

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Tema 9 Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3*

¹Slamet Aji Wibowo, ²Nursalam, ³Muhajir

¹Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

^{2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

Article Info <i>Article history:</i> Accepted: 19 Juli 2022 Publish: 8 August 2022	ABSTRAK Pendidikan IPS di Indonesia telah diajarkan sejak lama. Tahun 1975 Pendidikan IPS kali pertama..diperkenalkan..di Indonesia pada. Pada dasarnya IPS mengalami perubahan dan perkembangan mengikuti dengan perubahan zaman. IPS menjadi salah satu mata pelajaran wajib di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran IPS kelas IV Tema 9. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D yang terdiri atas define (pendefenisian), design (perencanaan), develop (pengembangan), dan dissemination (penyebaran). Terdapat 28 siswa kelas IV yang terlibat dalam desain uji coba pada penelitian ini. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, angket respon siswa dan guru, dan lembar aktivitas siswa serta guru. Hasil validasi pada aspek materi memperoleh rata-rata 4,8 dengan kategori valid. Aspek penyajian diperoleh rata-rata 4,3 dengan kategori valid. Aspek bahasa memperoleh rata-rata 4,3 dengan kategori valid. Rata-rata respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yaitu 4,21 dengan kategori sangat baik/praktis. Lembar aktivitas siswa memperoleh skor rata-rata 4,38 dengan kategori sangat aktif dan aktivitas guru memperoleh skor rata-rata 4,18 dengan kategori sangat aktif.
Keywords: <i>Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Pembelajaran IPS SD</i>	<i>Social studies education in Indonesia has been taught for a long time. 1975 Social studies education was first introduced in Indonesia in 1975. Basically, social studies experience changes and developments following the changing times. Social Studies is one of the compulsory subjects at the elementary school level. This study aims to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of interactive learning media based on articulate storyline 3 in social studies learning class IV Theme 9. This research is a development research using a 4-D model consisting of define (definition), design (planning), develop (development), and dissemination (spread). There were 28 fourth grade students involved in the trial design in this study. The instruments used are validation sheets, student and teacher response questionnaires, and student and teacher activity sheets. The results of the validation on the material aspect obtained an average of 4.8 with a valid category. The presentation aspect obtained an average of 4.3 with a valid category. The language aspect obtained an average of 4.3 with a valid category. The average response of teachers and students to learning media is 4.21 with a very good/practical category. Student activity sheets obtained an average score of 4.38 in the very active category and teacher activities obtained an average score of 4.18 in the very active category.</i>
Article Info Accepted: 19 Juli 2022 Publish: 8 August 2022	<i>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</i> 
Corresponding Author: Slamet Aji Wibowo Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar Email : wibowoslamet2012@gmail.com	

1. PENDAHULUAN

Saat ini di Abad 21, pembelajaran mengalami perubahan yang sangat drastis. Abad 21 memiliki tantangan bagi pendidikan untuk mampu menghasilkan sumber daya manusia yang mempunyai kemampuan utuh dalam menghadapi tantangan dalam kehidupan. Harapan dan ancaman begitu banyak dan memenuhi sendi kehidupan pada abad 21. Karena perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat pesat dan sangat berbeda jika membandingkannya dengan empat abad sebelumnya. Sehingga manusia mendapatkan kemudahan dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan hidup yang diperlukan manusia moderen saat ini. Namun

kenyataannya bahwa dibalik semua kemudahan itu ternyata terdapat ancaman yang mengintai. Salah satu diantaranya adalah terancamnya lingkungan mengalami kerusakan, sumber daya alam terus menipis, permasalahan sosial, dan ancaman terhadap sumber daya alam hayati yang mendekati pada kepunahan.

Keterampilan abad 21 yang saat ini penting untuk bisa dikembangkan oleh masyarakat moderen adalah (1) kemampuan dalam memberikan pendapat/argumen secara efektif, kemampuan berpikir sistemik, membuat keputusan, membuat suatu pembenaran atas sebuah permasalahan, dan kemampuan pemecahan masalah. (2) kemampuan untuk menyampaikan sebuah gagasan atau pemikiran secara efektif yang dilakukan baik secara verbal ataupun nonverbal, terampil dalam mendengarkan, menggunakan perangkat komunikasi dengan efektif dan fungsional, kemampuan berkomunikasi dengan segala lapisan elemen masyarakat dalam berbagai konteks sosial budaya.

Masyarakat saat ini memiliki anggapan bahwa hal penting yang sebaiknya dikuasai siswa saat mempersiapkan diri menghadapi keadaan modern di abad ini hanya pada bidang teknologi dan informasi. Kemudian bidang ilmu yang juga menjadi perhatian untuk dipersiapkan dan diminati oleh masyarakat pada abad ini adalah eksak. Sedangkan ilmu pengetahuan sosial menjadi hanya sebatas pelengkap dan menggugurkan kewajiban mempelajarinya. Bahkan terdapat pandangan bahwa pendidikan ilmu pengetahuan sosial dan ilmu sosial yang lain tidak diperlukan untuk masuk dalam kurikulum pendidikan.

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional,...dapat dipahami bahwa proses pembelajaran adalah kegiatan yang terencana dan mampu membuat individu memiliki keterampilan lebih untuk dirinya sendiri. Namun semua itu tidak dapat dilepaskan dari bantuan individu lain atau masyarakat. Oleh sebab itu, materi pembelajaran pada ilmu pengetahuan sosial menjadi hal yang penting untuk disampaikan dan diajarkan kepada siswa di sekolah dasar. Dengan demikian, satuan pendidikan pada jenjang sekolah dasar tidak bisa hanya membekali siswa kemampuan dasar seperti membaca, berhitung, menulis, akan tetapi siswa juga harus dibekali dengan kemampuan untuk mampu mengembangkan potensi pada siswa baik kompetensi mental, sosial, dan spiritual (Patmawati Desti et al., 2018).

(Setyaningsih et al., 2020) (dalam Susanto, 2016) mengemukakan bahwa pada jenjang sekolah dasar diberikan materi pembelajaran ilmu pengetahuan social (IPS) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk menguasai dan memahami kajian ilmu sosial dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional yang memiliki jenjang lebih tinggi. Oleh karena itu tujuan di atas memberikan siswa bekal pengetahuan, keterampilan, dan wawasan konsep dasar pada ilmu sosial. Kemudian siswa lebih tanggap dan sadar pada masalah atau konflik sosial di lingkungannya. Tujuan yang telah dikemukakan di atas juga diharapkan membekali siswa kemampuan menyelesaikan permasalahan sosial dengan cara yang bijak. Sehingga, pembelajara IPS yang diberikan kepada siswa pada akhirnya menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dan bertanggungjawab. Namun yang terjadi adalah materi ilmu pengetahuan sosial yang ada di sekolah dasar saat ini nyatanya belum mampu memberikan siswa sebuah kebiasaan dan mengamalkan nilai-nilai yang ada pada kehidupan sosial demokrasi dalam berbagai aktivitas yang ada di sekolah maupun masyarakat.

Articulate storyline adalah sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional. (Setyaningsih et al., 2020) menyatakan bahwa *articulate storyline* adalah program aplikasi yang mudah didukung oleh *brainware* pintar dengan prosedur pembelajaran interaktif, menggunakan template yang diterbitkan baik *offline* maupun *online* untuk format CD, web pribadi, dan pengolah kata kepada pengguna.

Tahun 2012 adalah kali pertama aplikasi *articulate storyline* ini diperkenalkan. *Articulate storyline* dipublikasikan perusahaan *articulate* pada bidang *software* media dan *e-learning*. Perusahaan ini pada awal keberadaannya meluncurkan sebuah *articulate platform* pada tahun 2002. Kemudian dilakukan perbaikan pada aplikasi tersebut hingga September 2017 dan muncullah sebuah produk terbaru yaitu *articulate storyline 3*. Ini merupakan turunan dari tiga

aplikasi sebelumnya yang telah diluncurkan yaitu *articulate storyline* 1 dan *articulate storyline* 2 secara berturut-turut diluncurkan di tahun 2012 dan 2014 (*Articulate*, 2020). *Articulate storyline* 3 ini belum dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat umum dalam dunia pendidikan. Padahal aplikasi ini memiliki banyak kemiripan dengan *power point* dari *Microsoft*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* 3 pada mata pelajaran IPS Tema 9 Kelas IV SD Telkom Makassar?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* 3 pada mata pelajaran IPS Tema 9 Kelas IV SD Telkom Makassar?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* 3 pada mata pelajaran IPS Tema 9 Kelas IV SD Telkom Makassar?

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut Research and Development (R&D). Metode penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk tertentu maupun menghasilkan produk baru yang disertai dengan uji efektivitas dari produk tersebut (Sa’adah & Wahyu, 2020). Berdasarkan teori tersebut, metode penelitian dan pengembangan akan menghasilkan sebuah produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat pada ahli (validator) terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada rancangan awal. Instrumen ini akan menjadi pedoman dalam merevisi media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik analisa data merupakan cara menganalisis data setelah melakukan penelitian. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber setelah melakukan penelitian dengan observasi, angket, tes, dan dokumentasi.

Analisis Validasi Media Pembelajaran Interaktif

Hasil penelitian oleh para ahli pada lembar validasi dicari dengan cara berikut:

- a. Memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban 5 (sangat sesuai), 4 (sesuai), 3 (cukup sesuai), 2 (kurang sesuai), dan 1 (tidak sesuai)
- b. Menjumlahkan skor total tiap validator untuk setiap aspek
- c. Mencari rata-rata tiap aspek dari semua validator
- d. Pemberian nilai validitas dengan rumus berikut:

$$\bar{V} = \frac{\sum_{i=1}^n RA_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{V} = skor rata-rata validitas

RA_i = Skor rata-rata validitas aspek ke- i

n = banyaknya aspek

- e. Mencocokkan rata-rata validitas (\bar{V}) dengan kriteria kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Table 1. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif

Nilai	Kategori
$4 \leq \text{Nilai} \leq 5$	Sangat Valid
$3 \leq \text{Nilai} < 4$	Valid
$2 \leq \text{Nilai} < 3$	Kurang Valid
$1 \leq \text{Nilai} < 2$	Tidak Valid

Khabibah (2006)

Hasil dari skor rata-rata validasi yang didapatkan akan disesuaikan dengan kriteria yaitu:

- a. Jika media pembelajaran dikategorikan sangat valid berarti aspek materi, konstruksi dan Bahasa pada media pembelajaran sangat layak digunakan.
- b. Jika media pembelajaran dikategorikan valid berarti aspek materi, konstruksi dan Bahasa pada media pembelajaran layak digunakan dan perlu sedikit perbaikan.

- c. Jika media pembelajaran dikategorikan kurang valid berarti aspek materi, konstruksi dan Bahasa pada media pembelajaran kurang layak digunakan dan perlu banyak perbaikan.
- d. Jika media pembelajaran dikategorikan tidak valid berarti aspek materi, konstruksi dan Bahasa pada media pembelajaran tidak layak digunakan dan perlu pergantian.

Jika nilai rata-rata validates ($\bar{V} < 3$) maka media pembelajaran harus direvisi dan di validasi Kembali sebelum diuji cobakan ketahap selanjunta.

Analisis Kepraktisan

Hasil penilaian oleh peserta didik dan guru pada lembar kepraktisan dicari dengan cara berikut:

- a. Memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (cukup setuju), 2 (kurang setuju), dan 1 (tidak setuju).
- b. Menjumlahkan skor total tiap peserta didik dan guru untuk setiap aspek
- c. Mencari rata-rata aspek dari semua peserta didik dan guru
- d. Pemberian nilai kepraktisan dengan rumus berikut:

$$\bar{P} = \frac{\sum_{i=1}^n RAi}{n}$$

Keterangan:

\bar{P} = skor rata-rata kepraktisan

RAi = Skor rata-rata validitas aspek ke- i

n = banyaknya aspek

- e. Mencocokkan rata-rata kepraktisan (\bar{P}) dengan kriteria kepraktisan media pembelajaran

3. HASIL PENELITIAN

3.1. Hasil Penelitian

Hasil Validasi Lembar Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan Hasil Validasi Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif

Table 2. Hasil Analisis Lembar Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Skor			$\frac{\sum_{i=1}^n RAi}{n}$	\bar{P}	Kriteria
		V1	V2	V3			
1	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif membantu dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.	4	4	5	13	4,33	Valid
2	Media pembelajaran interaktif memiliki tulisan yang mudah dibaca	4	4	5	13	4,33	Valid
3	Media pembelajaran interaktif memiliki warna yang cocok untuk dilihat	5	5	5	15	5,00	Valid
4	Media pembelajaran interaktif memiliki gambar yang menyampaikan pesan/isi yang sesuai dengan materi	5	5	5	15	5,00	Valid
5	Halaman awal subtema membantu siswa dalam mengidentifikasi kompetensi dasar setiap subtema	5	5	5	15	5,00	Valid
6	Latihan di akhir materi membuat siswa tertantang dalam menyelesaikan soal	3	4	4	11	3,67	Valid
7	Isi media pembelajaran interaktif membantu memahami materi	4	4	5	13	4,33	Valid

8	Meningkatkan minat dan motivasi belajar	5	5	5	15	5,00	Valid
9	Secara umum media pembelajaran interaktif mudah untuk digunakan	5	5	5	15	5,00	Valid
10	Penampilan media pembelajaran interaktif menarik	5	5	5	15	5,00	Valid
Jumlah		45	46	49	140	46,67	-
Rata-rata aspek penilaian validator		4,50	4,60	4,90	14,00	4,67	Valid

Berdasarkan data pada tabel di atas menunjukkan bahwa validasi kepraktisan media pembelajaran interaktif telah divalidasi oleh validator dengan penilaian rata-rata 4,67 berada pada kategori praktis. Ini bermakna bahwa media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan baik.

Hasil Validasi Kepraktisan Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif

Table 3. Hasil Analisis Lembar Kepraktisan Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Skor			$\frac{\sum_i^n = 1 R A_i}{n}$	\bar{P}	Kriteria
		V1	V2	V3			
1	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif membantu dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.	4	4	5	13	4,33	Valid
2	Media pembelajaran interaktif memiliki tulisan yang mudah dibaca	4	4	5	13	4,33	Valid
3	Media pembelajaran interaktif memiliki warna yang cocok untuk dilihat	5	5	5	15	5,00	Valid
4	Media pembelajaran interaktif memiliki gambar yang menyampaikan pesan/isi yang sesuai dengan materi	5	5	5	15	5,00	Valid
5	Halaman awal subtema membantu siswa dalam mengidentifikasi kompetensi dasar setiap subtema	5	5	5	15	5,00	Valid
6	Latihan di akhir materi membuat siswa tertantang dalam menyelesaikan soal	3	4	5	12	4,00	Valid
7	Isi media pembelajaran interaktif membantu memahami materi	4	5	5	14	4,67	Valid
8	Meningkatkan minat dan motivasi belajar	4	5	5	14	4,67	Valid
9	Secara umum media pembelajaran interaktif mudah untuk digunakan	5	5	5	15	5,00	Valid
10	Penampilan media pembelajaran interaktif menarik	5	5	5	15	5,00	Valid
Jumlah		44	47	50	141	47,00	-
Rata-rata aspek penilaian validator		4,40	4,70	5,00	14,10	4,70	Valid

Berdasarkan data pada tabel di atas menunjukkan bahwa validasi kepraktisan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif telah divalidasi oleh validator dengan penilaian rata-rata 4,70 berada pada kategori sangat praktis. Ini bermakna bahwa media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan baik.

Hasil Validasi Kepraktisan Respon Guru terhadap Media Pembelajaran Interaktif

Table 4. Hasil Analisis Lembar Kepraktisan Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif

No	Pernyataan	Skor			$\frac{\sum_i^n = 1 R A_i}{n}$	\bar{P}	Kriteria
		V1	V2	V3			
1	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif membantu dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.	4	4	5	13	4,33	Valid
2	Media pembelajaran interaktif memiliki tulisan yang mudah dibaca	4	5	5	14	4,67	Valid
3	Media pembelajaran interaktif memiliki warna yang cocok untuk dilihat	5	5	5	15	5,00	Valid
4	Media pembelajaran interaktif memiliki gambar yang menyampaikan pesan/isi yang sesuai dengan materi	5	5	5	15	5,00	Valid
5	Halaman awal subtema membantu siswa dalam mengidentifikasi kompetensi dasar setiap subtema	5	5	5	15	5,00	Valid
6	Latihan di akhir materi membuat siswa tertantang dalam menyelesaikan soal	3	4	5	12	4,00	Valid
7	Isi media pembelajaran interaktif membantu memahami materi	4	4	5	13	4,33	Valid
8	Meningkatkan minat dan motivasi belajar	5	5	5	15	5,00	Valid
9	Secara umum media pembelajaran interaktif mudah untuk digunakan	5	5	5	15	5,00	Valid
10	Penampilan media pembelajaran interaktif menarik	5	5	5	15	5,00	Valid
Jumlah		45	47	50	142	47,33	-
Rata-rata aspek penilaian validator		4,50	4,70	5,00	14,20	4,73	Valid

Berdasarkan data pada tabel di atas menunjukkan bahwa validasi kepraktisan respon guru terhadap media pembelajaran interaktif telah divalidasi oleh validator dengan penilaian rata-rata 4,73 berada pada kategori sangat praktis, Ini bermakna bahwa media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan baik.

Berdasarkan pada rumus hasil analisis data data terkait validasi kepraktisan diperoleh skor 4,70. Pada skor yang didapatkan tersebut, maka termasuk dalam kriteria “Valid” berdasarkan pada kriteria yang telah disusun. Maka media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan sebagai bahan ajar baik pada segi kepraktisan media pembelajaran interaktif, kepraktisan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif, dan kepraktisan respon guru terhadap media pembelajaran interaktif.

Hasil Validasi Efektivitas

Table 5. Hasil Validasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor			$\frac{\sum_i^n = 1 R A_i}{n}$	\bar{P}	Kriteria
			V1	V2	V3			
1	Format	Lembar observasi mudah dipahami	4	4	3	11,67	3,89	Valid

		Petunjuk pengisian lembar observasi dinyatakan dengan jelas	4	4	4			Valid
		Alternatif pengisian lembar observasi mudah dipahami	4	4	4			Valid
2	Isi	Secara umum mencakup keseluruhan kegiatan pembelajaran	4	4	3	11,75	3,92	Valid
		Kriteria kegiatan yang diamati dinyatakan dengan jelas	4	4	4			Valid
		Aktivitas guru termuat dalam RPP	4	4	4			Valid
3	Penggunaan Bahasa	Bahasa mudah dipahami	4	4	4	12	4,00	Valid
		Sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	4	4			Valid
Jumlah			36	36	34	35,42	11,81	-
Rata-rata aspek penilaian validator			4	4	3,78	11,81	3,94	Valid

Berdasarkan data pada tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil validasi observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh validator menyatakan bahwa aktivitas siswa dalam kategori valid. Hal ini dikarenakan oleh nilai rata-rata dari setiap aspek penilaian adalah 3,94. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif bisa digunakan dengan baik.

Hasil Validitas Observasi Aktivitas Guru

Table 6. Hasil Validasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor			$\frac{\sum_i^n = 1 R A_i}{n}$	\bar{P}	Kriteria
			V1	V2	V3			
1	Format	Lembar observasi mudah dipahami	4	4	4	11	3,67	Valid
		Petunjuk pengisian lembar observasi dinyatakan dengan jelas	3	3	4			
		Alternatif pengisian lembar observasi mudah dipahami	4	4	3			
2	Isi	Secara umum mencakup keseluruhan kegiatan pembelajaran	4	4	4	12	4,00	Valid
		Kriteria kegiatan yang diamati dinyatakan dengan jelas	4	4	4			
		Aktivitas guru termuat dalam RPP	4	4	4			
3	Penggunaan Bahasa	Bahasa mudah dipahami	4	4	4	10	3,33	Valid
		Sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	3	3	4			
Jumlah			33	33	35	33	11,00	-

Rata-rata aspek penilaian validator	3,67	3,67	3,89	11,00	3,67	Valid
-------------------------------------	------	------	------	-------	------	-------

Berdasarkan data pada tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil validasi observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh validator menyatakan bahwa aktivitas siswa dalam kategori valid. Hal ini dikarenakan oleh nilai rata-rata dari setiap aspek penilaian adalah 3,94. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif bisa digunakan dengan baik.

3.2. Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum membahas hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*, peneliti akan melakukan perbandingan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nur Fadillah Mahmud (2020) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar”, penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif RAN, (2) Untuk mengetahui kelayakan produk multimedia interaktif RAN materi rumah adat nusantara. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan R&D Alessi & Trollip (2001). Dari penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil dari validator media pembelajaran dengan presentase 88,63% (sangat valid). Selanjutnya, hasil rata-rata semua aspek yang didapatkan dari subjek penelitian uji ceta oleh responden siswa yaitu kelas IV B SD Telkom Makassar diperoleh hasil 78,72% dan berada pada kategori sangat praktis.

Penelitian di atas memiliki persamaan dengan yang dilakukan oleh peneliti yaitu; 1) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline 3*, 2) Subjek penelitian adalah sekolah dasar terkhusus di kelas IV, dan 3) Hasil penelitian disimpulkan media pembelajaran ini layak untuk digunakan. Namun, terdapat perbedaan yaitu; 1) Materi, 2) Model pengembangan, dan 3) Presentasi keefektifan media.

Pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti meliputi validasi materi, kepraktisan media pembelajaran, dan efektifitas media pembelajaran.

Validasi Media Pembelajaran

Hasil penilaian yang dilakukan oleh tiga validator menunjukkan bahwa keseluruhan materi pada media pembelajaran serta instrumen penelitian dinyatakan sangat valid. Terkait dengan validitas media pembelajaran, terdapat 3 aspek yang dinilai yaitu aspek materi, aspek penyajian, dan aspek bahasa. Pada aspek materi media yang dikembangkan terdapat beberapa aspek yaitu materi yang disajikan sesuai dengan KD, keakuratan materi yang diajarkan, kemutakhiran materi, dan materi yang mendorong rasa ingin tahu diperoleh skor rata-rata yaitu 4,8 dengan kategori sangat valid.

Aspek penyajian meliputi beberapa aspek yaitu pertama teknik penyajian yang runtut dan sistematis. Kedua, pendukung penyajian dengan terdapat soal latihan, *review* soal latihan, daftar pustaka. Ketiga, penyajian pembelajaran yang melibatkan siswa. Keempat, keutuhan alur pikir dengan adanya keterkaitan antar sub pembelajaran serta keutuhan makna dalam pembelajaran. Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek penyajian adalah 4,3 dengan kategori sangat valid.

Aspek bahasa meliputi beberapa aspek yaitu kalimat, kesesuaian dengan perkembangan siswa, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah atau ikon. Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek bahasa adalah 4,3 dengan kategori sangat valid.

Kepraktisan Media Pembelajaran

Hasil penilaian dari tiga validator menunjukkan bahwa keseluruhan materi pada media pembelajaran dan instrumen penelitian dinyatakan valid. Terkait dengan validitas kepraktisan ada 2 aspek yaitu respon siswa terhadap media pembelajaran dan respon guru terhadap media pembelajaran.

Kepraktisan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif meliputi beberapa aspek yaitu cara penggunaan yang mudah, akses media yang mudah, posisi gambar dan teks yang sudah tepah, animasi atau gambar yang ditampilkan cukup jelas, navigasi tombol pada

media tidak ada permasalahan, penggunaan media pembelajaran oleh guru sudah baik, tidak adanya hambatan setelah menggunakan media, penyajian materi menggunakan media pembelajaran yang menarik, dan adanya analisis soal setelah siswa mengerjakan *quiz* diperoleh skor rata-rata 4,23 dengan kategori sangat praktis.

Kepraktisan respon guru terhadap media pembelajaran interaktif meliputi media pembelajaran yang mudah diakses, media pembelajaran membantu siswa dalam mengetahui tujuan pembelajaran, media yang tidak menyulitkan siswa dalam belajar, uraian materi dan gambar serta video yang mudah untuk diajarkan, penggunaan media membuat siswa merasa senang dalam belajar, penggunaan media tidak membutuhkan waktu yang lama, mencakup informasi yang jelas dan akurat, membantu siswa untuk mampu belajar secara mandiri diperoleh skor rata-rata 4,20 dengan kategori sangat praktis.

Efektifitas Media Pembelajaran

Berdasarkan pada hasil penilaian oleh tiga validator diperoleh hasil bahwa keseluruhan materi serta instrumen penelitian dinyatakan valid. Untuk validitas efektifitas terdapat dua aspek yang dikembangkan yaitu observasi aktivitas siswa dan observasi aktivitas guru. Lembar observasi aktivitas siswa meliputi kemudahan memahami lembar observasi, petunjuk penggunaan, alternatif pengisian, mencakup keseluruhan kegiatan pembelajaran, kriteria yang diamati, aktivitas termuat dalam RPP, bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia diperoleh skor rata-rata 3,94 termasuk dalam kriteria sangat baik.

Observasi aktivitas guru meliputi kemudahan memahami lembar observasi, petunjuk penggunaan, alternatif pengisian, mencakup keseluruhan kegiatan pembelajaran, kriteria yang diamati, aktivitas termuat dalam RPP, bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia diperoleh skor rata-rata 3,67 termasuk dalam kriteria sangat baik.

Hasil pengamatan observasi siswa terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* meliputi beberapa aspek yaitu, perhatian siswa terhadap guru selama proses pembelajaran, keaktifan siswa dalam bertanya dan memberikan tanggapan, mendengarkan penjelasan guru terkait penggunaan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, pemanfaatan media pembelajaran dalam pengerjaan LKPD, menyimak teman yang sedang presentasi/berbicara, siswa merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran, sikap sopan dan santun siswa selama pembelajaran berlangsung diperoleh skor rata-rata 4,38 dengan kategori baik sekali.

Hasil pengamatan aktivitas guru meliputi beberapa aspek yaitu, persiapan pembelajaran dengan melakukan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian motivasi, pemberian acuan pembelajaran. Kemudian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, evaluasi dan review hasil belajar siswa, pengelolaan waktu, dan suasana pembelajaran di dalam kelas yang berpusat pada siswa diperoleh skor rata-rata 4,18 sangat sesuai.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil pengembangan serta uji coba produk terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline 3* pada mata pelajaran IPS Tema 9 Kelas IV SD Telkom Makassar, maka berikut adalah beberapa hal yang dapat dikaji, yaitu:

- a. Media pembelajaran dan instrumen penelitian yang telah divalidasi oleh 3 validator adalah berupa lembar validasi materi, penyajian, bahasa, lembar validasi aktivitas siswa, lembar validasi aktivitas guru, lembar validasi angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, lembar validasi angket respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran dikategorikan valid.
- b. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan praktis dikarenakan terdapat dua indikator yang tercapai yaitu respon siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif.

- c. Media pembelajaran interaktif dinyatakan efektif dikarenakan terdapat dua indikator yang tercapai yaitu hasil observasi aktivitas siswa termasuk dalam kategori sangat aktif, serta hasil observasi aktivitas guru termasuk dalam kategori sangat aktif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1). <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Annisa, N., Hasan Saragih, A., & Mursid, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. 5(2).
- Arrozi, D. B., Wahyudi, A. N., & Prayoga, A. S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Media Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Lompat Jauh Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 44–50. <https://doi.org/10.37640/jip.v13i1.954>
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2014). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Citapustaka Media.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 2017. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.952>
- Damanik, S. E. (2018). *Buku Ajar Pengelolaan Sumber Daya Alam dan Lingkungan*.
- Hasanah, N. (2021). *Buku Pendamping Siswa Cerdas Modul IPS SD/MI Kelas IV* (S. Kurniasih, Ed.). PT Bumi Aksara.
- Hidayat, T., Rizal, A. S., & Fahrudin, F. (2018). Pendidikan dalam Perspektif Islam dan Peranannya dalam Membina Kepribadian Islami. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 218. <https://doi.org/10.22373/jm.v8i2.3397>
- Iksan, K. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Inayahtur Rahma, F. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). In *Jurnal Studi Islam* (Vol. 14, Issue 2).
- Indraswati, D., Marhayani, D. A., Sutisna, D., Widodo, A., & Mauliyda, M. A. (2020). Critical Thinking Dan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ips Untuk Menjawab Tantangan Abad 21. In *Jurnal Pendidikan Sosial* (Vol. 7, Issue 1).
- Jamalia. (2018). Jurnal PGSD Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi Jamalia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 100–105. www.Wikipedia.org.
- Junedi, B., Mahuda, I., & Kusuma, J. W. (2020). Optimalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Dalam Proses Pembelajaran Pada Guru Mts Massaratul Mut'allimin Banten. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 63–72.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., dan Fitriani Nur Pendidikan Matematika, S., Tarbiyah dan Keguruan, F., & Alauddin Makassar, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. VIII* (Issue 2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mulyatiningsih, E. (2016). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Muntahanah, Khairunnisyah, & Pangestu, I. D. (2020). Penerapan Algoritme Fisher Yates Dalam Pembuatan Aplikasi Pengenalan Media Pembelajaran Huruf, Angka, Jenis Warna, Sayuran Dan Buah-Buahan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Smartphone Android. *Jurnal Pseudocode*, 7.

- Patmawati Desti, WS Rustono, & Halimah Momoh. (2018). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 308–316.
- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan Learning Media Based On Articulate Storyline 2 On Drawing Function Graphs Lesson In Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Dimensi*, 7(1), 19–35.
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(1), 50. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i1.958>
- Ramli, M. (2015). M Ramli_Media Pembelajaran - Al Quran. *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13(23).
- Rumiyati, & Tatang. (2014). *Kreatif Tematik Kayanya Negeriku Kelas IV* (B. S. Hari, Ed.). Penerbit Duta.
- Rusdiana, Y. T., & Heryati, H. (2020). Pengajaran Menggunakan Peta Sejarah dan Brosur Melalui Model PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan) bagi Guru di SMP PUTRA MAJU. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 71–80. <https://doi.org/10.31537/dedication.v4i1.295>
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D Kajian Teoritis dan Aplikatif* (A. R. Abdullah, Ed.).
- Setyaningsih, S., Wahyudi, A., & Rusijono. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia*.
- Suria, Y., Man, P., Pekalongan, K., Bina, J., Raya, G., 64 Medono, N., Pekalongan Bar, K., & Pekalingan, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1116–1126.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Thiagarajan, S., S. D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Center for Innovation in Teaching the Handicapped.
- Widiantono, N., & Harjono, N. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p199-213>
- Wirda Ardilla, M., Teguh Hari Wiguno, L., Wibowo Kurniawan, A., Pendidikan Jasmani, J., dan Rekreasi, K., & Ilmu Keolahragaan, F. (n.d.). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health* |, 3(4), 2021. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/indexhttp://fik.um.ac.id/>