

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE MATA PELAJARAN IPS JENIS-JENIS PEKERJAAN SEKOLAH DASAR

Devita Syafitriyani¹, Komariah², Yona Wahyuningsih³

^{1,2,3}PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

**Corresponding Author:* devita.sy@upi.edu

Tersedia Online di

<http://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/index>

Sejarah Artikel

Diterima : 22 Oktober 2022

Disetujui : 14 Oktober 2023

Dipublikasikan : 20 Desember 2023

Kata Kunci:

model ADDIE, media pembelajaran interaktif, Articulate Storyline, jenis-jenis pekerjaan

***Abstack:** This study aims to produce products from the design of interactive interactive learning media, articulate storylines, describe the feasibility of the media from the validation results of material experts, linguists and media experts, as well as user responses, namely teachers and students. This research uses the Design and Development method for developing the ADDIE model. Participants in this study involved material experts, linguists and media experts to provide an assessment of interactive learning media. Data collection techniques were carried out using unstructured questionnaires and interviews. The results of this study indicate that the articulate storyline interactive learning media gets a very feasible category as a medium to be used in learning, especially social studies. This interactive learning media received a very decent category from the experts. The responses from users, namely teachers and fourth grade*

students at SDN Bedahan 02 gave an assessment in the "very decent" category. So from these results, it shows that the articulate storyline interactive learning media for material types of decent work is used in social studies learning for grade IV elementary schools.

Keywords: ADDIE model, interactive, learning media, Articulate Storyline, types of work

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dari rancangan media pembelajaran interaktif articulate storyline, mendeskripsikan kelayakan media dari hasil validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, serta respon pengguna yaitu guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan metode Design and Development pengembangan model ADDIE. Partisipan penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan angket dan wawancara tidak terstruktur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif articulate storyline mendapatkan kategori sangat layak sebagai media untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya IPS. Media pembelajaran interaktif ini memperoleh kategori sangat layak dari para ahli. Adapun respon dari pengguna yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Bedahan 02 memberikan penilaian dengan kategori "sangat layak". Sehingga dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif articulate storyline untuk materi jenis-jenis pekerjaan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

PENDAHULUAN

dalam menghadapi pembelajaran abad 21 ini, salah satu inovasi yang seharusnya hadir adalah Technological Pedagogical Content Knowledge atau disingkat TPACK yang

kaitannya sangat erat dengan perkembangan ICT pada saat ini. Sehingga menurut (Rahayu, 2017), TPACK inilah yang sangat dibutuhkan dan memang seharusnya ada untuk pembelajaran abad 21, hal tersebut dapat berjalan dengan seiring perkembangan karakteristik peserta didik yang sudah akrab dengan penggunaan teknologi sehingga para guru dan lingkungan sekolah seharusnya dapat memadukan penerapan TPACK pada pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS, karena dalam pembelajaran IPS mempelajari lingkungan peserta didik yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari peserta didik dan perkembangan teknologi.

Sejalan dengan hal tersebut dan kondisi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, maka peran media berkaitan dengan teknologi juga sangat bermakna bagi peserta didik maupun guru karena dengan adanya media pembelajaran dan teknologi dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran (Asyhar, 2012). Pendidikan dan media pembelajaran mempunyai kaitan yang sangat melekat, karena jika tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar. Dengan penggunaan media yang tepat, maka penyampaian informasi atau pesan yang akan disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima informasi atau pesan tersebut. Dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar IPS pada tingkatan abstraksi yang berbeda karena adanya gambar pada multimedia yang berperan sebagai alat mediator antara masalah pada alam nyata dengan dunia abstrak pengetahuan IPS. Salah satu media yang digunakan media pembelajaran interaktif adalah articulate storyline (Hidayah et al., 2023).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada guru kelas IV di SDN Bedahan 02 pada bulan November tahun 2021, bahwa media yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan tentang berbagai pekerjaan hanya menggunakan teks. Guru belum memanfaatkan teknologi IT dalam proses pembelajaran khususnya articulate storyline dikarenakan adanya keterbatasan dalam fasilitas sekolah yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran.

Dengan kondisi pandemi covid-19 saat ini, terbatasnya penggunaan media dalam penyampaian materi pelajaran mengakibatkan turunnya minat dan motivasi peserta didik untuk mengikuti dan memahami pembelajaran. Maka dari itu, untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, guru memerlukan adanya sebuah inovasi baru untuk media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dengan mudah dipahami oleh peserta didik dimana media tersebut dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Hal tersebut menunjukkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif agar proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan.

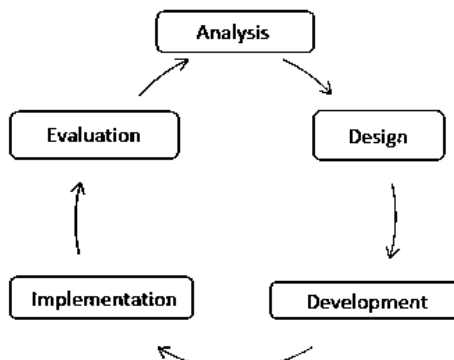
Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti akan merancang media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *articulate storyline* pada pembelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar. Media ajar digital *articulate storyline* akan lebih memudahkan peserta didik dalam belajar karena bahan ajar akan dikemas dengan media yang inovatif melalui aplikasi *articulate storyline* (Hafiedz & Nurhamidah, 2023; Nadzif et al., 2022). Penggunaan media ini akan membantu peserta didik dalam mengingat berbagai informasi tentang materi IPS yaitu jenis-jenis pekerjaan, karena materi pelajaran yang cakupannya luas akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media digital yang tidak hanya digunakan pada saat proses pembelajaran langsung tetapi dapat digunakan

kapan saja sehingga memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan mereka (Sulistiawati & Prastowo, 2021; Amalida & Halimah, 2023).

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan adalah metode Design and Development (D&D). Metode penelitian dalam penelitian ini bertujuan untuk dapat memberikan gambaran mengenai penelitian yang akan dilaksanakan serta dapat mempermudah jalannya penelitian seperti langkah-langkah yang akan dilakukan. Menurut (C & Klein, 2007), menjelaskan bahwa *Design and Development* (D&D) memiliki dua kategori, yaitu *Product and Tool Research* dan *Model Research*. Penelitian ini berfokus pada proses penjabaran mengenai perancangan dan pengembangan, yang kemudian dianalisis dan dilakukan evaluasi terhadap produk yang dibuat, sehingga pada penelitian ini termasuk dalam kategori pertama yaitu *Product and Tool Research*.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah tahapan umum dalam mendesain dan mengembangkan yang dilakukan oleh peneliti dan praktisi, penjabaran detail dari mulai langkah-langkahnya yang dapat dikreasikan oleh peneliti sesuai dengan karakteristik, pengalaman dan kapasitas perancang dan pengembangnya (Rusdi, 2018). Berikut merupakan kerangka metode penelitian dengan menggunakan ADDIE oleh Branch (2009): (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; dan (5) *Evaluation*



Gambar 1. Kerangka ADDIE

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah para ahli dan pengguna. Para ahli terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Sedangkan pengguna terdiri dari satu guru dan sepuluh peserta didik kelas IV sekolah dasar. Dalam penelitian ini menggunakan uji coba produk kelompok kecil. Uji coba produk kelompok kecil terdiri dari 9-20 subjek (Rusdi, 2018). Guru merupakan wali kelas pada salah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten Cibinong. Sedangkan siswa merupakan sepuluh orang siswa kelas IV.

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Bedahan 02, Kelurahan Pabuaran Mekar, Kecamatan Cibinong, Kab Bogor. Tujuan dari pelaksanaan uji coba ini yaitu untuk mengetahui respon dan tanggapan guru serta peserta didik mengenai media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Instrumen penelitian digunakan peneliti untuk memperoleh data yang valid tentang kelayakan media pembelajaran interaktif yaitu dengan menggunakan angket atau kuesioner dan interview atau wawancara tidak terstruktur. Dalam penelitian ini yang akan menjadi responden atau subjek penelitian yaitu peserta didik, pendidik, kepala sekolah, atau tenaga pendidik dan kependidikan

lainnya. Sedangkan wawancara digunakan untuk melakukan penelitian pendahuluan kepada guru kelas IV terkait media pembelajaran yang digunakan.

Pada penelitian ini, pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket. Pertanyaan yang terdapat di dalam angket lembar validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa menggunakan skala Likert yang berupa pertanyaan positif. Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam angket tersebut dikategorikan yaitu Sangat Baik, Baik, Kurang dan Sangat Kurang. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang didapatkan dalam penelitian ini diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator ahli dan pengguna media pembelajaran.

Angket ini disusun dengan ketentuan skala Likert menggunakan skala 1-4 yang dijadikan sebagai patokan tanggapan terhadap pernyataan dalam angket. Data yang telah dikumpulkan untuk uji kelayakan tersebut menggunakan angket yang berupa angka skor (skala Likert) kemudian dianalisis untuk dapat diinterpretasikan yang melalui perhitungan presentasi rata-rata dari setiap bagian angket. Skor yang digunakan dari pernyataan setiap angket akan dijumlahkan kemudian dirubah ke dalam bentuk presentase dengan membagi kepada skor ideal dari setiap masing-masing angket. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Ps : \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps : Presentase

S : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor ideal

Kemudian hasil angka yang telah didapat dari perhitungan tersebut dirubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu kepada kriteria interpretasi skor menurut (Arikunto & Jabar, 2004) yang termuat ke dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Interpretasi Kelayakan

Skor Rata-rata(%)	Kategori
0 - 20	Tidak Layak
21 - 40	Kurang Layak
41 - 60	Cukup Layak
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

Hasil angket yang telah diisi oleh responden akan didapatkan data-data yang selanjutnya akan diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif dengan predikat Tidak Layak, Kurang Layak, Cukup Layak, Layak dan Sangat Layak. Kemudian data disajikan dalam bentuk tabel dan di deskripsikan agar mudah terbaca dan dipahami.

HASIL

Tahap Analisis (Analyze)

Tahap pertama yang dilakukan dalam perancangan produk adalah melakukan analisis terhadap kebutuhan, karakteristik peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan peserta didik agar mereka siap dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan wawancara. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik pada kelas IV diantaranya, mudah bosan, ketertarikan dengan hal baru yang belum pernah dilihat dan peserta didik berada pada tahap perkembangan *operasional konkret*.

Dengan merancang media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menambah pilihan media belajar yang baru untuk peserta didik dapat mengeksplor sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan menggunakannya dan juga dengan media ini yang menampilkan sebuah pemahaman materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, diharapkan peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang ada dan menambah daya tarik dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS.

Materi tersebut sesuai dengan kompetensi dasar IPS kelas empat di sekolah dasar 3.3 mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Materi tersebut disampaikan dalam buku peserta didik tema 4 “Berbagai Pekerjaan”. Setelah menganalisis materi, tujuan pembelajaran dapat dirumuskan ketika peserta didik menggunakan media yang dirancang. Tujuan pembelajaran yang pertama adalah menyebutkan jenis pekerjaan yang ada di sekitar tempat tinggal dengan tepat. Tujuan yang kedua adalah membandingkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar mereka. Dan tujuan yang terakhir yaitu ketiga adalah menjelaskan kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan di lingkungan sekitar secara lisan dengan percaya diri.

Tahap Desain (Design)

Pada tahap ini, peneliti merancang dasar-dasar dari pembuatan produk berupa *use case*, *flowchart* dan *user interface* (tampilan antar muka). Pada bagan *use case* dapat diartikan bahwa peserta didik sebagai aktor pertama dalam penggunaan media yang dapat mengakses tujuan media belajar, kompetensi materi, profil pengembang dan materi yang hanya bisa dilakukan ketika peserta didik membuka aplikasi.

Pada *use case*, materi terhubung dengan kelas materi yang berisikan jenis-jenis pekerjaan, jenis pekerjaan di daerah daratan tinggi, jenis pekerjaan di daerah daratan rendah dan jenis pekerjaan di daerah pantai. Pada kelas materi terdapat kuis untuk mengevaluasi pembelajaran. Bagan alur yang sudah dibuat terdiri atas navigasi penggunaan, *flowchart* pada menu utama, *flowchart* penggunaan pada materi, dan *flowchart* pada quiz. Tampilan yang telah dibuat berdasarkan jumlah bagan alur yang nantinya akan memuat audio, gambar, teks, dan icon.

Dalam penelitian ini, pembuatan RPP bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dengan adanya RPP dapat memudahkan peneliti dan memberikan pedoman bagi peneliti agar pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien serta sistematis.

Model pembelajaran yang digunakan dalam RPP untuk penelitian ini adalah model *Student Achievement Divisions* (STAD). Model ini dipilih karena dengan adanya media pembelajaran interaktif *articulate storyline* ini dalam pembelajaran diharapkan dapat menekankan adanya interaksi antar siswa untuk memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi belajar secara maksimal khususnya dalam pembelajaran IPS.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahapan ini yang dilakukan peneliti adalah merangkai semua komponen yang telah dirancang. Komponen tersebut terdiri dari materi, gambar yang kemudian menjadi media pembelajaran interaktif menggunakan *software* yaitu *Articulate Storyline*

3. Komponen tersebut dirancang sesuai dengan *use case* dan *flowchart* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Selanjutnya hasil desain dari *software articulate storyline 3* berupa *file* (.story) diekspor ke dalam bentuk *file* (.html) agar mempermudah pengguna untuk mengakses media dengan online. Selain itu, kegunaan mengekspor dalam bentuk (.html) adalah untuk mempermudah menjalankan media tanpa harus menginstall *software Articulate Storyline 3* di perangkat pengguna.

Pembuatan LKPD dalam penelitian ini dapat menjadi panduan siswa dalam belajar khususnya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* yang telah dikembangkan oleh peneliti. LKPD ini disusun berdasarkan RPP serta media yang telah dibuat dan dikembangkan. Setelah pembuatan media dan LKPD sudah dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi kepada para ahli. Ahli tersebut yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Ahli materi untuk validasi materi adalah Dra. Hj. Tuti Istianti, M.Pd. Beliau adalah dosen aktif di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

Validasi kepada ahli materi dilakukan secara langsung pada tanggal 3 Agustus 2022. Pada angket penilaian materi terdapat dua aspek yaitu aspek materi dan pembelajaran. Penilaian pada aspek materi mendapatkan 22 dari skor ideal 24 dan pada aspek pembelajaran juga mendapatkan 22 skor dari skor ideal 24. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi terhadap 12 soal pada aspek materi 6 soal dan aspek pembelajaran 6 soal dengan skor ideal 48 adalah 44 skor.

Kemudian setelah diketahui jumlah skor yang didapatkan, skor tersebut dibagi oleh jumlah skor ideal dan hasilnya dikalikan 100%. Maka hasil penilaian dari ahli materi adalah 91,6% dan jika dikonversikan ke dalam tabel kriteria kelayakan media, media pembelajaran interaktif ini berada pada kategori “**Sangat Layak**” dengan indikator kesesuaian KD & KI, aspek belajar dan kesesuaian contoh dan kuis. Hal tersebut menunjukkan bahwa dari validasi ahli materi, media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan dalam pembelajaran IPS untuk peserta didik kelas IV di sekolah dasar. Ahli materi memberikan beberapa masukan terhadap naskah akademik yang digunakan untuk validasi materi, diantaranya menjelaskan setiap pertanyaan instrumen dan menjelaskan setiap *slide* dalam media. Sehingga dari hal tersebut dijadikan perbaikan oleh peneliti untuk melengkapi naskah akademik.

Ahli bahasa untuk validasi bahasa adalah Dr. Kurniawati, M.Pd. Beliau merupakan dosen aktif Bahasa Indonesia di UPI Kampus Cibiru. Proses validasi dilakukan secara langsung pada tanggal 29 Juli 2022. Penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa terhadap 9 soal dengan skor ideal 36 mengenai bahasa adalah 30. Kemudian setelah diketahui jumlah skor yang didapatkan, skor tersebut dibagi oleh jumlah skor ideal dan dikalikan dengan 100%. Hasil dari perhitungan tersebut adalah 83,3%. Adapun jika hasil skor tersebut di konversikan ke dalam tabel kriteria kelayakan media, media pembelajaran interaktif mendapat kategori “**Sangat Layak**” dengan indikator tertinggi yaitu kelugasan dan media dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV di sekolah dasar dilihat dari segi bahasa.

Ahli bahasa memberikan beberapa masukan dan saran kepada peneliti untuk memperbaiki media yang telah dinilai, diantaranya yaitu ahli menyarankan untuk memperbaiki penulisan kata depan, penulisan tanda baca akhir dan penggunaan huruf kapital di awal kalimat.

Ahli media untuk validasi media dilakukan oleh dosen aktif di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, yaitu Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. Proses validasi dilakukan secara langsung pada tanggal 29 Juli 2022. Penilaian yang diberikan oleh ahli

media terhadap 10 soal mengenai media yang telah dikembangkan, ahli media memberikan penilaian sesuai dengan skor ideal yaitu 40. Berdasarkan hasil penelitian dari ahli media tersebut, media yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan hasil skor yang sempurna yaitu 40. Kemudian jika skor tersebut dibagi dengan skor ideal dan dikalikan dengan 100% maka skor yang didapat untuk media pembelajaran yang dikembangkan adalah 100%. Adapun jika hasil skor tersebut di konversikan ke dalam tabel kriteria kelayakan media, media pembelajaran interaktif mendapat kategori “**Sangat Layak**” dengan indikator penggunaan, interaksi, fungsi dan fitur, background, gambar, dan pewarnaan, proporsi dan keterbacaan dan media dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli

Ahli	Hasil Penilaian	Kategori
Ahli materi	91,6	Sangat Valid
Ahli bahasa	83,3	Sangat Valid
Ahli media	100	Sangat Valid
Rata-rata	91,1	Sangat Valid

Setelah melalui tahap pengembangan media pembelajaran interaktif dan validasi media oleh para ahli, selanjutnya dilakukan dengan tahap evaluasi dan revisi. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi dan merevisi media pembelajaran interaktif *articulate storyline* sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Dengan adanya tahap evaluasi ini yaitu untuk memenuhi kelayakan dari media pembelajaran interaktif *articulate storyline* yang dikembangkan.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap selanjutnya setelah kelayakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* jenis-jenis pekerjaan yaitu tahap implementasi. Pada tahap implementasi dilakukan terhadap pengguna Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Jenis-Jenis Pekerjaan, diantaranya adalah guru dan siswa kelas empat di sekolah dasar. Tahap implementasi dilakukan pada 1 orang guru dan peserta didik kelas IV yang berjumlah sepuluh orang dari sekolah yang sama pada tanggal.

Berikut hasil respon dari pengguna yaitu guru dan peserta didik. Hasil penilaian respon guru sebesar 48 skor kemudian dibagi dengan skor ideal 56 dan dikalikan 100%, maka hasil penilaian tersebut adalah 85,7%. Hasil persentase respon pengguna guru memiliki 85,7%. Hasil tersebut masuk kedalam kategori “**Sangat Layak**” dengan indikator keterbacaan, kesesuaian bahasa, kebergunaan dan kemudahan penggunaan dan media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran jenis-jenis pekerjaan pada kelas IV sekolah dasar. Dari penilaian tersebut, pada kolom komentar dan saran yang disediakan, guru merespon dengan komentar yang positif. Saran tersebut adalah materi yang disampaikan kepada anak didik sudah sesuai dan semoga kedepannya lebih baik lagi.

Setelah pengisian angket, dilakukan wawancara secara tidak terstruktur kepada guru. Didapatkan informasi bahwa pengguna yaitu guru kelas 1 SDN Bedahan 02 belum pernah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*. Hal ini diungkapkan guru bahwa sebelumnya pembelajaran IPS dalam tema 4 tidak menggunakan media berbasis digital hanya menggunakan teks saja. Guru menyatakan bahwa penyajian materi jenis-jenis pekerjaan menarik karena disertai dengan gambar ilustrasi. Guru mengatakan bahwa komposisi warna, jenis huruf dan media seperti gambar menarik minat siswa dalam belajar. Guru mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat membantu pemahaman siswa dalam belajar, khususnya pembelajaran IPS. Guru juga mengatakan

bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum karena berdasarkan kompetensi dasar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbentuk website ini merupakan kali pertama, jadi ada sedikit kesulitan dalam mengoperasikan media ini terlebih lagi yang harus didukung oleh sinyal dan data seluler karena media ini hanya bisa diakses *online*. Namun, guru juga mengatakan bahwa dengan adanya petunjuk dalam media ini membuat pengguna lebih mudah menggunakannya. Respon pengguna peserta didik didapatkan dari hasil pengisian angket respon yang terdiri dari dua belas butir pernyataan terkait aspek materi, tampilan, bahasa dan penggunaan.

Respon pengguna peserta didik didapatkan dari sepuluh orang siswa kelas IV sekolah dasar. Kegiatan yang dilaksanakan diawali dengan peneliti mengenalkan diri dan memaparkan tujuan peneliti dan selanjutnya melakukan *ice breaking* dan berbincang-bincang untuk membuat suasana lebih cair dan membuat peserta didik nyaman.

Kemudian peneliti mengarahkan peserta didik untuk belajar menggunakan media pembelajaran interaktif jenis-jenis pekerjaan. Berikut penilaian atau respon pengguna siswa. Hasil presentase akumulasi respon pengguna siswa memiliki rata-rata 95%. Rata-rata tersebut berada dalam kategori “**Sangat Layak**” jika dilihat dari tabel kriteria kelayakan. Dari 12 butir pernyataan terdapat tiga butir pernyataan memiliki respon dengan persentase sempurna yaitu materi disampaikan dengan jelas, menu pilihan membantu menuju halaman yang dipilih, dan meningkatkan motivasi belajar.

Sedangkan butir pernyataan yang mendapatkan persentase terendah yaitu 87,5% adalah teks atau tulisan jelas dan terbaca. Hal tersebut karena media menggunakan infokus di depan kelas dan sedikit terkendala infokusnya serta beberapa siswa duduknya berada paling belakang. Komentar dan saran yang diisi oleh siswa tidak ada yang memberikan saran perbaikan, hanya saja mereka memberikan komentar mengenai pengalaman positifnya saat menggunakan media pembelajaran interaktif.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap penyempurnaan media dari sudut pandang pengguna terakhir. Pengguna terakhir tersebut adalah guru dan siswa. Berdasarkan angket yang telah diisi oleh guru dan siswa, tidak ada siswa yang memberikan saran dan masukan perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif ini. Sedangkan guru memberikan komentar dan saran bahwa materi yang disampaikan kepada peserta didik sudah sesuai dan semoga kedepannya lebih baik lagi.

PEMBAHASAN

Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berdasarkan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar.

Pengembangan media pembelajaran interaktif articulate stroyline ini dilakukan untuk memperoleh produk media pembelajaran bagi siswa kelas IV SD khususnya pada pembelajaran IPS. Media pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk *website* yang dapat diakses oleh masing-masing siswa. Media pembelajaran interaktif untuk jenis-jenis pekerjaan ini menggunakan modul penelitian *Design and Development (D&D)*.

Modul penelitian D&D merupakan studi sistematis dari mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi untuk menciptakan produk, alat atau perangkat instruksional maupun non instruksional atau mengembangkan yang sudah ada (C & Klein, 2007). Desain penelitian ini merujuk pada model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*.

Hasil Analisis (Analyze)

Pada media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk media pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar yang didasarkan pada hasil tahap pertama yaitu hasil analisis. Hasil analisis yang dilakukan peneliti sebelumnya yaitu menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan studi literatur dan observasi awal di SDN Bedahan 02 pada pembelajaran IPS yang kurang membuat siswa fokus dalam proses pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran, maka dibutuhkannya media pembelajaran yang lebih bervariasi dengan materi jenis-jenis pekerjaan.

Materi jenis-jenis pekerjaan membutuhkan visualisasi yang menarik karena berhubungan dengan (Arsyad & Sulfemi, 2018) kehidupan sehari-hari dan pentingnya penyajian gambar mengenai jenis-jenis pekerjaan akan menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi siswa untuk memahami jenis-jenis pekerjaan. Dengan mengamati gambar yang terdapat dalam media mengenai berbagai pekerjaan khususnya di sekitar tempat tinggal serta adanya penjelasan materi akan membuat siswa lebih mudah memahami materi dibandingkan hanya dari buku teks saja. Maka dari itu, dengan menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bervariasi sehingga siswa menjadi lebih terkesan dan tidak jenuh untuk belajar khususnya pada pembelajaran IPS.

Hasil Desain (Design)

Setelah proses analisis selesai, peneliti melakukan tahap *design* (desain). Pada tahap *design* (desain) dilakukan pembuatan bahan atau rancangan dari media yang akan dibuat. Proses yang dilakukan diantaranya adalah pembuatan *use case*, *flowchart*, dan *user interface*. Pembuatan *usecase* bertujuan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan untuk mengetahui siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Kurniawan, 2020).

Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk memberikan gambaran suatu proses media agar mudah dipahami dan mudah dilihat berdasarkan urutan langkahnya dari proses yang satu ke proses lainnya (Malabay, 2016). Dan pembuatan *user interface* bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna (Nurlifa *et al.*, 2014). Bahan dan rancangan tersebut dibuat agar pada proses pengembangan dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak membuang waktu dalam menentukan materi, proses, fungsi dan tampilan yang nantinya akan diprogramkan pada media. Setelah tahapan *design*, peneliti melakukan tahap pengembangan media pembelajaran interaktif.

Tahap Pengembangan (Development)

Bahan dan rancangan yang telah dibuat dikembangkan lalu membuat media yang dapat digunakan. Proses pengembangan yang dapat dilakukan adalah berupa penerapan alur pada tampilan dan penerapan program yang dapat bekerja pada tampilan yang dipilih ketika sudah terbuatnya media. Dari tahapan media tersebut yang telah dikembangkan dan kemudian menjadi media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran, penyampaian informasi dapat lebih jelas dipahami siswa sehingga menimbulkan motivasi siswa (Kustandi & Darmawan, 2020). Namun media pembelajaran interaktif ini masih perlu diuji untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kelayakan media pembelajaran interaktif articulate storyline pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar.

Kelayakan media pembelajaran interaktif yang dirancang dapat dilihat berdasarkan persentase hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Dalam penelitian pengembangan yang mengenai aspek pembelajaran harus melibatkan adanya ahli dalam pembelajaran (Rusdi, 2018). Aspek yang divalidasi oleh ahli materi adalah kelayakan isi (materi) dan kelayakan penyajian (pembelajaran).

Kelayakan isi dan kelayakan penyajian mendapatkan persentase sebesar 91,6%. Angket penilaian untuk validasi ahli materi terdiri dari 12 butir penilaian. Secara keseluruhan hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 91,6%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelayakan isi dan kelayakan penyajian materi pembelajaran IPS dalam media pembelajaran interaktif sangat baik.

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan menurut (Arikunto & Jabar, 2004) Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Jenis-jenis Pekerjaan dilihat dari materi pembelajaran IPS termasuk pada kategori “Sangat Layak” dengan indikator kesesuaian KD dan KI, aspek belajar, tujuan pembelajaran. Selanjutnya, validasi media pembelajaran interaktif ini kepada ahli bahasa. Angket validasi ahli bahasa terdiri dari 9 butir pernyataan.

Ahli bahasa menilai bagaimana teks yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif disajikan. Penyajian bahasa yang baik adalah penyajian yang dapat menyampaikan materi secara kompleks dan rumit (Aulia & Noor, 2010). Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 83,3%. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan, Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Jenis-Jenis Pekerjaan dilihat dari segi bahasa termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan indikator kelugasan dan komunikatif.

Ahli terakhir yang memvalidasi media pembelajaran interaktif ini adalah ahli media. Aspek yang divalidasi oleh media adalah kelayakan program dan tampilan. Aspek kelayakan program dan tampilan keduanya mendapatkan persentase sebesar 100%. Angket validasi ahli media terdiri dari 10 butir pernyataan. Hasil validasi ahli media secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa program dan tampilan dalam media pembelajaran interaktif sangat baik dan mendukung materi yang disajikan. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan, Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Jenis-Jenis Pekerjaan dilihat dari segi media termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan indikator penggunaan, interaksi, fungsi dan fitur, background, gambar dan pewarnaan, proporsi dan keterbacaan.

Rekapitulasi hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media adalah 91,6%. Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelayakan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Jenis-Jenis Pekerjaan termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**” dilihat dari tabel kelayakan menurut (Arikunto & Jabar, 2004). Media pembelajaran interaktif yang dirancang oleh peneliti sangat layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline

Pada tahap implementasi ini dilakukan dengan uji coba produk dengan mengimplementasikan kepada siswa kelas IV di SDN Bedahan 02 yang berjumlah 10 orang. Dalam proses implementasi berlangsung, guru turut mengamati keterlaksanaan

penggunaan media pembelajaran interaktif ini dan aktivitas siswa selama menggunakan media pembelajaran tersebut. Siswa sangat antusias ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif articulate storyline ini dengan memperhatikan beragam gambar yang menarik dan memecahkan masalah serta berdiskusi dengan baik.

Dalam proses pembelajaran berlangsung, siswa pun sangat aktif dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, hal ini dapat dilihat dari hasil quiz di dalam media dan LKPD yang mampu dijawab oleh siswa. Dengan adanya tahapan implementasi ini, peneliti dapat mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif articulate storyline yang telah dirancang. Pada penelitian ini, untuk mengetahui kelayakan media yang telah dirancang oleh peneliti yaitu dengan cara memberikan angket respon untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil penilaian angket respon guru dan siswa, media pembelajaran interaktif articulate storyline ini “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran karena membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar.

Respon Pengguna Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar.

Pengguna media pembelajaran interaktif ini terdiri dari satu guru dan sepuluh siswa SDN Bedahan 02. Respon pengguna didapatkan dari hasil pengisian pada angket respon dan wawancara tidak terstruktur. Pengguna memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media. Guru memiliki respon yang sangat baik terhadap aspek materi, tampilan, bahasa dan kualitas teknis. Hal ini menunjukkan bahwa ketercapaian dalam penelitian yang dilakukan sangat baik.

Hasil respon pengguna guru memiliki persentase sebesar 85,7%. Persentase tersebut berada dalam kategori “sangat layak”. Hasil wawancara tidak terstruktur terhadap pengguna yaitu guru juga sejalan dengan hasil angket yang telah dinilai. Selain guru, respon pengguna juga didapatkan dari sepuluh siswa kelas IV. Dalam melakukan evaluasi kelompok kecil, peneliti melibatkan sembilan sampai dua puluh siswa (Rusdi, 2018). Aspek yang terdapat dalam angket respon pengguna siswa adalah materi, tampilan, bahasa dan penggunaan. Hasil akumulasi respon pengguna siswa memiliki persentase sebesar 95%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan aspek materi, media, bahasa dan penggunaan.

Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline

Tahap evaluasi ini merupakan evaluasi secara keseluruhan dari setiap tahapan yang dilakukan pada penelitian ini. Evaluasi tersebut diantaranya yaitu dalam pengembangan desain agar lebih interaktif lagi dengan ditambahkan video ataupun animasi yang lebih interaktif lagi sehingga lebih menarik untuk siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, kemudian dari segi materi agar lebih jelas dan detail lagi yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa, kemudian dari segi bahasa lebih menggunakan bahasa yang jelas yang dapat memudahkan siswa dalam memahami teks atau bacaan.

Media pembelajaran interaktif *articulate storyline* sangat layak dengan aspek materi, pembelajaran, tampilan, bahasa dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah melakukan kelayakan dan validasi oleh 3 validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Respon pengguna yaitu guru dan siswa dalam media pembelajaran interaktif *articulate storyline* ini diperoleh hasil keseluruhan angket yang menyatakan bahwa media

ini “Sangat Layak” dengan aspek materi, media, dan bahasa. Dari keseluruhan evaluasi ini, media pembelajaran interaktif *articulate storyline* sangat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPS mengenai materi jenis-jenis pekerjaan..

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang, tujuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Rancangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar.

1. Pada tahap hasil analisis berdasarkan kebutuhan siswa yaitu bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.
2. Perancangan desain produk yang dilakukan pada penelitian ini adalah membuat *usecase, flowchart, user interface*, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
3. Pada tahap pengembangan yaitu pembuatan produk media pembelajaran interaktif berupa alur tampilan dan penerapan program yang nantinya bekerja pada tampilan yang dipilih ketika media dijalankan.
4. Kelayakan media pembelajaran yaitu dengan melakukan validasi kepada para ahli diantaranya adalah ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ketiga para ahli tersebut merupakan dosen aktif di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Dengan dilakukan validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dirancang. Validasi tersebut dilakukan dengan pengisian angket yang hasilnya dihitung dengan menggunakan skoring skala likert. Berdasarkan hasil rekapitulasi dari pengisian angket ketiga ahli tersebut yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media bahwa media pembelajaran interaktif ini memperoleh nilai dengan kategori “Sangat Layak” dengan aspek materi, pembelajaran, tampilan, bahasa.
5. Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba produk yang dilaksanakan pada siswa kelas IV berjumlah 10 orang dan satu orang guru di SDN Bedahan 02. Selama proses uji coba produk, siswa sangat antusias dan aktif ketika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* dan menunjukkan hasil belajar siswa yang baik. Guru turut serta mengamati proses keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut.
6. Respon guru dan siswa dilakukan dengan pengisian angket kemudian dihitung dengan menggunakan skoring skala likert. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon guru dan siswa, media pembelajaran interaktif ini memperoleh nilai dengan kategori “Sangat Layak” dengan aspek materi, bahasa, dan materi serta dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada kelas IV.
7. Evaluasi. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi secara keseluruhan dari setiap tahapan yang dilakukan. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari para ahli dan pengguna yaitu guru dan siswa mengenai media pembelajaran interaktif *articulate storyline* ini menunjukkan bahwa media yang telah dirancang oleh peneliti sudah baik dan sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

SARAN

Media pembelajaran interaktif *articulate storyline* jenis-jenis pekerjaan yang telah dikembangkan dan sudah layak digunakan karena memiliki implikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif *articulate storyline* jenis-jenis pekerjaan dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan isi materi pada buku kelas IV kurikulum 2013 dengan tema “Berbagai Pekerjaan” subtema “Jenis-Jenis Pekerjaan”
2. Media pembelajaran interaktif *articulate storyline* jenis-jenis pekerjaan dirancang untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi jenis-jenis pekerjaan.
3. Media pembelajaran interaktif *articulate storyline* jenis-jenis pekerjaan membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar khususnya materi jenis-jenis pekerjaan karena terdapat multimedia yang menarik dan mempermudah pemahaman siswa dalam belajar.
4. Kepada para pendidik sekolah dasar diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* jenis-jenis pekerjaan sebagai salah satu media pembelajaran khususnya pembelajaran IPS kelas IV.
5. Kepada peneliti lain yang akan melakukan penelitian pengembangan pada bidang pendidikan sebaiknya jika media pembelajaran interaktif ini dikembangkan lagi pada berbagai materi dan pembelajaran lain.
6. Kepada pihak-pihak yang akan membuat media pembelajaran interaktif untuk sekolah dasar, sebaiknya jika multimedia yang terdapat dalam media ditambahkan lagi sebagai pendukung dalam penyampaian materi agar lebih jelas serta dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif sebaiknya melibatkan para ahli seperti ahli materi, bahasa dan media sehingga media yang dihasilkan lebih berkualitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). TANTANGAN PEMBELAJARAN ABAD-21: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 4(1), 54 - 60. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1.2082>
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2004). *Evaluasi program pendidikan : Pedoman teoritis praktis bagi praktisi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, & Sulfemi, B. W. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(2), 41–46.
- Aulia, M., & Noor, M. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. PT. Multi Kreasi.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- C, R. R., & Klein, J. D. (2007). *Design Development Research*. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203826034>.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & MZ, A. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83-91.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Pena Literasi*, 6(1), 54-64.

- Kurniawan, T. B. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Cafeteria No Cafee di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemograman. *TIKAR*, 1(2), 192–206.
https://doi.org/https://doi.org/10.1234/teknik_informatika.v1i2.153
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Malabay. (2016). *Pemanfaatan Flowchart untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis*. 12, 21–26.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya Smp. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17-27.
- Nurlifa, A., Kusumadewi, S., & Kariyam. (2014). *Analisis Pengaruh User Interface terhadap Kemudahan Penggunaan Pendukung Keputusan Seorang Dokter*. 333–340.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Rajagrafindo Persada.
- Sulistiawati, A., & Prastowo, A. (2021). PENGGUNAAN PHET SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN IPA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 2(2), 82 - 91.
<https://doi.org/10.29303/pendas.v2i2.476>.