

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Konjungsi Di Kelas IV Sekolah Dasar

Tuti Erawati¹, Elfia Sukma²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Learning media, Articulate Storyline 3, Conjunction</i>	<i>This research was triggered by the unavailability of Indonesian language learning media with technology-based innovation in schools. The use of learning media with technology-based innovation in schools is currently still at the stage of using infocus to display learning videos and ppt only. It is hoped that this research can create interactive learning media based on Articulate Storyline 3 that is good and useful based on the ADDIE approach carried out in class IV at SDN 18 Campago Guguk Bulek and SDN 02 Campago Guguk Bulek. Data was obtained from validity sheets and media practicality questionnaires. The results of the research show that the media validity test value from the material aspect is 93.33%, the media aspect is 95%, and the language aspect is 90%, very valid criteria. The practicality test shows that the practicality of the media in terms of teacher and student responses is 92.5% and 94.62. % in trial schools and 95% and 96.25% in research schools with very practical criteria. Thus, the learning media using the Articulate Storyline 3 application in conjunction material in class IV Elementary School which was developed was declared valid and practical for use in the learning process.</i>
Kata kunci: <i>Media pembelajaran, Articulate Storyline 3, Konjungsi</i>	ABSTRAK <i>Penelitian ini dipicu karena belum tersedianya media pembelajaran bahasa Indonesia dengan inovasi berbasis teknologi di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran dengan inovasi berbasis teknologi di sekolah saat ini masih pada tahap pemanfaatan infocus untuk menampilkan video pembelajaran dan ppt saja. Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> yang baik dan bermanfaat berdasarkan pendekatan ADDIE yang dilakukan pada kelas IV di SDN 18 Campago Guguk Bulek dan</i>

	SDN 02 Campago Guguk Bulek. Data diperoleh dari lembar validitas dan angket kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan nilai uji validitas media dari aspek materi 93,33%, aspek media 95%, dan aspek bahasa 90% kriteria sangat valid, uji praktikalitas menunjukkan kepraktisan media dari segi respon guru dan peserta didik adalah 92,5% dan 94,62% pada sekolah uji coba dan 95% dan 96,25% pada sekolah penelitian dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi konjungsi di kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan di dalam proses pembelajaran.
Corresponding author : tutierawati0408@gmail.com	JBES 2024

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi yang begitu pesat dan begitu cepat mengakibatkan banyak pengaruh terhadap bidang kehidupan terkhususnya bidang pendidikan, hal ini merupakan dampak dari revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 merupakan upaya transformasi menuju perbaikan dengan mengintegrasikan dunia online dan lini produksi di industri, dimana semua proses produksi berjalan dengan internet sebagai penopang utama. Era revolusi industri 4.0 merupakan era perubahan dari sistem kehidupan paralel ke kehidupan digital yang mana dapat dilihat dari perkembangan teknologi yang berdampak pada sistem pendidikan (Rahmatina et al., 2019). Surani (2019) menegaskan bahwa revolusi industri 4.0

telah berdampak pendidikan yang dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri dan tidak tergabung lagi dengan mata pelajaran lain seperti saat Kurikulum 2013. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam konteks Kurikulum Merdeka, memungkinkan guru dan siswa untuk berkomunikasi satu sama lain secara aktif. Guru tidak lagi menjadi subjek, namun berperan sebagai fasilitator. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat macam keterampilan berbahasa yang terdiri atas keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis (Ibda, 2020). Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat

produktif, artinya kemampuan menulis merupakan kemampuan yang menghasilkan, dalam hal ini menghasilkan tulisan (Chandra, Mayarnimar & Habibi, 2018). Dengan kemampuan membaca dan menulis, seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya menjadi lebih baik, terutama dimasa sekarang yang semakin modern yang ditandai dengan persaingan yang luar biasa dan perkembangan yang pesat, (Sukma, Ritawaty, Zuryanty, & Ari, 2019). Materi konjungsi pada pembelajaran bahasa Indonesia merupakan bagian dari aspek menulis dalam keterampilan berbahasa. Agar Materi Konjungsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV ini dapat tersampaikan dengan baik dan dipahami peserta didik dibutuhkan suatu alat bantu dalam penyampaian pelajaran kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi menarik dan bermakna, salah satunya alat bantu tersebut adalah media pembelajaran.

Nurseto (dalam Aulia & Masniladevi, 2021) mengungkapkan bahwa dunia pendidikan telah memasuki dunia media, dimana kegiatan pembelajaran sudah mulai meninggalkan metode ceramah dan

divariasikan dengan pemakaian berbagai media yang berbeda. Masniladevi, dkk (2019) bidang pendidikan memperoleh dampak positif dari pemanfaatan teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Dampak positif ini diperoleh dari kemajuan teknologi pada media pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan zaman, media pembelajaran yang digunakan pun semakin bervariasi. Media pembelajaran yang pada mulanya berupa visual gambar, grafik, atau benda nyata lainnya, kini telah berkembang semakin canggih dengan perangkat keras berupa komputer, laptop, maupun notebook yang dapat menghasilkan media audio visual. juga dengan perangkat lunak (Software) berupa aplikasi Canva, Quizziz, Powtoon, *Articulate Storyline* dan masih banyak lagi. Video dan visual lainnya dapat digunakan untuk menyajikan gambar selain foto saja. Multimedia interaktif merupakan salah satu terobosan dalam media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini dapat memudahkan guru dalam mengajar, dapat menampilkan menu yang bisa diklik dan mengarahkan pada gambar,

audio, video, soal-soal latihan dan semacamnya yang dapat mempermudah guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa.

Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan kemajuan terbaru dalam perangkat lunak, khususnya *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3*, yang mengutamakan media perangkat lunak, e-learning, dan presentasi, menciptakan *Articulate Storyline 1, 2*, dan sekarang *Articulate Storyline 3*, perangkat ketiga yang dipublikasikan yang diciptakan oleh *Articulate Company*. Alat pembuat multimedia yang disebut *Articulate Storyline* digunakan untuk menghasilkan materi pembelajaran interaktif yang menggabungkan teks, grafik, audio, video, dan animasi dengan bentuk informasi lainnya. (Amiroh, 2019:2). Menurut Salwani & Ariani, (2021) menyebutkan bahwa *Articulate Storyline 3* memiliki kelebihan, antara lain : a) memperlancar proses pendidikan; b) mendorong daya cipta dan kreativitas pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan komunikatif; c) mencari cara untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran; d) memberi guru alternatif terhadap terbatasnya kesempatan mengajar yang tersedia bagi mereka. Menurut Legina & Sari (dalam Viola & Waldi, 2022), *Articulate Storyline 3* merupakan media interaktif yang dapat digunakan untuk melibatkan siswa secara langsung dalam mencari informasi terkait materi pembelajaran. Selain itu juga dapat diakses dengan mudah karena dapat dijadikan website atau link sehingga dapat digunakan kapan saja dan dari lokasi mana saja.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai media yang mampu merangsang stimulus siswa dalam pembelajaran. Perangkat ini dapat memuat, audio, video, soal *quiz*, animasi, sehingga media dapat didesain semenarik mungkin. Selain itu, media yang dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* juga dapat disesuaikan *background*, tombol menu, dan *backsound*. Siswa dapat mengakses media ini dan merasakan membuka aplikasi yang bisa diklik, menu yang dibuat semenarik mungkin sehingga sangat menarik untuk dipakai. Hasil rilis *Articulate Storyline 3* tersedia dalam bentuk file aplikasi atau platform

berbasis web (html5) yang dapat digunakan di berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, ponsel pintar, dan telepon (Nurmala, Triwulandari & Fahri, 2021). Alwi, Irwandi, Dewi, dan Fimala (2022) menyatakan bahwa keluaran penerbitan *Articulate Storyline* tersedia dalam bentuk file aplikasi (*exe*) atau media berbasis website (*html5*) yang dapat digunakan pada berbagai platform, termasuk komputer, tablet , dan ponsel pintar. Karena *Articulate Storyline 3* ini dapat diterbitkan dalam bentuk *web*, *articulate online*, LMS, CD, dan word sehingga produk akhirnya dapat digunakan di PC, laptop, atau smartphone, dapat diakses secara online maupun offline sehingga memudahkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. (Sari, & Hardjono, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan berupa observasi di ditiga sekolah di Kota Bukittinggi yaitu di SDN 17 Manggis Ganting pada tanggal 12 & 15 Januari 2024, SDN 02 Campago Guguak Bulek 16 Januari 2024, dan SDN 18 Campago Guguak Bulek pada tanggal 17 & 18 Januari 2024. Pada kelas IV pembelajaran Bahasa Indonesia. Penulis melakukan studi

pendahuluan melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa untuk menganalisis kurikulum, kebutuhan, dan analisis materi. Berdasarkan observasi dan wawancara, kurikulum yang digunakan di kelas IV adalah kurikulum merdeka. Pembelajaran menggunakan media di kelas tersebut sudah diterapkan. Namun, media yang digunakan hanya sebatas buku cetak/buku paket, gambar, kartu kata dan video saja. Peserta didik tidak pernah diberikan media pembelajaran yang bisa diakses disemua tempat. Penulis juga melakukan observasi terhadap ketersediaan sarana dan prasarana, ketiga sekolah tersebut telah lengkap sarana dan prasarana, antara lain sekolah sudah memiliki leptop, proyektor, dan wifi, namun guru belum mampu memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah. Salah satu kendalanya guru belum mampu membuat multimedia interaktif karena guru terkendala waktu dan kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran dikarenakan belum menguasai multimedia interaktif. Tak hanya hal tersebut, karakteristik peserta didik dan pengalaman yang didapatkan dalam proses pembelajaran sudah

dipertimbangkan. Dari ketiga sekolah tersebut penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran belum pernah dilakukan. Hasil wawancara penulis dengan wali kelas kelas IV diketahui bahwa pihak sekolah belum pernah menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai tahap penggunaan infocus untuk menampilkan video pembelajaran dan Power Point saja.

Program *Articulate Storyline 3* telah dievaluasi dalam penelitian sebelumnya dan sering digunakan untuk membuat materi pendidikan. Menurut penelitian Sucita Triana dan Risda Amini (2023), merancang media pembelajaran tematik terpadu di Kelas IV SD dengan menggunakan *Articulate Storyline* sangat valid dan bermanfaat. Lebih lanjut, penelitian Suci Ayu Ningrum (2021) menunjukkan bahwa *Articulate Storyline 3*, alat pembelajaran bahasa Indonesia interaktif berbasis multimedia, dikembangkan untuk siswa kelas III SD guna menggugah minat, menggugah rasa ingin tahu, dan menggugah semangat mereka terhadap pelajaran sangat layak digunakan.

Kebaruan dari penelitian ini adalah peneliti menemukan bahwa pada penelitian sebelumnya pengembangan media berbasis *Articulate Storyline 3* ini dikembangkan hanya pada evaluasi pembelajaran berupa kuis dalam pembelajaran tersebut, pada penelitian kali ini penulis mencoba mengembangkan bukan hanya pada evaluasi pembelajaran saja tetapi juga pada proses pembelajaran, penulis menambahkan materi pembelajaran yang ringkas didukung dengan video pembelajaran yang akan semakin menambah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Pada penelitian sebelumnya penulis juga menemukan produk hasil *Articulate Storyline 3* ini berupa web sedangkan pada penelitian kali ini penulis mengembangkan hasil produk berupa aplikasi yang dapat langsung di pasang pada smartphone peserta didik. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan ide pembuatan dan pengembangan media belajar menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk kelas IV SD pembelajaran bahasa Indonesia materi konjungsi antarkalimat. Ide yang dihadirkan merupakan solusi inovatif untuk menghasilkan media

pembelajaran yang sesuai perkembangan zaman dan sesuai perkembangan peserta didik sehingga peserta didik antusias dalam belajar.

METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk memvalidasi produk yang diusulkan (Sugiyono, 2019).

2.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di kelas IV SDN 18 Campago Guguk Bulek (20-21 Maret 2024) dan SDN 02 Campago Guguk Bulek (25-26 Maret 2024).

2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 20 orang peserta didik di SDN 18 Campago Guguk Bulek (8 laki-laki dan 12 Perempuan, 28 orang peserta didik di SDN 02 Campago Guguk Bulek (16 laki-laki dan 12 Perempuan).

2.4 Prosedur Penelitian

Penelitian diawali dengan Studi pendahuluan guna mencari dan

mengumpulkan informasi. Peneliti melakukan studi pendahuluan yang meliputi studi lapangan berupa observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan pada bulan Januari 2024 di kelas IV SDN 02 Campago Guguk Bulek, SDN 18 Campago Guguk Bulek dan SDN 17 Manggis Ganting Kota Bukittinggi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV tersebut, didapati guru dan peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Tahap berikutnya dengan mengikuti model pengembangan yang diterapkan yakni model ADDIE.

2.4.1 Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap ini bertujuan menganalisa kebutuhan-kebutuhan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan berdasarkan rencana pendidikan yang digunakan di sekolah, khususnya rencana pendidikan otonom. Kurikulum yang dianalisis berupa hasil belajar (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) terkait materi pembelajaran bahasa

indonesia bab 7 (asal usul) materi konjungsi antarkalimat di kelas IV sekolah dasar. Analisis siswa tergantung pada data yang diperoleh dari observasi dan pengisian angket kegemaran yang diberikan kepada siswa kelas 4. Landasan analisis kebutuhan guru adalah informasi yang dikumpulkan dari wawancara dengan guru kelas empat.

2.4.2 Tahap *Design* (perancangan)

Tujuan dari tahap desain ini adalah untuk membuat rancangan atau prototype multimedia interaktif yang akan dibuat. Ada tiga tahap perancangan ini yaitu : pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal.

2.4.3 Tahap *Development* (pengembangan)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk membuat materi pembelajaran multimedia interaktif yang telah diperbarui sebagai respon terhadap umpan balik dari ahli materi, media, dan bahasa yang berperan sebagai ahli validator. Setelah dilakukan uji validitas, media dimutakhirkan sesuai dengan saran dan pendapat ahli validator.

2.4.4 Tahap *Implementation* (penerapan)

Produk diujicobakan pada tahap pelaksanaan suatu proses pembelajaran setelah sebelumnya dirancang dan divalidasi.

2.4.5 Tahap *evaluation* (evaluasi)

Untuk mengevaluasi media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan diterapkan disediakan angket respon guru dan angket respon peserta didik untuk uji praktikalitas.

2.5 Jenis Data

Data primer digunakan dalam penelitian ini untuk melakukan penyelidikannya. Data primer ialah peneliti yang langsung mengumpulkan data di lapangan tanpa kehadiran pihak lain. Hasil uji kepraktisan dan uji validitas merupakan data yang dikumpulkan.

2.6 Alat Untuk Mengumpulkan Data

2.6.1 Instrumen Validitas

Instrumen validitas berupa angket dengan indikator penilaian yang ditetapkan oleh ahli validator. Validitas dilakukan untuk menilai kevalidan media pembelajaran dan memberikan masukan agar terciptanya media pembelajaran yang

valid. Lembar validasi media pembelajaran konjungsi berisi aspek penilaian materi, bahasa dan media.

2.6.2 Instrumen Praktikalitas

Instrumen ini dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran konjungsi yaitu dari non tes berupa lembar angket kepraktisan guru dan peserta didik. lembar angket ini diperlukan untuk mengetahui penilaian guru dan peserta didik terhadap kemudahan penggunaan media pembelajaran tersebut.

2.7 Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan skala Likert, serta lembar validitas ahli materi, lembar validitas ahli bahasa, lembar validitas ahli media, lembar angket respon guru, dan lembar angket siswa digunakan untuk memperoleh hasil analisis. Penilaian validitas menggunakan skala 4 yang dimodifikasi oleh Fuada (2015) menjadi 4 kategori: “kurang baik”, “cukup baik”, “baik”, “sangat baik”. Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus Purwanto (Putra & Zainil, 2023) sebagai berikut.

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

Keterangan:

NP = Nilai Persentase

R = Skor Yang Diperoleh

SM = Skor Maksimal

Untuk mengukur perhitungan nilai akhir validitas menggunakan rumus dari Riduwan & Sunarto (Putra & Zainil, 2023)

$$\bar{x} = \frac{\sum Xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Rata-rata

$\sum Xi$ = Jumlah nilai setiap validator

n = Jumlah validator

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan dapat ditentukan menggunakan tabel berikut.

Tabel 1 Kategori Validasi Media Pembelajaran

Interval	Kategori
86%-100%	Sangat valid
76%-85%	Valid
60%-75%	Cukup valid
55%-59%	Kurang valid
0%-54%	Tidak valid

Sumber : Modifikasi dari Riduwan & Sunarto (Putra & Zainil, 2023)

Arikunto memodifikasi skala penilaian kepraktisan menjadi empat kategori: 1 (sangat tidak setuju), 2

507

(tidak setuju), 3 (setuju), dan 4 (sangat setuju). Dengan menggunakan rumus yang sama dengan persentase validitas. Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan data dapat ditentukan menggunakan tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Praktis

Interval	Kategori
86%-100%	Sangat Praktis
76%-85%	Praktis
60%-75%	Cukup Praktis
55%-59%	Kurang Praktis
0%-54%	Tidak Praktis

Sumber : Modifikasi dari Arikunto (Putra & Zainil, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi konjungsi di Kelas IV SD yang dirancang dengan desain yang menarik dilengkapi audio, video, materi pelajaran, LKPD dan soal kuis dengan mengikuti model ADDIE yaitu:

1.1 Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap pengumpulan data permasalahan pembelajaran melalui penelitian awal di sekolah, serta melakukan analisis kebutuhan awal, mengungkapkan bahwa

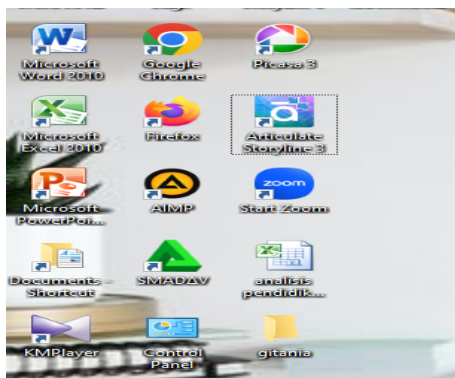
penggunaan media pembelajaran berbasis digital (interaktif) diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Selanjutnya dilakukan analisis kurikulum pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV, untuk memastikan konten yang disajikan dalam media interaktif nantinya yaitu materi pada bab 7 (asal usul) materi konjungsi antarkalimat, terakhir dilakukan analisis karakteristik peserta didik menggunakan angket kegemaran, diketahui bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai pembelajaran melalui audio, video, dan materi pembelajaran yang dapat diakses melalui laptop dan telepon genggam dibandingkan pembelajaran melalui materi gambar yang hanya dapat dijelaskan oleh guru di depan kelas. Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, diperoleh penilaian mengenai perlunya pembuatan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi konjungsi di Kelas IV SD pada seluruh proses analisis di atas.

1.2 Tahap *Design* (perancangan)

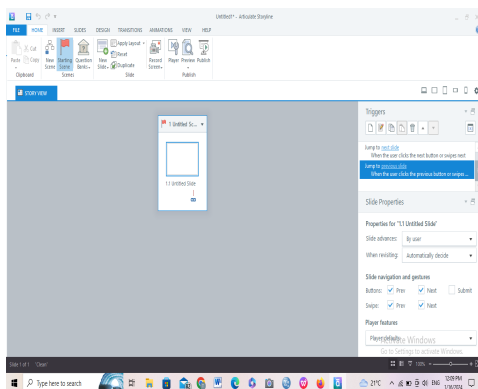
Hasil publikasi berbentuk CD yang dapat diakses di laptop/komputer dan dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh di smartphone peserta didik yang dapat diakses pada link berikut :

<https://bit.ly/APKMENGKOSI>.

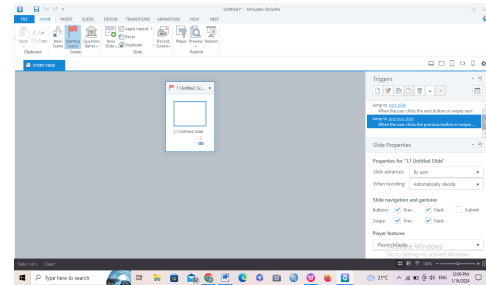
Berikut tahap perancangan media:



Gambar 1. Tampilan Aplikasi
Articulate Storyline 3



Gambar 2. Tampilan memulai pembuatan produk



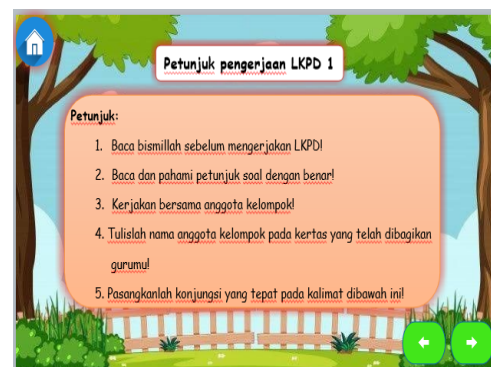
Gambar 2. Tampilan memulai pembuatan produk



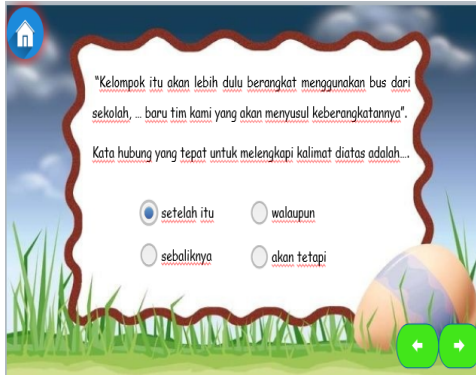
Gambar 3. Tampilan menu login



Gambar 4. Tampilan menu utama



Gambar 5. Tampilan LKPD



Gambar 5. Tampilan Kuis



Gambar 4. Tampilan vidio pembelajaran

1.3 Tahap *Development* (pengembangan)

Setelah menyelesaikan langkah evaluasi media interaktif yang diuraikan oleh validator, media direvisi sesuai dengan rekomendasi penyempurnaan masing-masing validator. Hasil uji validitas media pembelajaran setelah direvisi memperoleh hasil validitas materi 93,33%, media 95% dan bahasa 90 % dengan kategori “sangat valid”, dengan nilai rata-rata hasil akhir keseluruhan validasi memperoleh

persentase 92,77% dengan kategori "sangat valid". Pada kategori penilaian menurut Riduwan & Sunarto (Putra & Zainil, 2023) yang termasuk kategori pertama dengan persentase 86%- 100% dengan keterangan "sangat valid".

Tabel 3. Persentase Validasi Media Interaktif Keseluruhan

No	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Materi	93,33%	Sangat valid
2.	Media	95%	Sangat valid
3.	Bahasa	90%	Sangat valid
Rata-rata keseluruhan		92,77%	Sangat valid

Dari hasil uji validitas tersebut, setelah media di revisi dan sudah dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, maka produk diuji cobakan dalam pembelajaran.

1.4 Tahap *Implementation* (penerapan)

Dilakukan penerapan produk di lapangan yaitu di SDN 18 Campago Guguk Bulek sebagai sekolah uji coba dengan 20 peserta didik dan guru wali kelas dan SDN 02 Campago Guguk Bulek sebagai penelitian dengan 28 peserta didik dan guru wali kelas. Masing-masing sekolah dilakukan 2 kali pertemuan,

dimana pertemuan pertama membahas fungsi konjungsi antarkalimat dan menuliskan kalimat lengkap dan mengenali unsur yang menghubungkan kalimat-kalimat berurutan. Pertemuan kedua menulis cerita menggunakan konjungsi antarkalimat dan mengenali konjungsi antarkalimat dalam teks yang dibaca. Tujuan dilakukan penerapan untuk mengumpulkan informasi tentang kegunaan media interaktif, khususnya untuk menilai seberapa mudah atau berguna media interaktif yang sedang dikembangkan.

1.5 Tahap *evaluation* (evaluasi)

Peneliti melakukan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan tahap pelaksanaan evaluasi diperoleh dengan menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik yang diberikan pada saat uji praktikalitas. Evaluasi dilakukan agar pengguna produk dapat menerima feedback.

1.5.1 Hasil praktikalitas

berdasarkan respon guru

Uji praktikalitas berdasarkan respon guru di kelas IV SDN 18

Campago Guguk Bulek dilakukan pada hari Kamis 21 Maret 2024. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran yang diperoleh sebesar 92,5% termasuk kategori sangat praktis pada kategori penilaian menurut Arikunto (Putra & Zainil, 2023) yang termasuk kategori pertama dengan persentase 86%-100% dengan keterangan "sangat praktis". Uji praktikalitas berdasarkan respon guru di kelas IV SDN 02 Campago Guguk Bulek dilakukan pada hari Selasa 26 Maret 2024. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran yang diperoleh sebesar 95% termasuk kategori sangat praktis pada kategori penilaian menurut Arikunto (Putra & Zainil, 2023) yang termasuk kategori pertama dengan persentase 86%-100% dengan keterangan "sangat praktis".

1.5.2 Hasil praktikalitas

berdasarkan respon peserta didik

Uji praktikalitas berdasarkan respon peserta didik di kelas IV SDN 18 Campago Guguk Bulek dilakukan pada hari Kamis 21 Maret 2024. Hasil praktikalitas yang didapatkan dari

angket respon siswa sebanyak 20 orang berdasarkan perhitungan memperoleh persentase sebesar 94,62% termasuk kategori sangat praktis pada kategori penilaian menurut Arikunto (Putra & Zainil, 2023) yang termasuk kategori pertama dengan persentase 86%-100% dengan keterangan "sangat praktis". Uji praktikalitas berdasarkan respon peserta didik di kelas IV SDN 02 Campago Guguk Bulek dilakukan pada hari Selasa 26 Maret 2024. Hasil praktikalitas yang didapatkan dari angket respon siswa sebanyak 28 orang berdasarkan perhitungan memperoleh persentase sebesar 96,25% termasuk kategori sangat praktis pada kategori penilaian menurut Arikunto (Putra & Zainil, 2023) yang termasuk kategori pertama dengan persentase 86%-100% dengan keterangan "sangat praktis".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar berbasis Articulate Storyline 3 berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa terlihat senang dan antusias saat mengerjakan soal latihan dan kuis, serta mudah

memahami materi pembelajaran. Saat mengerjakan LKPD, siswa bersemangat untuk bekerjasama satu sama lain. Temuan ini diperoleh ketika media interaktif Articulate Storyline 3 diimplementasikan. Karena media interaktif dibuat dengan tampilan yang menarik, siswa pun cenderung tidak mudah bosan saat belajar. Penelitian sebelumnya telah mengkonfirmasi bahwa siswa menganggap media interaktif Articulate Storyline 3 sangat menyenangkan untuk dipelajari. Hal ini dikarenakan media menarik secara visual, isinya mudah dipahami, menarik, dan mendorong siswa untuk belajar (Nurmala et al., 2021). Media interaktif *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi konjungsi kelas IV SD yang dikembangkan dikatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas secara keseluruhan.

Media pembelajaran MENGKOSI (Mengenal Konjungsi) versi aplikasi (offline) dapat diunduh melalui QR-Code berikut ini:



SIMPULAN

Media interaktif yang dibuat telah memenuhi persyaratan kurikuler, menyajikan konten yang sesuai dengan pertumbuhan siswa, dan memiliki desain yang menarik untuk mendorong siswa terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meminta ahli atau validator menilai validitas media interaktif Articulate Storyline 3. Hasil uji validitas memperoleh persentase 93,33% untuk materi, 95% untuk media, dan 90% untuk bahasa dan nilai rata-rata keseluruhan validasi memperoleh persentase 92,77% dengan kategori "sangat valid". Hasil uji praktikalitas respon guru dan peserta didik pada sekolah uji coba yaitu sekolah SDN 18 Campago Guguk Bulek kota Bukittinggi memperoleh persentase kepraktisan untuk respon guru adalah 92,5% dengan kategori "sangat praktis" dan 94,62% untuk respon peserta didik dengan kategori "sangat praktis". Selanjutnya hasil uji praktikalitas di

sekolah penyebaran yaitu SDN 02 Campago Guguk Bulek Kota Bukittinggi memperoleh persentase kepraktisan untuk respon guru adalah 95% dengan kategori "sangat praktis" dan 96,25% untuk respon peserta didik dengan kategori "sangat praktis". Hasil ini menunjukkan bagaimana media pembelajaran interaktif berdasarkan Articulate Storyline 3 untuk pembelajaran bahasa Indonesia dapat memfasilitasi pengajaran di kelas, memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, dan meningkatkan antusiasme dan dorongan belajar siswa..

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih Ibu Dra. Elfia Sukma, M. Pd.,Ph.D Sebagai pembimbing skripsi ini, beliau memiliki kesempatan untuk mengarahkan, menginspirasi, dan menasehati peneliti. Terima kasih banyak kepada Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd, Drs. Yunisrul, M.Pd, Dr. Chandra, M.Pd selaku validator yang telah membantu, menasehati, memberikan masukan, kritik dan saran demi kesempurnaan media pembelajaran ini. Terima kasih banyak juga kepada Kepala Sekolah dan guru Kelas atas dukungan dalam proses penelitian ini. Pihak-pihak yang dilibatkan pada penyusunan tugas akhir ini.

REFERENSI

- Alwi, N. A., Irwandi, I., Dewi, I. P., & Fimala, Y. (2022). Peningkatan Pemanfaatan Internet dan Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pembelajaran Tematik Terpadu pada Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16477-16483.
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/991/891>
- Chandra, Mayarnimar, Habibi, M. (2018). Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Model Vark Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(II), 1-9. : <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd>
- Fuada, S. (2019, June). Pengujian validitas alat peraga pembangkit sinyal (oscillator) untuk pembelajaran workshop instrumentasi industri. In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 854-861).
- Ibda, Hamidulloh. 2020. Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut untuk Mahasiswa (Dilengkapi Catutunggal Keterampilan Berbahasa). Semarang: Pilar Nusantara.
- Masniladevi, M., Helsa, Y., & Syarif, I. M. (2019). Media Edugames Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Pembelajaran Penyajian Data di Kelas IV SD. *E-Tech*, 7(1), 392759.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan media Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024-5034.
- Putra, D. F., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Menggunakan Model Problem-Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(3), 784-796.
- Rahmatina, Kenedi, A. K., Eliyasni, R., & Fransyaigu, R. (2019). Jigsaw using animation media for elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1424(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1424/1/012027>
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota

- Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409-415. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD*. 4(1), 122–130. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sukma, Elfia., Ritawaty, M., Zuryanty., dan Ari, S. (2019). Literasi Membaca Puisi Guru SD. Padang: *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Sekolah Dasar* Vol. 3 No. 1.
- Surani, Dewi. 2019. Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. Prosiding Seminar Nasional Kependidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Vol.2, No.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfab
- Triana, S., & Amini, R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Articulate Storyline di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21691-21696.
- Viola, F. O., & Walidi, A. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus Gunung Tungga Dharmasraya*. *Journal of Basic*

Education Studies, 5(2), 1701-1713.