

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Tema 4 Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III MI-RN Pucungsari Kabupaten Blitar

**Alma Qisty Kusuma¹, Fajar Surya Hutama², Zetti Finali³, Didit Yulian Kasdriyanto⁴,
Andika Adinanda Siswoyo⁵**

Universitas Jember^{1,2,3}, Universitas Panca Marga⁴, Universitas Trunojo⁵

Corresponding Author: fajarsurya.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada konsep pembelajaran seperti hak dan kewajiban masih kurang. Konsep hak dan kewajiban sangat penting dalam mengembangkan sikap tanggung jawab peserta didik. Guru perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu mensimulasikan cerita sehingga memudahkan siswa menganalisis konsep hak dan kewajiban. Maka perlu adanya inovasi dan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita dengan menggunakan articulate storyline sebagai perangkat lunak yang mumpuni. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*research and Development*) dan metode ADDIE. Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, angket, dan tes. Media telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi, serta diujicobakan pada siswa kelas III MI-RN Pucungsari Blitar. Efektivitas media dihitung dengan menggunakan rumus N-gain, hasil perhitungan menyimpulkan media cukup efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran reguler. Media ini juga dapat digunakan secara praktis karena mencapai skor 96% dalam tes kepraktisan menggunakan angket. Dari hasil analisis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis articulate storyline pada Tema 4 subtema 1 untuk kelas III pendidikan dasar dapat digunakan secara praktis, valid, dan efektif.

Kata kunci: Articulate Storyline, Hak dan Kewajiban, Media Pembelajaran.

Abstract

There is lack of utilization of learning media, especially in learning concept such right and obligation. Knowing right and obligations concept are very important in developing responsibility. Teachers needs to use learning media that capable to simulate a story that let student analyze right and obligations concept easier. So, there is a need for innovation and creativity to developing a story-based learning media using articulate storyline as the capable software. This research uses R&D (research and Development) and ADDIE method. This research data collection method uses interviews, questionnaires, and test. The media has been validated by media experts, content experts, and practitioner expert, and tested on student class III at MI-RN Pucungsari Blitar. The Effectiveness of the media calculated using N-gain formula, the calculation result conclude media effective enough and can be used in a regular learning. The media can also be used practically since it reaches 96% of practical test using questionnaires. From the analysis of the learning media, can be concluded that learning media based on articulate storyline in Theme 4 subtheme 1 for grade III basic education can be used practically, valid, and effective.

Keywords: learning media, articulate storyline, right and obligation.

1. Pendahuluan

Pada penyampaian pesan pembelajaran, diperlukan komponen penting berupa media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi membuat konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan menjadi lebih konkret sehingga dapat lebih mudah dipahami (Magdalena, dkk, 2020:22). Pengalaman belajar yang konkret, berasal dari pengalaman langsung maupun pengalaman yang dibuat secara sengaja namun mendekati kejadian sebenarnya Dale (dalam Sari, 2019:45).

Penggunaan media pembelajaran menemui kendala pada materi bermuatan konsep abstrak, utamanya materi dengan muatan pendidikan kewarganegaraan. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 26 September 2023 di MI-RN Pucungsari Kidul Kabupaten Blitar diketahui sekolah belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bersifat konkret pada materi hak dan kewajiban di Rumah. Pada hasil wawancara terhadap peserta didik kelas III A pada tanggal 26 September 2023, peserta didik kurang paham dan kurang tertarik mempelajari materi hak dan kewajiban, padahal materi ini mendasari penanaman karakter penting seperti disiplin, dan bertanggungjawab. Mengenali hak dan kewajiban yang dimiliki peserta didik menjadikan peserta didik dapat menjalankan hak dan kewajiban sesuai perannya dalam masyarakat. Pengetahuan akan hubungan sebab akibat dalam hak dan kewajiban membentuk sikap tanggung jawab akan tugasnya secara lebih baik dibanding memerintah peserta didik tanpa penjelasan yang cukup.

Membelajarkan materi seperti ini dapat dilakukan menggunakan pengalaman belajar dialami secara langsung Rusman, (dalam Hutama, dkk, 2023:252). Pelaksanaan pembelajaran dengan materi hak dan kewajiban secara langsung dilakukan dengan mengamati atau mengalami sendiri konsep yang dianalisis. Piaget (dalam Karli, 2020:21) menyatakan bahwa peserta didik pada usia 8-10 tahun berada pada tahap operasional formal dimana peserta didik telah dapat berpikir secara rasional, dapat memahami sebab akibat, mengaitkan beberapa konsep berbeda, mengenal identitas benda serta dapat berlogika melalui pengamatan oleh indra penglihatan. Peserta didik telah mengenal rasa tanggung jawab pribadi, sehingga dapat mematuhi peraturan yang berlaku. Berdasarkan karakteristik ini peserta didik pada jenjang kelas III mengenali konsep hak dan kewajiban.

Karakteristik peserta didik senang bermain dan senang melihat gambar ilustrasi dibandingkan tulisan. Media pembelajaran dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan tetap memenuhi kebutuhan akan pengalaman belajar secara langsung atau simulasi. Media pembelajaran yang dibuat dengan perangkat lunak *articulate storyline* dapat menciptakan pengalaman belajar yang dibutuhkan (Mutia, 2021:118-119). Alat yang terdapat dalam perangkat lunak ini mampu memberikan interaksi terhadap input yang diberikan peserta didik. Media jenis ini juga dapat dikreasi menggunakan berbagai macam media seperti gambar, video, dan audio sehingga tampilannya menarik disesuaikan dengan minat peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dalam pembelajaran di kelas berarti mengintegrasikan penggunaan komputer atau teknologi digital dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran berbasis media pembelajaran berbasis *articulate storyline* harus memenuhi beberapa prinsip, yaitu efektif dan efisien, optimal, menarik, dan merangsang daya kreatifitas berpikir peserta didik (Noor, 2010:13-14).

Pada wawancara dengan guru kelas III A pada tanggal 26 dan 28 September 2023 diketahui bahwa guru memiliki kendala waktu dalam membuat sendiri media pembelajaran yang cocok untuk materi tersebut, sehingga pembelajaran menjadi kurang aktif, dan cenderung satu arah. Akibatnya peserta didik kurang termotivasi untuk belajar dan pembelajaran menjadi kurang bermakna. Pengembangan media pembelajaran pada materi tersebut untuk kelas rendah perlu dilakukan untuk membantu pendidik menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi yang baik, efektif, dan bermakna.

Adanya pernyataan di atas serta temuan dalam wawancara, akan dilakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate storyline* Tema 4 Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III MI-RN Pucungsari Kabupaten Blitar.

2. Metode

Pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* ini berjenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE yang sistematis mencakup 5 tahap pengembangan yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas III MI-RN Pucungsari Kabupaten Blitar sejumlah 20 peserta didik. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data melalui angket, dan tes. Data kevalidan media diperoleh dari angket uji validasi produk oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi. Data efektivitas diperoleh dari capaian hasil belajara yang dihitung dari perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus N-gain. Data kepraktisan diperoleh dari angket respon peserta didik.

3. Hasil dan Pembahasan

Tahapan penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE yang sistematis mencakup 5 tahap pengembangan yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Analisa awal dilakukan dengan wawancara dan observasi di kelas peserta didik kurang berminat dan sulit memahami materi terkait konsep hak dan kewajiban karena minimnya media pembelajaran yang digunakan. Pendidik tertarik untuk menggunakan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan fasilitas proyektor yang tersedia namun masih terkendala oleh waktu dan tenaga dalam mengembangkan media pembelajaran.

Tahap desain disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik *articulate storyline* dipilih karena cenderung lebih mudah digunakan, serta memiliki banyak fitur yang mempermudah proses pengembangan. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat prototype sebagai hasil dari desain awal. Pada tahap ini media divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi dan dilakukan revisi hingga mencapai kategori valid layak digunakan. Skor validasi diuraikan sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Validasi

Skor Interval			Persentase (%)	Kriteria
Validator 1	Validator 2	Validator 3		
88%	75%	83%	82%	Sangat valid

Peroleh skor oleh ahli materi sebesar 88%, skor validasi oleh ahli media sebesar 75% dan skor validasi ahli praktisi sebesar 83%. Rata-rata skor validitas produk sebesar 82% memiliki kategori sangat valid.

Pada tahap implementasi, media diujicobakan pada 20 peserta didik jenjang kelas III di MI-RN Pucungsari Blitar. Data yang diperoleh dievaluasi untuk mengukur efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran. Data nilai *pre-test* dengan skor total 1436 dan nilai *post-test* dengan skor total 1704. Hasil analisis N-gain dari data tersebut dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 N_{\text{gain}} &= \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}} \\
 &= \frac{1704 - 1436}{2000 - 1436} \\
 &= \frac{268}{2564} \\
 &= 0,475177
 \end{aligned}$$

Skor N-gain sebesar 0,547177 sehingga jika dibandingkan dengan tabel kategori efektivitas produk memperoleh kategori cukup efektif dan layak digunakan. Hasil angket kepraktisan pembelajaran dari angket respon peserta didik memperoleh skor 96% yang artinya pembelajaran terlaksana dengan sangat baik.

Media pembelajaran merupakan benda atau non-benda yang dapat menyampaikan informasi dalam pembelajaran sehingga dapat diterima oleh indera peserta didik. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* Tema 4 Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah yang bertujuan untuk mengenalkan konsep hak dan kewajiban di rumah.

Berdasarkan pemaparan Sudrajat (dalam Suryadi, 2020:10-17) produk media berbasis *articulate storyline* termasuk jenis media hasil teknologi komputer. Media ini dikembangkan menggunakan teknologi komputer berupa perangkat lunak *articulate storyline* yang dapat diunduh dengan mudah di Google Site. Perangkat lunak ini dapat membuat media dengan menggabungkan berbagai jenis media menjadi satu kesatuan, serta memberikan imbal balik tertentu, sehingga media bersifat interaktif. Perangkat lunak *articulate storyline* memiliki kelemahan bahwa perangkat ini memerlukan kemampuan atau skill dalam mengoperasikannya, namun kemampuan ini dapat dipelajari melalui menu *help* yang tersedia dalam aplikasi untuk mempelajari berbagai mode dan fungsi alat yang tersedia. Cara mengoperasikan *articulate storyline* juga dapat dipelajari dengan mudah dalam forum sosial seperti Youtube atau Facebook.

Sesuai dengan pendapat Arsyad (2016:15) media pembelajaran hasil pengembangan ini dapat mempengaruhi aspek psikologis peserta didik. Terbukti pada proses implementasi peserta didik terlihat senang, antusias dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran dibandingkan pada observasi awal pada pembelajaran menggunakan buku. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan memiliki fungsi afektif dan atensi. Perolehan N-gain sebesar 0,475177 menunjukkan bahwa media memiliki fungsi kognitif, karena terdapat peningkatan kemampuan kognitif peserta didik sebagaimana dipaparkan oleh Levie dan Lentz (dalam Kustandi dan Darmawan 2020:16).

Proses pengembangan ini dilakukan dengan metode ADDIE. Tahap analisa menjadi dasar pelaksanaan desain media dengan menjabarkan permasalahan yang ada dan mendesain media sesuai permasalahan dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan jabaran permasalahan yang ada, dibutuhkan media yang dapat menciptakan simulasi pengalaman langsung dari peristiwa pelaksanaan hak dan kewajiban di rumah.

Pengumpulan media berupa audio diunduh dari website musik pengiring gratis yang boleh digunakan pada produk non-komersial yaitu www.bensound.com, musik yang dipilih memiliki tempo pelan pada kegiatan mengamati dan memiliki tempo yang lebih cepat pada kegiatan kuis. Semua musik pengiring diatur volume rendah agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran dan interaksi pendidik dan peserta didik.

Media visual yang digunakan bervariasi, mulai dari bentuk dan warna bawaan yang terdapat dalam aplikasi, hingga gambar yang diunduh dari pngdownload.id, dan freepik.com yang diedit dan disesuaikan dengan materi yang ingin disampaikan. Media ditata menyesuaikan layout produk lama oleh wijayanti (2019) serta menggunakan aplikasi atau perangkat lunak yang sama dengan penelitian oleh Novita, Windiyani, dan Fazriani (2019)

Pada tahap pengembangan, peneliti mencoba membandingkan pengoperasian produk output versi CD dan versi website. Hasilnya media versi website menampilkan tampilan yang lebih baik dan lebih lancar dari segi transisi, dan feedback yang diberikan. Media perlu diunggah dalam sebuah webhost agar bisa diakses secara online menggunakan link. Mengunggah media pembelajaran secara online memerlukan webhost yang baik dan memiliki penyimpanan besar, namun pihak sekolah belum memiliki fasilitas tersebut. Website web hosting gratis yang tersedia di Google site sudah tidak dapat beroperasi dengan baik, sehingga pengunggahan produk pada penelitian ini memanfaatkan web hosting berbayar namun masih dengan harga terjangkau. Media yang diunggah secara online ini dapat diakses dan digunakan melalui browser apapun tanpa perlu mengunduh aplikasi baik di smartphone maupun laptop/ komputer. Media yang telah diunggah terlampir pada lampiran L dapat diakses dan dimanfaatkan pendidik dalam pembelajaran.

Produk media pembelajaran ini telah melalui proses validasi berdasarkan kriteria kualitas media pembelajaran oleh Sunaryo (dalam Arsyad, 2016:175-176) sehingga menghasilkan media yang valid dalam segi tampilan, aspek pemrograman, aspek pembelajaran, dan aspek isi. Produk media pembelajaran berbasis *articulate storyline* untuk kelas III dengan materi Tema 4 Subtema 1 hak dan kewajiban juga cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4) pelaksanaan hak dan kewajiban di rumah.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil eksperimen dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storylinetoryline* dilaksanakan menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan analisa masalah, desain produk prototype, pengembangan berdasarkan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi, implementasi di kelas IIIA MI-RN Pucungsari, dan evaluasi berdasarkan pengambilan dan analisis data penelitian. Validitas produk berdasarkan angket validasi memperoleh skor rata-rata 82% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan. Kepraktisan produk memperoleh skor 96% dengan kategori terlaksana dengan baik. Efektivitas produk diukur melalui perolehan N-gain memperoleh skor 0,475177 dengan kategori cukup efektif.

5. Daftar Pustaka

- Hutama, F. S., Wulandari, A. M., Finali, Z., Nurdianasari, N., & Ayu, C. 2023. Development of Learning Module Theme 1 The Beauty of Togetherness Subtheme 1 Cultural Diversity of My Nation Local Wisdom-Based Learning of Using Ethnic Group in Kampung Melayu Elementary School Banyuwangi Grade IV. 251–260.
- Karli, H. 2020. Model-model Pembelajaran Tematik di SD. Bandung: Penerbit Duta.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. 2020. Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Masyhud, M. S. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. Jember: LPMPK.
- Mutia. 2021. Characteristics of Children Age of Basic Education. Fitrah, 3, 114–131. <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/fitrah/article/download/1330/658>
- Noor, M. 2010. Pembelajaran dengan Media TIK untuk Pendidikan. Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Sari, P. 2019. Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media. Jurnal Manajemen Pendidikan, 1(1), 42–57.