14 November hingga 3 Desember 2022. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 25 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara dan angket. Teknis analisis data yang digunakan dalam penelian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN 2 Tuguraja, hasil belajar peserta didik kelas V masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu (1) guru lebih sering menggunakan metode ceramah, sara na dan prasarana tidak digunakan secara optimal (ada proyektor namaun hanya di kelas 1 dan 4), penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi karena guru yang kurang aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT dengan bantuan *software* Articulate Storyline 3 pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V guna memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sebelum dilakukan uji coba media pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh

guru wali kelas sebagai ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 1. Skor Penilaian Validitas Ahli Materi

Skor	Pilihan jawaban kelayakan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Tabel 2. Skor Penilaian Validitas Ahli Media

Skor	Pilihan jawaban kelayakan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Total dari perolehan nilai keseluruhan dapat dihitung dengan menggunakan :

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase (%)

S = skor keseluruhan yang diperoleh

N = skor maksimal

Tabel 3. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Persentase (%)	Kelayakan	Keterangan
$P \leq 50\%$	Tidak valid	Revisi seluruhnya
$50\% < P \leq 60\%$	Kurang valid	Revisi sebagian
$60\% < P \leq 80\%$	Cukup valid	Revisi secukupnya
$80\% < P \leq 100\%$	Valid	Tidak revisi

(Sumber: Ernawati, 2017)

Berdasarkan Tabel 3, penentuan penilaian media pembelajaran termasuk kategori valid apabila nilai uji validasinya mencapai rentang nilai persentase antara 80%-100%. Berdasarkan Tabel 1, total dari perolehan nilai keseluruhan yaitu 92,3%. Berdasarkan Tabel 2, total dari perolehan nilai keseluruhan yaitu 96,9%. Maka berdasarkan Tabel 3, media pembelajaran Articulate Storyline 3 pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil angket respon guru

Indikator	Keterangan
Siswa antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline 3	Sangat baik
Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Articulate Storyline 3	Sangat baik
Siswa dapat menggunakan media Articulate Storyline 3 dengan baik	Sangat baik
Media Articulate Storyline 3 mudah digunakan	Sangat baik
Media Articulate Storyline 3 bisa membuat siswa lebih memahami materi penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 4, media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 mendapat keterangan sangat baik pada semua indikator. Artinya media pembelajarn berhasil diterapkan pada proses pembelajaran.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan analisis dan pembahasan, didapat kesimpulan sebagai bahwa media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 dinyatakan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran dengan hasil validasi oleh ahli materi taitu 92,3% dan hasil validasi oleh ahli media yaitu 96,9%. Guru wali kelas juga turut memberiskan respon melalui angket dan menyatakan dengan keterangan sangat baik pada semua indikator. Keterbatasan penelitian ini yaitu tidak dilaksanakan evaluasi sumatif, sehingga kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran menggunakan produk yang dihasilkan tidak dapat diketahui. Oleh karena itu diharapkan pada penelitian selanjutnya diadakan evaluasi formatif dan sumatif guna mendapat data yang optimal pada penelitian.

Daftar Pustaka

- [1] Aulia, A., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602–607.
- [2] Fitri, S. (2021). Pemanfaatan Articulate Storyline 3 sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Di SMP Ar-Rohmah Putri, Dau Kabupaten Malang. Universitas Muhammadiyah Malang.

- [3] Erfayliana, Y., Kusumawati, O., & Juniarta, T. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas IV SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 107–118.
- [4] Habuke, F., Hulukati, E., & Pauweni, K. A. Y. (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Peluang. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 103–110.
- [5] Novalia, H., & Noer, S. H. (2019). Pengembangan modul pembelajaran matematika dengan strategi PQ4R untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian belajar siswa SMA. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 12(1), 51–65.
- [6] Ilahiyah, N., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pakem Pada Materi Bilangan Pecahan Di SD. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 49–63.
- [7] Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (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.
- [8] Agustina, R., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik Smp. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 81–89.
- [9] Ariani, Y. (2020). Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas iv sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- [10] Aulia, A., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602–607.
- [11] Amiroh, F., & Admoko, S. (2020). Tinjauan Terhadap Model-Model Pembelajaran Argumentasi Berbasis TAP dalam Meningkatkan Keterampilan Argumentasi dan Pemahaman Konsep Fisika dengan Metode Library Research. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(2).