

Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar

Fuji Delima¹, Arwin²

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

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Learning media, Articulate Storyline 3, IPAS</i>	<i>This research is motivated by the fact that the use of technology-based media is not yet optimal. The learning media that tends to be used is picture media in students' books. This research aims to develop Articulate Storyline 3 learning media in science and science learning in class IV elementary schools that is valid, practical and effective for use in the learning process. The type of research used is research and development (Research and Development) or usually abbreviated as R & D with the ADDIE model. The ADDIE development model consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection was carried out using validation sheets and response questionnaires. The validation sheet consists of validation from material experts, language experts and media experts. Meanwhile, the response questionnaire consists of a teacher response questionnaire and a student response questionnaire. The test subjects in this research were students in class IV of SDN 04 Bakir. Meanwhile, the research subjects were students in class IV of SDN 05 Alang Rambah. The results of research on the development of Articulate Storyline 3 learning media showed that the average validation result was 91.8% in the "Very Valid" category. The practicality results at the pilot school were 94.3% in the "Very Practical" category. Meanwhile, the practicality results at the research school obtained a result of 95.5% in the "Very Practical" category. The results of the learning media effectiveness test showed 'Very Effective' results in the trial school with a percentage of complete learning outcomes of 87.5%, while in the research school it was 90%. Thus, it can be concluded that the Articulate Storyline 3 learning media in science and science learning in class IV elementary school is valid, practical and effective.</i>
Kata kunci: <i>Media Pembelajaran, Articulate Storyline 3, IPAS.</i>	ABSTRAK <i>Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kenyataan bahwa penggunaan media berbasis teknologi belum optimal. Media pembelajaran yang cenderung digunakan adalah media gambar yang ada di buku peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan</i>

efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau biasa disingkat *R & D* dengan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengambilan data dilakukan menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Sedangkan angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik di kelas IV SDN 04 Bakir. Sedangkan subjek penelitian adalah peserta didik di kelas IV SDN 05 Alang Rambah. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini diperoleh hasil rata-rata dari validasi adalah 91,8 % dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil kepraktisan di sekolah ujicoba memperoleh hasil 94,3% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil kepraktisan di sekolah penelitian memperoleh hasil 95,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil uji efektivitas media pembelajaran menunjukkan hasil ‘Sangat Efektif’ di sekolah uji coba dengan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 87,5% sedangkan di sekolah penelitian sebesar 90%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar telah valid, praktis, dan efektif.

Corresponding author :
fujidelima8@gmail.com

JBES 2024

PENDAHULUAN

Teknologi terus berkembang pesat membangun peradaban yang lebih baik untuk kedepannya. Beberapa waktu lalu muncul istilah revolusi 4.0 yang menunjukkan berbagai sisi baru dari teknologi dan tidak lama kemudian muncul pula istilah *Society 5.0* atau *super smart society* yang menekankan human centered atau berpusat pada manusia dalam implementasi basis teknologi yang tengah dan akan terus berkembang. Era *Society 5.0* muncul dikarenakan kebutuhan manusia yang terus berkembang menjangkau seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk bidang

pendidikan. Oleh karena itu penyelenggaraan pendidikan mengikuti perkembangan zaman untuk menghasilkan lulusan yang adaptif dan kompetitif (Amelia V & Arwin, 2020).

Era *Society 5.0* yang mempengaruhi dunia pendidikan dapat dilihat dari penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Berbagai teknologi aplikasi ditemukan dan dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam penerapan berbasis teknologi media dibutuhkan kemampuan dan keterampilan guru mulai dari merancang sampai mengimplementasikannya dalam pembelajaran (Keshav et al., 2022).

Karena keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran ialah ketika peserta didik mampu memahami dan mengerti tentang materi yang disampaikan guru menggunakan media yang disesuaikan dengan perkembangan zaman (Pandini & Muhammadi, 2021). Dengan adanya kemajuan teknologi dapat menjadi pengaruh besar dalam menggunakan media sebagai alat atau sarana yang membantu dalam proses pembelajaran (Inayati, 2022).

Senada dengan itu menurut Julianti & Arwin (2021) media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan motivasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran, diharapkan guru bisa menggunakan teknologi, menguasai teknologi serta menerapkan teknologi. Media pembelajaran tidak bisa dipisahkan pada kegiatan belajar dan mengajar (Kurnia, 2022). Penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran (Dari & Erita, 2021). Sehingga penyampaian materi bisa diseragamkan, peserta didik bisa terlibat secara aktif, waktu pembelajaran lebih efisien, dan pembelajaran lebih berkualitas.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di beberapa sekolah

yang dilakukan pada tanggal 3-5 Januari 2024 di SDN 02 Pasar Bukit, SDN 04 Bakir, dan SDN 05 Alang Rambah. Berdasarkan observasi dikelas IV diperoleh data yaitu guru telah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tetapi media yang sering digunakan adalah papan tulis dan gambar yang ada di buku peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang hanya mengandalkan media yang ada di buku peserta didik tentu kurang maksimal karena media cetak memiliki kelemahan-kelemahan yaitu (1) tidak mampu mempresentasikan gerakan; (2) Pemaparan materi bersifat linear; (3) Tidak mampu mempresentasikan kejadian secara berurutan; (4) Sulit memberikan umpan balik tidak dapat mengakomodasi peserta didik dengan kemampuan baca yang terbatas karena buku cetak ditulis dengan tingkat baca tertentu; (5) Cenderung digunakan sebagai hafalan (Wijayanti, 2018). Selain itu tidak semua materi dapat dijelaskan dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan kelas. Sehingga masih di temukan peserta didik yang bosan selama belajar, kurang aktif, kurang bersemangat, kurang termotivasi untuk aktif, dan peserta didik yang sibuk dengan kegiatannya sendiri selama proses pembelajaran.

Hasil wawancara bersama wali kelas IV,

peneliti menemukan informasi bahwa penggunaan media berbasis teknologi masih belum optimal. Media pembelajaran masih sebatas gambar atau benda benda konkret. Walaupun guru menggunakan beberapa media yang berbasis teknologi berupa *powerpoint* dan video dari *youtube* kemudian ditayangkan melalui infokus. Namun kekurangannya yakni penyajian kurang menarik karena penyampaian materi berupa *powerpoint* dan video dari *youtube* bisa dikemas lebih menarik dalam satu media pembelajaran yang nantinya memuat materi, gambar, video, evaluasi dan kuis sehingga peserta didik bisa mempergunakan dan dapat berinteraksi secara langsung. Untuk sarana dan prasarana di ketiga sekolah tersebut sudah dilengkapi fasilitas seperti proyektor, wifi dan laptop/chromebook, namun guru masih kurang memanfaatkan fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan guru belum adanya inovasi terhadap media pembelajaran dan keterampilan guru yang masih kurang dalam membuat media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan inovasi dalam media pembelajaran dengan sajian yang menarik

agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran serta sesuai dengan perkembangan zaman. Solusi yang peneliti tawarkan untuk permasalahan dalam pembelajaran diatas yaitu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik. Salah satu dari media pembelajaran menggunakan teknologi adalah *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang bisa digunakan oleh guru untuk mendemostrasikan dan menciptakan media pembelajaran interaktif. *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah program yang didukung oleh oleh smart brainware yang memiliki petunjuk tutorial interaktif dapat mendukung para perancang pembelajaran berbasis digital baik tingkat pemula maupun yang ahli (Setyaningsih et al., 2020). Sebagaimana yang dikemukakan Safira et al. (2021) *Articulate Storyline 3* bisa menghasilkan sebuah media pembelajaran dengan *scene* dan *slide* dengan gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, audio dan kuis. Menurut kristiningrum (dalam Reinita et al., 2022) tampilan *Articulate Storyline 3* ini sama dengan *Microsoft PowerPoint*, bedanya perangkat ini dilengkapi fitur fitur interaktif yang tidak ada pada *Microsoft PowerPoint*, yaitu *timeline*, *movie*, *picture*,

dan *triggers*. Media pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran.

Articulate Storyline 3 memiliki kelebihan sebagaimana yang dipaparkan oleh Nabilah, Sesrita, dan Suherman (dalam Firdawela & Reinita, 2021) yaitu : (1) Aplikasi ini bisa diakses oleh guru dan peserta didik; (2) Mudah dalam mekanisme pembuatannya; (3) Mudah untuk dipublikasikan; (4) Bisa diakses *online* maupun *offline*.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan juga disebut sebagai *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau serangkaian langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Aprillia & Zainil, 2020). Produk yang dikembangkan dalam penelitian tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) juga bisa berupa perangkat lunak (*software*).

Saat ini model pengembangan yang bisa digunakan dalam penelitian pengembangan (*R&D*) sangat beragam. Dari beberapa model pengembangan, peneliti memilih salah satu model yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations*). Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil revisi dari setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya (Sumiati & Nafitupulu, 2022). Dengan begitu, model ini sangat tepat untuk digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* (Safira et al., 2021).

Subjek Penelitian

Subjek uji coba pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran IPAS yang dirancang dan dikembangkan diujicobakan di kelas IV SDN 04 Bakir kemudian dilanjutkan dengan penelitian ke sekolah di kelas IV SDN 05 Alang Rambah. Adapun pertimbangan peneliti memilih subjek ujicoba ini karena (1) Kondisi sekolah sesuai dengan kebutuhan yaitu adanya sarana dan prasarana; (2) Lingkungan sekolah

mendukung keterlaksanaan serta kesediaan sekolah menerima pembaharuan; (3) Belum adanya Pengembangan Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran IPAS; (4) Lokasi sekolah dapat dijangkau oleh peneliti.

Data dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diambil langsung oleh peneliti dilapangan. Terdapat dua jenis data yaitu *Pertama*, data dari hasil wawancara dan angket validasi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* oleh validator/ahli untuk mengetahui tingkat validitas terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dan *Kedua*, data dari hasil angket respon guru dan respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

Instrumen Penelitian

a) Instrumen Validitas Media Pembelajaran

Instrument validasi adalah lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data valid atau tidak nya media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen validasi yang digunakan adalah lembar validasi materi, bahasa, dan media.

b) Instrumen Praktikalitas Media Pembelajaran

Instrumen praktikalitas digunakan

untuk mengumpulkan data berupa kepraktisan dan kemudahan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen praktikalitas terdiri dari angket respon guru dan respon peserta didik.

c) Instrumen Efektivitas Media Pembelajaran

Instrumen efektifitas media pembelajaran adalah berupa lembar tes menggunakan soal pretest dan posttest. Tes bertujuan untuk melihat ketuntasan hasil belajar peserta didik. Dan juga lembar tes yang digunakan bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang digunakan efektif atau tidak.

Kriteria ideal ketuntasan klasikal yang ditentukan BSNP adalah sebesar 75% (Ibrohim, 2018). Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan belajar secara klasikal minimal 75% peserta didik di kelas telah mencapai skor KKTP.

Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, data uji praktikalitas dari angket respon guru dan peserta didik, serta data uji efektivitas

terhadap media pembelajaran.

a. Teknik Analisis Data Validitas Media pembelajaran

Para ahli/validator mengisi lembar validasi yang telah disediakan peneliti, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: Modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita, 2021)

Untuk menghitung perhitungan dan nilai akhir validitas dari setiap validator menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita, 2021), yaitu:

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

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum Ideal

Berikut tabel dari kategori kevalidan media pembelajaran berdasarkan nilai akhir :

Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Sumber: Modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021)

b. Teknik Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Teknik analisis data praktikalitas berguna untuk menganalisis data dari angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap proses pembelajaran. Dianalisis dengan menggunakan ketentuan berdasarkan rubrik seperti tabel berikut:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta didik

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber : Modifikasi dari Arikunto (dalam Maulita & Erita, 2021)

Angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita, 2021), yaitu:

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

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum Ideal

Berikut tabel dari kategori kevalidan media pembelajaran berdasarkan nilai akhir :

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

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

Sumber : Modifikasi dari Purwanto (dalam Maulita & Erita, 2021)

c. Teknik Analisis Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan yaitu dengan melakukan tes kepada peserta didik berupa pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran , setelah belajar menggunakan media pembelajaran dilakukan tes lagi yaitu posttest dengan soal yang sama tadi. Tes digunakan untuk mengukur ketuntasan belajar peserta didik hasil belajar peserta didik. Ketuntasan belajar peserta didik diukur berdasarkan ketuntasan individual. Dengan menggunakan rumus Purwanto (dalam Sari & Erita)

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

S : Nilai yang diharapkan

R : Jumlah skor

N : Skor maksimum

Kemudian dihitung untuk mengetahui persentase ketuntasan. Untuk mengetahui persentase ketuntasan, dapat menggunakan rumus yang diadaptasi dari (Arikunto, 2019):

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik yang Tuntas}}{\text{Banyak Peserta Didik Keseluruhan}} \times 100\%$$

Kriteria ideal ketuntasan klasikal yang ditentukan BSNP adalah sebesar 75% (Ibrohim, 2018). Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan belajar secara klasikal minimal 75% peserta didik di kelas telah mencapai skor KKTP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE yang digunakan pada penelitian yang telah peneliti laksanakan, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan guru serta peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi.

1) Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilakukan analisis

kebutuhan dengan melakukan pengumpulan informasi melalui observasi dan wawancara di SDN 04 Bakir dan SDN 05 Alang Rambah mengenai materi, kegiatan pembelajaran, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. Hasil analisis terdiri dari analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan peserta didik.

a) Analisis kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui hal yang dibutuhkan guru untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas. Hasil analisis kebutuhan dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti temukan yaitu : (1) Guru kurang memanfaatkan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran, sedangkan kurikulum merdeka menuntut adanya integrasi teknologi pada proses pembelajaran, (2) Guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran

b) Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta

didik diketahui bahwa: (1) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, (2) peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, (3) peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diakses dan dapat memberikan pengalaman belajar baru.

2) Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* adalah kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang konsep rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka.

3) Analisis Materi

Analisis materi yang peneliti lakukan merujuk pada kurikulum merdeka, buku pegangan guru, buku siswa dan sumber lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran. Hal ini dilakukan bertujuan untuk menentukan materi yang peneliti analisis khususnya tentang pembelajaran IPAS Bab 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita? Topik B Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?. Hasil analisis materi

yang peneliti lakukan pada pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada IPAS Bab 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita? Topik B Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku? telah sesuai.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan peneliti merancang media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Mulai dari membuat *flowchart* dan *storyboard*, membuat materi media pembelajaran mengacu pada CP dan ATP, menyiapkan video, audio, soal dan gambar yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran tersebut.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan media yaitu dengan merangkai semua komponen seperti materi, gambar, evaluasi, video, audio menjadi media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Desain media pembelajaran sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Dan hasil publikasi berbentuk link, link media dapat di akses pada : <https://bit.ly/3JYuhvJ>. Berikut adalah tampilan produk yang sudah dirancang dan diujicobakan.



Gambar 1. Halaman Pertama Media



Gambar 2. Halaman Menu

Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang sudah dikembangkan divalidasi kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk mendapatkan saran atau komentar. Media pembelajaran kemudian dilakukan revisi sesuai saran atau komentar dari ketiga validator. Setelah direvisi dan sudah valid maka dapat dilakukan uji coba produk pada kelas IV Sekolah Dasar.

Tabel 5 Hasil Validasi Media Pembelajaran

N o	Aspek Yang Divalidasi	Persenta se	Keterang an
1.	Aspek Materi	87%	Sangat Valid
2.	Aspek Bahasa	94%	Sangat Valid
3.	Aspek Media	94,6%	Sangat Valid
Rata-Rata		91,8%	Sangat

Valid

Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan pada tahap kegiatan penelitian di lapangan.

Tahap Penerapan (Implementation)

Pada tahap ini produk akhir yang telah divalidasi dan direvisi, kemudian dapat diujicobakan di lapangan. Media pembelajaran yang digunakan dikelas IV SDN 04 Bakir sebagai subjek uji coba dan media pembelajaran yang digunakan dikelas IV di SDN 05 Alang Rambah sebagai subjek penelitian. Tujuan dilakukannya implementasi ini adalah untuk mengetahui kepraktisan serta keefektifan produk.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini evaluasi diperoleh dari hasil uji praktikalitas dan uji efektivitas media yang dikembangkan. Hasil uji praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar diperoleh dari angket respon guru, peserta didik, dan hasil belajar peserta didik di SDN 04 Bakir dan SDN 05 Alang Rambah.

Tabel 6 Hasil Praktikalitas SDN 04 Bakir

N o	Uji Praktikali tas	Persent ase	Keterang an
1.	Respon	94%	Sangat

	Guru		Praktis
2.	Respon Peserta Didik	94,7%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	94,3%	Sangat Praktis

Tabel 7 Hasil Praktikalitas SDN 05 Alang Rambah

N o	Uji Praktikali tas	Persent ase	Keterang an
1.	Respon Guru	96%	Sangat Praktis
2.	Respon Peserta Didik	95%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	95,5%	Sangat Praktis

Tabel 8 Hasil Uji Efektivitas

N o	Sekola h	<i>Pre test</i>	%K etun tasa n <i>Pret est</i>	<i>Post test</i>	%K etun tasa n <i>Post test</i>
1	SDN 04 Bakir	57,8 1	18,7 5%	83,4 3	87,5 %
2	SDN 05 Alang Ramba h	60,2 5	20% 5	84,2 5	90%
	Rata-Rata	59,0 3	19,3 7%	84,5 5	88,7 5%

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* 3 dalam pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar” telah dikembangkan menggunakan model ADDIE. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh hasil sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas ahli bahasa memperoleh hasil sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas ahli media memperoleh hasil sebesar 94,6% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.
2. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* 3 dalam pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar” telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba memperoleh persentase sebesar 94,3% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya Hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian memperoleh persentase sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menjadikan media pembelajaran *Articulate Storyline* 3 yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas.
3. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* 3 dalam pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar” telah menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Hasil uji efektivitas menunjukkan yang efektif yaitu didapatkan hasil presentase ketuntasan belajar di SDN 04 Bakir 87,5%, sedangkan di SDN 05 Alang Rambah didapatkan presentase ketuntasan belajar 90%. Hasil ini memberikan gambaran media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Amelia V, & Arwin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4, 88–97. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd88>.
- Aprillia, D., & Zainil, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis GeoGebra untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

Peserta Didik Kelas V SD Development of Learning Media for Building Space Based on GeoGebra to Improve Learning Outcomes of Class V Students in Elementary Schools (Vol. 8, Issue 8).

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rikena Cipta.

Dari, P. U., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).

Firdawela, I., & Reinita. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99–112.
<https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>

Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *International Conference on Islamic Education*, 2, 293–304.

<http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE>.

Julianti, M., & Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4, 888–896.

Keshav, M., Julien, L., & Miezal, J. (2022). The Role Of Technology In Era 5.0 In The Development Of Arabic Language In The World Of Education. *Journal International of Lingua and Technology*, 1(2), 79–98.
<https://doi.org/10.55849/jiltech.v1i2.85>

Kurnia, R. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Elektronik Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 1(1), 288–292.

Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD.

Journal of Basic Education Studies,
4(1), 3650–3665.

Pandini, P., & Muhammadi. (2021).
Pengembangan Multimedia Interaktif
Pada Pembelajaran Tematik Terpadu
Menggunakan Macromedia Flash Di
Kelas V SDN 41 Kota Lubuklinggau.
Journal of Basic Education Studies,
4(1), 1672–1684.

Reinita, R., Walidi, A., Eliyasni, R., Farida S,
Suriani, A., & Zikri, A. (2022).
Pelatihan Perancangan dan Penggunaan
Multimedia Interaktif Articulate
Storyline 3 Berbasis Pendekatan CTL
untuk Memberdayakan Guru di Sekolah
Dasar. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan
Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 441–
446.
<https://doi.org/10.24036/abdi.v4i2.413>

Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T.
(2021). Pengembangan Media
Pembelajaran Interaktif Berbasis Web
Articulate Storyline pada Pembelajaran
IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima
Magistra: Jurnal
Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>

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>.

Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A.
(2020). Pengaruh Penggunaan Media
Pembelajaran Interaktif Berbasis
Articulate Storyline Terhadap Motivasi
Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada
Materi Kerajaan Hindu Budha Di
Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan
Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2)144–156.
<https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>

Sumiati, & Nafitupulu, S. (2022).
Pengembangan Media Komik
Menggunakan Model ADDIE Pada
Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri
101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022.
*Cybernetics: Journal Educational
Research and Social Studies*, 3(1).
<http://pusdikrapublishing.com/index.php/jrss>

Wijayanti, D. A. K. P. (2018). Peirbeidaan
Hasil Beilajar Ipa Meingguinakan

Media Video Dengan Media Cetak
Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN
5 Mataram Tahun Ajaran 2018/2019.

<http://eprints.uinram.ac.id/id/eprint/10652>