

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar

Aura Syafira*, Ujang Jamaludin, Muhammad Taufik
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Banten, Indonesia
syafiraaura@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the steps for developing interactive learning media, the feasibility of interactive learning media, and determine student responses. This research method is Research and Development (R&D) and uses the ADDIE. The instruments of this research are interviews, questionnaires, and documentation. With the research subject of teachers and students of class VD SDN Jatimulya 11. The data analysis techniques of this study were expert validation questionnaire data analysis and student response questionnaire data analysis. The results of the study showed that the feasibility of the media got a score of 79.5% (Valid) for media expert validation, 80% (Very valid) for materials expert validation, and 81% (Very valid) for linguistic validation. Then the students gave a positive response to the media by getting a score of 92.1% (Excellent). Based on these results, the product is feasible to be used as a medium to support learning in elementary schools.*

Keywords: *Interactive Learning Media; Articulate Storyline 3; Elementary School*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3, kelayakan media serta mengetahui tanggapan peserta didik. Metode penelitian yang digunakan ialah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Instrumen dari penelitian ini ialah wawancara, angket, dan dokumentasi. Dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas VD SDN Jatimulya 11. Adapun teknik analisis data penelitian ini analisis data angket validasi ahli dan analisis data angket respon peserta didik. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media mendapatkan nilai 79,5 % (Layak) untuk validasi ahli media, 80% (Sangat layak) untuk validasi ahli materi, dan 81% (Sangat layak) untuk validasi ahli bahasa. Peserta didik memberikan tanggapan yang positif terhadap media dengan mendapatkan nilai rata-rata 92,1% (Sangat baik). Berdasarkan hasil tersebut maka produk layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Articulate Storyline 3; Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan wadah yang dipergunakan mengembangkan kemampuan diri peserta didik. Semakin berkembangnya jaman, sudah pastinya sistem pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat, dikarenakan pengetahuan dan teknologi yang mendukung pembelajaran sangat mudah diakses oleh peserta didik. Pernyataan ini dibuktikan berdasarkan data oleh (KOMINFO, 2019) yang mengatakan bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019 kurang lebih mencapai 150 juta orang dan pengguna internet mobile sebanyak 142.8 juta orang.

Oleh karena kemajuan IPTEK yang semakin berkembang, maka dari itu guru sebagai tombak pendidikan pun harus berusaha menemukan berbagai cara agar proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan dapat bersaing mengikuti perkembangan jaman. Oleh karena kemajuan IPTEK yang semakin berkembang, maka dari itu guru sebagai tombak

pendidikan pun harus berusaha menemukan berbagai cara agar proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan dapat bersaing mengikuti perkembangan jaman.

Terutama sejak meningkatnya penduduk yang terpapar virus COVID 19 di Indonesia pertanggal 21 April 2021 sesuai data yang diperoleh dari (Komite Penanganan Covid, 2021) bahwa jumlah total penduduk yang terkonfirmasi positif sebanyak 1620.569, jumlah penduduk yang sembuh sebanyak 1475.456, sedangkan penduduk yang meninggal dunia sebanyak 44.007. Semakin meningkatnya penduduk yang terkonfirmasi positif setiap harinya membuat pemerintah memutuskan untuk mengubah pembelajaran menjadi pembelajaran jarak jauh atau e-learning.

Banyak pembelajaran yang diajarkan secara daring terutama pada sekolah di semua jenjang termasuk sekolah dasar di Kota besar, sedangkan sekolah dasar yang tidak terjangkau oleh teknologi, memaksa guru untuk mendatangi sejumlah rumah peserta didik satu persatu demi mengejar ketertinggalan pencapaian pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang tidak berjalan maksimal selama beberapa bulan ini. Melihat keadaan ini sudah seharusnya guru dapat mencetuskan media pembelajaran digital yang tepat digunakan untuk mengejar ketertinggalan tersebut akan tetapi masih banyak guru maupun sekolah dasar yang belum siap menghadapi pembelajaran jarak jauh.

Pernyataan ini dibuktikan melalui data (BPS, 2018) Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi dan Informasi Sektor Pendidikan bahwa guru yang memiliki kualifikasi di bidang TIK hanya sebesar 6,90 persen.

Padahal banyak sekali sarana digital yang dapat dipergunakan oleh pendidik salah satunya seperti telpon genggam ataupun computer. Selain pilihan sarana pilihan yang beraneka ragam, software yang dipergunakan pada pembelajaran jarak jauh pun dapat diakses baik secara online maupun offline sehingga memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan pembelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada peserta didik sekolah dasar karena melalui materi-materi sosial, peserta didik diajarkan untuk mengenal dan memahami mengenai lingkungan masyarakat tempat mereka tinggal, memahami mengenai masalah-masalah sosial yang berada pada lingkungannya. Materi ilmu pengetahuan sosial saat pembelajaran jarak jauh saat ini merupakan hal yang cukup sulit diajarkan bagi guru karena terdapat nilai-nilai norma sosial yang sulit untuk diajarkan guru kepada peserta didik apabila guru dan peserta didik hanya bertatap muka lewat media elektronik saja.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di SDN Jatimulya 11 Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat, pembelajaran jarak jauh di SDN tersebut belum berhasil sepenuhnya, hanya sebagian siswa yang menanggapi materi yang diberikan oleh guru. Selain itu masih terdapat sejumlah siswa yang memerlukan bimbingan guru dalam menjawab dan memecahkan sebuah permasalahan. Peserta didik tersebut cenderung mudah melupakan materi yang sudah diajarkan padahal materi tersebut baru saja mereka pelajari, mereka hanya mendengarkan tanpa memahami maksud dari pembelajaran yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran terkadang kurang sesuai dengan apa yang direncanakan oleh guru sebelumnya. Penggunaan media digital yang dipergunakan oleh guru terutama dalam mengajarkan materi ilmu pengetahuan sosial pun cenderung monoton

hanya terbatas tulisan dan gambar saja yang tercantum dalam media powerpoint yang dibuat oleh guru sehingga siswa mudah bosan mengikuti pembelajaran.

Dalam pendidikan di era teknologi terutama saat pembelajaran jarak jauh saat ini penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi pilihan yang paling baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini didukung oleh pemaparan mengenai media pembelajaran interaktif yang diperoleh dari penelitian (Darnawati et al., 2019) yang memaparkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat kombinasi teks, grafik, gambar, maupun suara. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, guru dapat menampilkan media pembelajaran yang tidak hanya dapat dilihat dan didengarkan akan tetapi dapat memberi respon aktif dari peserta didik.

Menurut paparan hasil penelitian yang diperoleh dari (Batubara, 2015), terdapat beberapa prinsip pengembangan desain media pembelajaran interaktif sebagai berikut : (1) Prinsip multimedia (keberagaman media), (2) Prinsip keterdekatan ruang (keeratn hubungan teks dan gambar), (3) Prinsip keterdekatan waktu (Menyederhanakan tampilan materi), (4) Prinsip koherensi (Menyingkirkan media tambahan yang tidak terkait dengan materi), (5) Prinsip modalitas (Tata letak teks dan gambar lebih mudah dipahami), (6) Prinsip redundansi (penguatan), (7) Prinsip perbedaan individual (materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang berpengetahuan rendah). Berdasarkan pemaparan penelitian diatas dapat disederhanakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa akan mendapatkan beragam media, yang disesuaikan dengan kebutuhannya dapat pula menyederhanakan materi sehingga guru dapat memisah hal yang tidak terkait dengan materi yang akan bahas, media pun dapat disesuaikan dengan siswa dalam berbagai tingkat pengetahuan baik tinggi maupun rendah. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru dapat mempergunakan berbagai aplikasi untuk mendesain media pembelajaran interaktif salah satunya dengan menggunakan Articulate Storyline 3 dengan menggunakan aplikasi ini guru dapat membuat media pembelajaran interaktif yang penggunaannya ramah bagi guru dan siswa.

Penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline 3 telah dilakukan oleh beberapa penelitian akan tetapi terdapat hal yang membedakan yaitu tujuan, objek, subjek, maupun latar penelitian, serta sudut pandang peneliti. Penelitian pertama dilakukan oleh (Fitriyah Nur Rohmah, 2020) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3.

Perbedaan dalam penelitian ini ialah subjek penelitian. Subjek penelitian yang dilaksanakan oleh Fitriyah Nur Rohmah ialah Jenjang Sekolah Menengah Kejuruan, khususnya Mata Pelajaran Korespondensi. Produk yang telah dihasilkan ini telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang hasilnya sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar dan media pendukung pembelajaran jarak jauh.

Penelitian kedua dilakukan oleh (Rita Kurnia Sari, 2021) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah dihasilkan, menghitung hasil belajar siswa dari segi validitas dan realibilitas dan menghitung hasil angket respon siswa kelas. Adapun perbedaan dalam penelitian ini terletak pada tujuan penelitian serta sasaran media diujicobakan. Berdasarkan penelusuran yang telah dipaparkan diatas, tidak ditemukan penelitian dengan judul, metode, maupun subjek yang sama. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa judul penelitian yang diambil oleh peneliti "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar" merupakan penelitian yang memiliki unsur kebaharuan yang belum pernah dikaji sebelumnya.

Metode

Metode yang digunakan ialah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji validitas produk (Sugiyono, 2019). Model penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Kelima tahapan ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Kemudian tahap tersebut akan dijelaskan sebagai berikut ini. *Analysis*, pada tahapan *analysis* ini terdapat tiga tahapan yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan atau ketersediaan media dan analisis tugas. Data-data yang dipergunakan dikumpulkan lalu dianalisis agar dapat merancang produk yang sesuai dengan keadaan kelas dan karakteristik siswa.

Design, kegiatan yang dilakukan adalah mendesain produk awal media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Penyusunan media melalui tahapan berikut yaitu : (1) Pengumpulan referensi (2) Pembuatan *storyboard*, (3) mendesain *slide-slide articulate storyline 3*, (4) mengubah media pembelajaran interaktif dalam format *html* menjadi *android*. *Development*, Pada tahapan ini media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang sudah dirancang, direalisasikan dan divalidasi oleh para ahli seperti ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Adapun saran yang diberikan oleh para ahli akan peneliti pergunakan untuk memperbaiki materi dan media pembelajaran interaktif yang telah disusun. *Implementation*, pada tahap ini media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas VD SDN Jatimulya 11. *Evaluation*, pada tahap ini setelah peneliti mengadakan implementasi produk, Peneliti memberikan evaluasi terhadap media yang sedang peneliti kembangkan berdasarkan hasil validasi ahli beserta hasil angket respon peserta didik yang telah disebarkan saat tahap *implementation*.

Subjek penelitian ini ialah Guru Kelas V dan Peserta Didik Kelas VD, dengan rincian 1 guru kelas dan 28 orang peserta didik. Latar tempat peneliti melakukan pengambilan data di SDN Jatimulya 11, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Teknik pengumpulan data penelitian ini ialah Wawancara, Angket, Dokumentasi. Peneliti menggunakan jenis wawancara tidak berstruktur yaitu wawancara yang bebas yang isinya berupa garis-garis permasalahan yang ditanyakan peneliti kepada responden (Sugiyono, 2016). Selanjutnya,

angket digunakan agar peneliti dapat mengukur kelayakan media yang telah dibuat peneliti menurut para ahli dan dokumentasi digunakan agar peneliti dapat mengumpulkan data ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggambarkan langkah konkret yang dipraktikkan dalam pembelajaran. Setelah data terkumpul, yang dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data. Penelitian ini menggunakan analisis kebutuhan media pembelajaran dengan wawancara, angket validasi ahli dengan skala *likert*, angket respon peserta didik dengan skala *gauttman*.

Berikut ini yang merupakan deskripsi penilaian menggunakan skala likert dengan respon yang terdiri dari lima skala (Sugiyono, 2016).

Tabel 1. Deskripsi Skala Likert

Skala	Deskripsi
5	Sangat setuju/selalu/sangat positif
4	Setuju/sering/positif
3	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral
2	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negative
1	Sangat tidak setuju/tidak pernah

Kemudian, hasil perhitungan angket validasi ahli tersebut menggunakan rumus dengan cara :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

SM = Skor maksimal

R= Skor yang diperoleh

(Ngalim Purwanto, 2009)

Setelah hasil validasi ahli dihitung menggunakan rumus diatas, lalu selanjutnya peneliti menyesuaikan data yang ada dengan kriteria.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
81-100%	Sangat Layak
61-100%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

(Dimodifikasi oleh Riduwan, 2013)

Adapun analisis data yang selanjutnya ialah analisis data angket peserta didik menggunakan skala *gauttman*. Dalam skala ini didapatkan jawaban tegas ya atau tidak. Skala *Gauttman* nilai terendah adalah 0 sedangkan nilai tertinggi adalah 1 (Sugiyono, 2019).

Tabel 3. Skala Gauttman

Nilai	Deskripsi
1	Ya
0	Tidak

Kemudian hasil perhitungan tersebut dihitung menggunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

N = Nilai

SM = Skor maksimal

R= Skor yang diperoleh

(Ngalim Purwanto, 2009)

Berdasarkan data yang telah diolah dan dihitung menggunakan rumus, lalu peneliti akan mengetahui nilai respon peserta didik dalam bentuk persentase. Adapun kriteria tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Intepretasi Peserta Didik

Persentase	Kriteria
$80 \leq N < 100 \%$	Sangat Baik
$60\% \leq N < 80 \%$	Baik
$40 \% \leq N < 60 \%$	Cukup Baik
$20 \% \leq N < 40 \%$	Tidak Baik
$0 \leq N < 20 \%$	Sangat Tidak Baik

(Sulistiyaningrum, 2017)

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dari tahapan *analysis* yang telah dilakukan di SDN Jatimulya 11, Kabupaten Bekasi. Hal itu dapat digambarkan melalui tabel 5 sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Tahapan *Analysis*

No	Langkah	Hasil
1.	Analisis Kurikulum	Kurikulum 2013 dan merupakan salah satu sekolah yang terpilih di Kabupaten Bekasi sebagai Sekolah Percontohan.
2.	Analisis Kebutuhan atau Ketersediaan Media Pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama pembelajaran jarak jauh kurang variatif hanya sebatas gambar dan buku tematik saja, sehingga siswa sulit untuk memahami dan mudah melupakan materi yang sedang dipelajari.
3.	Analisis Konsep	<ol style="list-style-type: none"> 1) Kompetensi dasar yang peneliti gunakan ialah KD. 3.3 menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 2) Berdasarkan kompetensi dasar yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dapat disusun beberapa indikator pembelajaran yaitu IPK 3.3.1 mengidentifikasi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri maupun bersama, IPK 3.3.2 menganalisis peran ekonomi dari setiap jenis usaha, dan IPK 3.3.3 menjelaskan pemahaman mengenai pengaruh kegiatan ekonomi.

Setelah menentukan kompetensi dasar, materi yang akan digunakan beserta hasil analisis kebutuhan media atau ketersediaan media di SDN Jatimulya 11 pada tahap *analysis* (analisis), kemudian peneliti melanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu, *design* (desain). Pada tahapan *design* (desain) dilakukan pengumpulan referensi dan pembuatan *storyboard*. Hasil dari tahapan design dapat digambarkan melalui tabel 6 sebagai berikut ini :

Tabel 6. Hasil Tahapan Design

No	Langkah	Hasil
1.	Pengumpulan Referensi	1) Data yang dikumpulkan yaitu materi jenis usaha ekonomi dan pengaruh kegiatan ekonomi, gambar, animasi, suara, ikon-ikon tombol yang akan digunakan dalam aplikasi, aplikasi <i>Microsoft Powerpoint</i> dan <i>Kinemaster</i> untuk pembuatan video yang menjadi salah satu fitur dalam aplikasi, dan aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> dan Website 2 APK Builder yang mendukung pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline 3</i> .

- 2) Perangkat media yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini ialah perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Perangkat lunak yang digunakan ialah *Microsoft Powerpoint*, *Kinemaster*, *Articulate Storyline 3*, dan *Website 2 APK Builder* serta perangkat yang digunakan ialah Laptop beserta *Handphone*.
2. Pembuatan Storyboard
- 1) Bentuk akhir media : Aplikasi android
 - 2) Komponen : Gambar, video, suara, animasi, dan backsound.
 - 3) Materi : IPS, Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4 dan Subtema 3 Pembelajaran 3
 - a) Jenis ekonomi masyarakat Indonesia
 - b) Jenis ekonomi yang dikelola sendiri dan berkelompok
 - c) Pengaruh kegiatan ekonomi



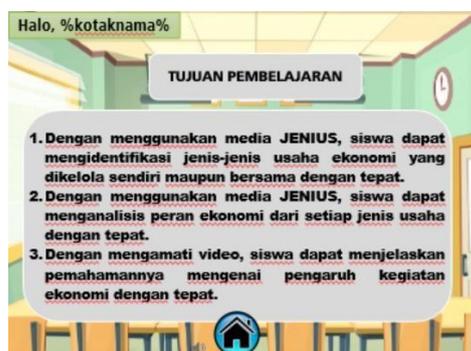
Gambar 1. Tampilan Pembuka Media Pembelajaran



Gambar 2. Tampilan Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Halaman Petunjuk



Gambar 4. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran



Gambar 5. Tampilan Materi Pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Halaman Quiz

Tahap *Development* dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang telah dibuat serta menentukan apakah media tersebut layak atau tidaknya diimplementasikan kepada peserta didik, untuk mengetahui hal tersebut media pembelajaran diujikan kepada dosen ahli yang berkompetensi di bidangnya.

Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh, masukan saran, serta pendapat, dan evaluasi dari dosen ahli terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang sedang disusun. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Penilaian media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* melalui 3 validasi ahli yaitu ahli media, materi, dan bahasa. Adapun validator ahli tersebut terdiri dari 2 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi dan 1 guru kelas V SD, 2 dosen ahli bahasa.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Hasil Validasi Ahli

Hasil Angket Validasi	Aspek	Nilai persentase kelayakan	
		Ahli Media 1	Ahli Media 2
Media	Penyajian Media Pembelajaran	70 %	89%
	Pengaruh Hasil Penggunaan Media		
	Desain Media Pembelajaran		
Materi	Penyajian Materi IPS	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
		80%	80%
Bahasa	Kebahasaan	Ahli Bahasa 1	Ahli Bahasa 2
		78%	84%

Rata-Rata:

Hasil validasi ahli media: 79,5%

Hasil validasi ahli materi ips: 80%

Hasil validasi ahli bahasa: 81%

Validasi ahli media melibatkan 2 orang validator yang merupakan Dosen Universitas Negeri di Jawa Barat dan Dosen Universitas Swasta di Jakarta, IA dan NS. Kegiatan validasi media ini berlangsung pada tanggal 08 Juni dan 16 Juli 2021. Berdasarkan tabel hasil validasi diatas dapat disimpulkan untuk validator ahli media 1 mendapatkan skor sebesar 70% dengan kategori "Layak". Sedangkan untuk validator ahli media 2 mendapatkan skor 89% dengan kategori "Sangat Layak". Dari kedua validator ahli tersebut didapatkan skor rata-rata sebesar 79,5% dengan kategori "Layak". Selanjutnya, validasi ahli materi melibatkan 2 orang validator yang merupakan Guru Kelas Sekolah Dasar di Jawa Barat dan Dosen Universitas Negeri di Banten, DT dan ZR. Kegiatan validasi materi ini berlangsung pada tanggal 05 dan 11 Juni 2021. Berdasarkan tabel hasil validasi diatas dapat disimpulkan untuk validator ahli materi 1 mendapatkan skor sebesar 80% dengan kategori "Layak". Selanjutnya, untuk hasil validasi validator ahli materi 2 mendapatkan skor sebesar 80% dengan kategori "Layak", Dari kedua validator ahli tersebut didapatkan skor rata-rata sebesar 80% dengan kategori "Sangat layak".

Lalu, validasi ahli bahasa melibatkan 2 orang validator yang merupakan Dosen Universitas Negeri di Banten dan Dosen Universitas Swasta di Banten, RY dan WD. Kegiatan validasi materi ini berlangsung pada tanggal 15 Juni dan 27 Juli 2021. Berdasarkan tabel hasil validasi diatas dapat disimpulkan untuk validator ahli bahasa 1 mendapatkan skor sebesar 78% dengan kategori "Layak". Selanjutnya, untuk hasil validasi validator ahli materi 2

mendapatkan skor sebesar 84% dengan kategori “Sangat layak”. Dari kedua validator ahli tersebut didapatkan skor rata-rata sebesar 81 % dengan kategori “Sangat layak”.

Berdasarkan hasil validasi ahli tersebut juga didapatkan beberapa masukan dan saran, adapun saran dan masukan dari validasi ahli media 1 ialah sebagai berikut, referensi gambar yang diambil dari internet akan lebih baik apabila disampaikan. Hal tersebut sesuai dengan UU Pembatasan Hak Cipta Pasal 44 ayat (1) huruf a, menyatakan bahwa perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, yaitu: Penggunaan, pengambilan, Penggandaan, dan/atau pengubahan suatu Ciptaan dan/atau produk hak terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta atau pemegang hak cipta. Komentar dan saran dari validasi ahli media 1 yang selanjutnya ialah pemberian petunjuk *play* pada saat penampilan video. Hal ini didukung oleh pendapat ahli menurut Khairani, dkk (2019:159) adapun karakteristik video yang baik ialah, kejelasan pesan, *stand alone* atau media dapat berdiri sendiri tanpa bantuan bahan ajar atau media lain, *user friendly* yaitu akrab dan mudah digunakan oleh pengguna, baik dari segi bahasa, penjelasan informasi yang ditampilkan, maupun pengaksesan media. Representasi isi, visualisasi dengan media, menggunakan kualitas resolusi tinggi, dan dapat digunakan secara individu.

Lalu, validator ahli juga memberikan saran bahwa suara narrator terlalu cepat, akan lebih baik apabila dibuat lebih pelan agar mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan Babad, Bernieri & Rosenthal (1991) dalam (Sitompul, 2014) menemukan bahwa siswa dapat mengenal dengan sangat baik perilaku komunikasi verbal maupun nonverbal guru, sehingga siswa dikatakan sebagai *keen observer*. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa komunikasi verbal maupun nonverbal yang dilakukan oleh guru memberikan dampak langsung tidak hanya dampak dari hasil belajar akan tetapi juga hasil dari aspek afektif maupun kognitif. Adapun komentar dan saran dari validasi ahli media 2 ialah gambar yang digunakan dalam media sesuai dengan siswa sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Arsanti, 2018) dalam aspek penyajian ilustrasi bahwa penyajian cerita serta gambar-gambar harus sesuai ataupun relevan agar dapat mendukung pemahaman siswa.

Tahapan berikutnya ialah *Implementation*. Media Pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang telah divalidasi dan dilakukan revisi berdasarkan saran dan penilaian dari para ahli, selanjutnya akan diimplementasikan kepada kelas VD sebanyak 28 orang yang menjadi tempat pengambilan sample yang telah dipilih berdasarkan saran dari guru kelas. Tujuan dari pengambilan data ini ialah agar peneliti dapat mengetahui respon peserta didik terkait media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Berikut ini tabel hasil dari perhitungan angket respon peserta didik:

Tabel 8. Hasil Perhitungan Angket Peserta Didik

Respon Pengguna	Aspek			
	Kualitas Materi dan audio	Rasa Senang	Tata Bahasa	Penggunaan Ilustrasi
Skor	770	750	270	790
Jumlah	2580			
Rata-Rata : 92,1%				

Berdasarkan hasil rata-rata nilai angket respon peserta didik untuk uji coba produk terhadap media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* didapatkan nilai sebesar 92,1% yang berarti mendapatkan kategori “Sangat baik”.

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan oleh peneliti baik berupa hasil wawancara maupun hasil angket guru di kelas V SDN Jatimulya 11, diperoleh informasi bahwa hanya sebagian siswa yang menanggapi materi yang diberikan oleh guru dikarenakan pembelajaran yang menurut siswa kurang menyenangkan karena siswa hanya diarahkan membaca dan mengerjakan soal yang terdapat dalam buku tematik saja sehingga masih kurangnya literasi membaca sehingga tidak semua siswa dalam menanggapi materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, guru akan lebih mudah menjelaskan materi yang bersifat abstrak (Permana, 2014). *Articulate Storyline* pun juga merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi (Purnama, 2014).

Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini sangat layak untuk dijadikan salah satu pilihan media pembelajaran bagi pendidik dikarenakan dapat menjadi angin segar bagi guru proses belajar mengajar terutama pada saat pembelajaran jarak jauh, membuat pembelajaran lebih variatif dan membuat peserta didik lebih mandiri selama proses belajar mengajar. Hal di lapangan tersebut sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Levie dan Lantz (dalam Kustandi, 2016), terdapat empat fungsi media pembelajaran khususnya pada media pembelajaran dengan jenis media visual yang pertama ialah fungsi atensi yang berarti media pembelajaran berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada materi yang diajarkan oleh guru. Lalu fungsi yang kedua ialah fungsi afektif yang berarti media pembelajaran dapat mempengaruhi siswa dari segi emosional siswa, misal saat siswa melihat penampakan masalah-masalah yang ada di lingkungan sosial bermasyarakat dalam bentuk gambar atau video. Fungsi yang ketiga ialah kognitif yang berarti media pembelajaran berfungsi agar siswa dapat memahami dan mengingat informasi yang diberikan. Fungsi yang terakhir ialah fungsi kompensatoris, media pembelajaran berfungsi agar siswa dapat mudah memahami informasi yang diberikan dan dapat mengungkapkan informasi tersebut kembali.

Tahapan awal dalam merancang serta membuat produk yang dikembangkan yaitu peneliti melakukan pengumpulan referensi. Adapun data yang dikumpulkan berisikan materi jenis usaha ekonomi dan pengaruh kegiatan ekonomi, gambar, animasi, suara, ikonikon tombol yang akan digunakan dalam aplikasi, aplikasi *Microsoft Powerpoint* dan *Kinemaster* untuk pembuatan video yang menjadi salah satu fitur dalam aplikasi, dan aplikasi *Articulate Storyline 3* dan Website 2 APK Builder yang mendukung pembuatan

media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Pengumpulan referensi dilakukan agar peneliti mendapatkan informasi secara mendalam sehingga media yang dibuat sesuai dengan tujuan, keadaan sekolah serta karakteristik siswa. Hal diatas sesuai dengan pendapat (Mustaqim, 2017) terdapat beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, yaitu: ketepatan media dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, Kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam penggunaannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, dan sesuai dengan kemampuan.

Setelah mendapatkan referensi yang komprehensif, peneliti mulai merancang *storyboard*. *Storyboard* dibuat berdasarkan rancangan produk yang sudah peneliti susun sebelumnya. *Storyboard* ini berisikan halaman depan, menu utama, petunjuk pemakaian, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, quiz, sampai profil pengembang media. Adapun *storyboard* ialah rancangan yang didalamnya terdapat sketsa gambar, yang berisi arahan atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan membuat produk. Selama proses pembuatan produk yang berhubungan dengan visualisasi yang akan dibuat membutuhkan *storyboard* sebagai petunjuk (Juharna, et al., 2017). Pandangan serupa menyebutkan bahwa *storyboard* adalah rancangan yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara langsung bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung (Khulsum, et al., 2018).

Setelah peneliti merancang dan mengembangkan produk sesuai *storyboard*. Selanjutnya, peneliti melakukan validasi produk yang sudah dikembangkan. Adapun validasi ialah tindakan pembuktian sesuai prosedur yang dilakukan sebagai bukti bahwa data yang dipergunakan merupakan data yang sah dan layak (Musthofa, 2016). Ahli lain menyebutkan validasi harus mengacu kepada kelayakan dan kemanfaatan berdasarkan hasil pengukuran sample (Sujati, 2014). Validasi produk akan dilakukan dengan sejumlah ahli meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi media ini dilakukan sebagai proses kegiatan untuk memberikan penilaian, serta masukan dan saran terhadap rancangan produk yang telah dibuat, validasi ini juga dilakukan untuk mengetahui apakah suatu produk yang telah dikembangkan efektif atau tidak (Sugiyono, 2017). Hal ini dikarenakan dalam proses pengembangan media terdapat kekurangan yang mungkin dilakukan peneliti maka dari itu dengan adanya validasi ini diharapkan penilaian serta masukan dan saran yang diberikan validator dapat membuat media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan oleh peserta didik. Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini dapat dijadikan salah satu pilihan media pembelajaran bagi pendidik dikarenakan dapat menjadi angin segar bagi guru proses belajar mengajar terutama pada saat pembelajaran jarak jauh, membuat pembelajaran lebih variatif dan membuat peserta didik lebih mandiri selama proses belajar mengajar. Dikarenakan selama pembelajaran jarak jauh semua pembelajaran berlangsung di Rumah sehingga banyak siswa yang jenuh dan kurang termotivasi dalam belajar.

Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian (Abdillah, 2020) yang memaparkan bahwa siswa yang belajar di Rumah cenderung merasa bebas dikarenakan, tidak adanya tuntutan untuk menyelesaikan sesuatu serta kompetensi dengan siswa lainnya. Maka dari itu dibutuhkan media yang dapat memaksimalkan keaktifan peserta didik, misalnya media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini. Media pembelajaran interaktif ini

menekankan peran aktif siswa sehingga peran guru hanya ditekankan sebagai fasilitator saja. Pemaparan diatas selaras dengan pendapat ahli bahwa tugas guru tidak hanya menyampaikan materi saja akan tetapi guru juga harus menyiapkan sumber belajar siswa agar pembelajaran berjalan menyenangkan dan bermakna (Saumi, 2021).

Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dan kondisi sekolah tempat data lapangan diambil yaitu SDN Jatimulya 11. Adapun hal tersebut sesuai dengan model perencanaan dalam merumuskan media pembelajaran oleh Menurut Heinich, dkk (dalam Rasyad, 2017) terdapat model perencanaan yang dapat dipilih oleh guru dalam merencanakan media pembelajaran, model tersebut dikenal dengan istilah ASSURE atau *Analyze learner characteristics* yaitu menganalisis karakteristik peserta didik, *state objective* yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, *select or modify media* yaitu memilih dan mempertimbangkan media sesuai keefektifan media, *utilie* yaitu memperkirakan berapa lama media, daya jangkauan dan alat dukungan, *require learner response* yaitu memperhatikan tanggapan peserta didik kepada media, *and evaluate* yaitu evaluasi.

Tahap terakhir pada pengembangan media pembelajaran interaktif ini ialah tahapan *evaluation* (evaluasi). Pada tahapan ini peneliti menganalisa bagaimana hasil dari validasi dan uji coba produk yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Berdasarkan saran dan perbaikan dari hasil validasi dosen ahli beserta hasil uji coba produk yang telah diimplementasikan kepada peserta didik dapat disimpulkan beberapa kelebihan dari media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* yaitu : Dapat digunakan berulang-ulang dalam jangka waktu lama, dapat digunakan secara offline, memiliki ukuran hasil konversi APK yang relatif kecil sehingga ringan dipasang di gawai peserta didik dan siswa menyukai media ini dikarenakan menarik dan menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut, Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar. Hasil dari semua uji validasi ahli ialah 80,1% dengan kategori "Sangat Layak". Tanggapan peserta didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah menjadi produk akhir yang telah di ujicobakan dalam proses pembelajaran memperoleh hasil rata-rata sebesar 92,1% dengan kategori "Sangat Baik".

Daftar Rujukan

- Abdillah, R. H. (2020). Efektifitas BION (Bintang Online) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid 19 di Kelas V SDN 1 Ngembel. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 184-198. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14674>
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- BPK. *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*. Retrieved 28 March,2022, website: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38690>
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi operasi bilangan bulat. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1-12. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v1i1.271>
- Darnawati., & Jamiludin. (2019), Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-16.
- Juharna, J., Dzulhaq, M. I., & Lisnawati, L. (2017). Media Pembelajaran “Kebudayaan Masyarakat Etnis Tionghoa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif”. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.38101/sisfotek.v7i1.119>
- Khairini, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166. <http://dx.doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>
- Khulsum, U., Hudiyo, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.4>
- KOMINFO. Retrived 20 April, 2021, from Penggunaan Internet di Indonesia, website:<https://aptika.kominfo.go.id/2019/08/penggunaan-internet-di-indonesia/>
- Musthofa, N. A., Mutrofin, S., & Murtadho, M. A. (2016). Implementasi Quick Response (QR) Code Pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modelling Language (Uml). *ANTIVIRUS: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*,10(1). <https://doi.org/10.35457/antivirus.v10i1.87>
- Ngalim, Purwanto. (2009). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: *PT Remaja Rosdakarya*.
- Permana, M. S., & Damiri, D. J. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 11(2), 254-263. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.11-2.254>
- Pribadi, B.A. (2017). Media & Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta : Kencana
- Purnama, S. I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tei 1 Di Smk Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2).

- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : CV. Alfabeta
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Development of Interactive Learning Media for Android-Based Correspondence Subjects Using Articulate Storyline 3. *Economics and Education Journal (Ecoducation)*, 2(2), 169-182. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v2i2.892>
- 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. <http://dx.doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Saumi, N. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 149-155. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>
- Sitompul, N. C. (2014). Karakteristik Perilaku Komunikasi Nonverbal Guru Peserta Program Profesi Keguruan Sekolah Dasar (PPGSD) pada Praktek Mengajar di Laboratorium Microteaching. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran: Era Baru Pembelajaran Menyongsong Generasi Emas*, 151-165.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sujati, H. (2014). Pengembangan Instrumen Penilaian Otentik dan Validasinya. *Proceeding Seminar Nasional Psikologi UMS: Psykometry Edition*
- Sulistiyaningrum, Nunuk. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. In *PT Remaja Rosdakarya Offset*.