

## Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar

Ismiranda Fatia<sup>1</sup>, Yetti Ariani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p><b>Keywords:</b> <i>Media development, Articulate Storyline 3, factors and multiples of a number</i></p> <p><b>Kata Kunci:</b> <i>Pengembangan media, Articulate Storyline 3, Faktor dan kelipatan suatu bilangan</i></p>	<p><i>This development research was conducted as an innovation learning media by developing Articulate Storyline 3 media on learning factors and multiples of a number in grade IV elementary school that were valid and practical. The type of research used is development research (R&amp;D) with the ADDIE model. Retrieval of data was obtained from the material expert validation sheet, linguist, media expert. While the response questionnaire consisted of teacher and student response questionnaire. The trial subjects in this study were 14 students in grade IV SDN 04 Nanggalo. The results obtained from the material expert validator is 89,23%, the linguist validator is 80%, and the media expert validator is 100%. the practicality test results of the teacher response questionnaire were 81,25% and the student response questionnaire was 88,25%. it can be concluded that the media Articulate Storyline 3 on learning factors and multiples of a number in grade IV elementary school has been valid and practically used</i></p>
	<p style="text-align: center;"><b>ABSTRAK</b></p> <p>Penelitian pengembangan ini dilakukan sebagai inovasi media pembelajaran dengan mengembangkan media <i>Articulate Storyline 3</i> pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (<i>R&amp;D</i>) dengan model ADDIE. Pengambilan data didapatkan dari lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Sedangkan angket respon terdiri dari angket respon guru dan peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu 14 peserta didik di kelas IV SDN 04 Nanggalo. Diperoleh hasil dari validator ahli materi sebesar 89,23%, validator ahli bahasa sebesar 80%, dan validator ahli media sebesar 100%. Hasil uji praktikalitas angket respon guru sebesar 81,25% dan angket respon peserta didik sebesar 88,25%. Dapat disimpulkan bahwa Media <i>Articulate Storyline 3</i> pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV Sekolah dasar telah valid dan praktis digunakan.</p>

## PENDAHULUAN

Media merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan secara kreatif dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan karakteristik anak SD yang senang belajar sambil bermain. Menyukai hal-hal baru di sekelilingnya dan mudah mengingat pembelajaran bermakna. Hal serupa juga diungkapkan oleh Trianingsih (2016) bahwa pengetahuan yang bermakna akan lebih diingat dalam memori jangka panjang daripada pengetahuan yang hanya sekedar informasi, maka tugas seorang guru dapat menghadirkan dan merancang media pembelajaran yang memungkinkan anak belajar bermakna. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Di era digital saat ini, anak usia sekolah dasar sudah bisa mengoperasikan berbagai teknologi seperti komputer, ponsel, video game dan lain-lain. Kemampuan ini dapat dimanfaatkan untuk mengarahkan peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis IT di sekolah agar mendapatkan pembelajaran bermakna

dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran (Putri, 2018).

Pembelajaran menggunakan komputer atau laptop dan sejenisnya adalah sistem pembelajaran yang memiliki makna menghubungkan muatan konteks akademik dengan teknologi. Pembelajaran menggunakan Berdasarkan uraian diatas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang valid dan praktis digunakan disekolah. Penggunaan *software* multimedia sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, selain menghemat waktu dan tenaga multimedia juga dapat menarik minat belajar dan mendorong semangat belajar siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan (Mayub,2019). Menurut Maryani (2014) Salah satu keunggulan teknologi multimedia yaitu dapat digunakan dalam permainan (*games*) sehingga multimedia lebih interaktif jika dapat diterapkan sebagai media pembelajaran. Melalui multimedia, belajar matematika akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan serta lebih interaktif. Media pembelajaran multimedia yang dikembangkan harus melakukan tahap uji validitas dan didukung dengan uji praktikalitas agar media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan dan

membantu tercapainya kompetensi peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV SDN 04 Nanggalo, ditemukan bahwa guru mengajar pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan menggunakan media pembelajaran konvensional. Selain itu, sarana dan prasarana yang ada di sekolah juga memadai dengan tersedianya proyektor dan laptop. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif menggunakan komputer atau laptop yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dan media dapat di otak-atik langsung oleh peserta didik. Media pembelajaran merupakan media kreatif yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga proses belajar mengajar lebih efisien, efektif dan menyenangkan (Wibawanto, 2017). Dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran matematika tidak lagi menjadi pembelajaran yang membosankan dan menakutkan bagi peserta didik. Putrawangsa dan Hasanah (2018) mengatakan bahwa prinsip dasar dari penggunaan teknologi digital dalam

pendidikan matematika memiliki peran untuk meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik tentang ide matematika dan mengembangkan kemampuan intuisi peserta didik dalam bermatematika, bukan sebagai pengganti penggunaan konseptual dan intuisi matematika.

Salah satu *software* yang dapat dijadikan media pembelajaran interaktif menggunakan komputer adalah *Articulate Storyline 3*. Penggunaannya yang mudah untuk diaplikasikan dalam pembelajaran dan sangat membantu *designer* pembelajaran dari tingkat pemula hingga *expert* serta dilengkapi dengan keunggulan fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *trigger*, *picture*, *character*, yang menarik dibandingkan *software* lainnya. *Articulate Storyline 3* yang merupakan media interaktif yang memiliki keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni menjadikan kedua kemampuan kolaborasi yang menarik minat belajar peserta didik (Pratama, 2018).

Berdasarkan uraian tersebut, penting bagi peneliti dalam mengembangkan media *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV sekolah dasar dan menjadi solusi inovasi terbaru dalam media pembelajaran berbasis teknologi

yang perlu diuji tingkat kevalidan dan kepraktisannya.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau yang disingkat dengan pengembangan *R&D*. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV guna memberikan pemahaman terhadap materi ajar agar tidak membosankan bagi peserta didik. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media, materi, alat dan atau strategi pembelajaran sebagai cara mengatasi pembelajaran di kelas, dan bukan menguji teori (Tegeh dkk, 2014). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut pendapat Husamah dan Setyaningrum (2013) model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi), dan tahap *evaluation* (evaluasi).

### **Waktu Dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 September 2020 pukul 10.00 -

11.30 WIB di kelas IV SDN 04 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan.

### **Subjek penelitian**

Penelitian ini dilakukan disaat terjadinya pandemi *Covid-19*. Salah satu daerah dengan zona kuning di Sumatera Barat pada tanggal 26 September 2020 adalah Kabupaten Pesisir Selatan dan salah satu sekolah yang masih belajar tatap muka adalah SDN 04 Nanggalo. Sekolah tersebut membagi satu kelas menjadi dua bagian dan memberlakukan *shift* pagi (07.00-09.30) dan *shift* siang (10.00-11.30). Dengan adanya keterbatasan jarak, waktu, serta jumlah subjek uji coba, penelitian ini dilakukan pada *shift* siang dengan subjek uji coba 14 peserta didik yang terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan di kelas IV SDN 04 Nanggalo.

### **Prosedur**

Penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas IV SDN 04 Nanggalo, diawali dengan membagikan laptop pada masing-masing kelompok. Peserta didik membuka laptop yang telah tersedia media *Articulate Storyline 3*. Dalam pengaplikasiannya, peserta didik mendengarkan arahan penggunaan media *Articulate Storyline 3* yang peneliti sampaikan.

Setelah menyelesaikan kuis yang terdapat pada media, peneliti membagikan dan meminta peserta didik mengisi lembar angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah digunakan.

## **Data, Instrumen, dan Teknik**

### **Pengumpulan Data**

Data penelitian yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan menggunakan lembar validasi oleh ahli materi, lembar validasi oleh bahasa, dan lembar validasi oleh ahli media. Sedangkan untuk mengetahui praktikalitas media *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan menggunakan lembar angket respon guru dan lembar angket respon peserta didik.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar validasi. Lembar validasi yang diisi oleh ahli materi, bahasa, dan media bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan. Pertama, peneliti menemui validator ahli materi dengan menunjukkan media pembelajaran yang telah dirancang dan memberikan lembar validasi untuk dinilai kelayakan dari materi yang ada pada media pembelajaran. Pada penilaian validitas materi, validator ahli materi memberikan ceklis pada lembar validasi, komentar dan saran untuk perbaikan media pembelajaran yang lebih baik dan peneliti melakukan revisi sesuai saran validator, penilaian ini berlangsung sebanyak dua kali setelah disetujui oleh ahli materi untuk

diujicobakan di lapangan. Kedua, peneliti menemui validator ahli bahasa dengan memperlihatkan *hardcopy* dari media pembelajaran yang telah dirancang dan memberikan lembar validasi untuk dinilai kelayakan dari bahasa yang digunakan pada media pembelajaran. Setelah itu validator ahli bahasa memberikan ceklis pada lembar validasi bahasa, komentar dan saran perbaikan. Penilaian berlangsung satu kali dan peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dari validator ahli bahasa sebelum diuji cobakan ke lapangan. Ketiga, peneliti menemui validator ahli media dengan menunjukkan media pembelajaran dan memberikan lembar validasi media. Validator ahli media memberikan ceklis pada lembar validasi, komentar dan sarannya terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Lalu peneliti melakukan revisi perbaikan media pembelajaran sesuai saran dari validator ahli media dan penilaian berlangsung sebanyak dua kali setelah itu media dinyatakan layak diuji cobakan dilapangan.

Selanjutnya, instrumen praktikalitas berupa angket respon digunakan untuk mendapatkan data kepraktisan dari media pembelajaran yang telah diujicobakan di lapangan. Instrumen praktikalitas terdiri dari angket respon guru terhadap media *Articulate Storyline 3* dan angket respon peserta didik terhadap media *Articulate*

*Storyline* 3. Instrumen praktikalitas diberikan dan diisi oleh guru dan peserta didik setelah pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline* 3 selesai.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa angket kelayakan. Hasil analisis diperoleh melalui lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli media, lembar angket respon guru, dan lembar angket peerta didik serta analisis data menggunakan *skala likert*. Riduwan dan Sunarto (2015:21) menjabarkan bahwa dengan menggunakan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur.

Pada intrumen lembar validasi ahli terdapat 5 skala penilaian dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Skor Penilaian Validasi Ahli Materi

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

Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015:21)

Setelah mendapatkan jumlah skor penilaian, dicari rata-ratanya, skor maksimal dan persentase skor penilaian yang dapat dihitung dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2013:102), yaitu :

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

Keterangan :

- NP : Nilai persen yang dicari
- R : Skor mentah yang diperoleh
- SM : Skor maksimum ideal

Setelah didapatkan nilai persentase masing-masing validasi ahli, kemudian ditentukan terlebih dahulu rentang (*range*) lalu intervalnya. Maka akan didapatkan kriteria penetapan tingkat kevalidan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan (Materi)

Rentang	Kategori
13-26	Tidak Valid
25-39	Kurang Valid
38-52	Valid
51-65	Sangat Valid

**Tabel 3.** Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan (Bahasa)

Rentang	Kategori
8-16	Tidak Valid
15-24	Kurang Valid
23-32	Valid
31-40	Sangat Valid

**Tabel 4.** Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan (Media)

Rentang	Kategori
17-34	Tidak Valid
33-51	Kurang Valid
50-68	Valid
67-85	Sangat Valid

Untuk mengukur nilai hasil akhir validitas menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (2015:38) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

- $\bar{X}$  : Rerata  
 $\sum Xi$  : Jumlah nilai dari tiap validator  
 $n$  : Jumlah validator

**Tabel 5.** Kategori Kevalidan

Interval	Kategori
86-100%	Sangat Valid
76-85%	Valid
60-75%	Cukup Valid
55-59%	Kurang Valid
00-54%	Tidak Valid

Modifikasi dari Purwanto (2013:103)

Pada instrumen lembar angket respon guru dan peserta didik memiliki 4 skala penilaian dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6.** Skor Penilaian Kepraktisan Respon guru dan peserta didik

Skor	Kategori kelayakan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju

1	Sangat Kurang Setuju
---	----------------------

Modifikasi dari Arikunto (2014:285)

Setelah mendapatkan skor yang diperoleh, lalu cari skor maksimal dan persentase kepraktisannya menggunakan rumus yang sama dengan persentase validasi.

**Tabel 7.** Kategori Kepraktisan

Interval	Kategori
86-100%	Sangat Praktis
76-85%	Praktis
60-75%	Cukup Praktis
55-59%	Kurang Praktis
00-54%	Tidak Praktis

Modifikasi dari Purwanto (2013:103)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian ujicoba media *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV SD sudah baik. Dilihat dari hasil uji validitas ahli materi, ahli bahasa, ahli media secara keseluruhan mendapat hasil 89,74%. Hasil uji validitas materi mendapatkan persentase 89,23% dengan kategori “Sangat Valid”, uji validitas bahasa mendapatkan persentase 80% dengan kategori “Valid” serta uji validitas media mendapatkan persentase 100% dengan kategori “Sangat Valid”. Uji praktikalitas pada penilaian guru dan peserta didik mendapatkan hasil yang baik. Uji praktikalitas respon guru mendapatkan

penilaian sebesar 81,25% kategori “Praktis” dan uji praktikalitas pada penilaian peserta didik mendapatkan penilaian sebesar 88,25% kategori “Sangat Praktis”.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat dilihat bahwa proses pengembangan media *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan telah sesuai dengan penggunaan model ADDIE, dimana ada lima tahapan yang dilalui yaitu: (1) tahap *analysis* (analisis) yang terdiri dari observasi dilapangan dan studi pendahuluan, (2) tahap *design* (perancangan) yang terdiri dari perancangan dan pembuatan media pembelajaran faktor dan kelipatan bilangan berbasis *Articulate Storyline 3*, (3) tahap *development* (pengembangan) yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sudah dirancang dan dikembangkan berdasarkan masukan dan saran dari validator, (4) tahap implementasi (penerapan) dilakukan untuk mengujicobakan pada objek ujicoba media pembelajaran yang telah dirancang dan divalidasi, (5) tahap *evaluation* (evaluasi) yang menjadi tahap perbaikan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

## **SIMPULAN**

Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan produk media *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan yang telah

dinyatakan valid oleh ketiga validator ahli mempunyai dampak yang baik setelah diuji cobakan di kelas IV SDN 04 Nanggalo dengan memperoleh penilaian praktis digunakan dikelas. Penelitian ini masih terbatas pada satu materi pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan untuk itu pada penelitian selanjutnya harus dikaji lebih luas lagi seperti adanya materi pembelajaran matematika lainnya atau diujicobakan pada tematik terpadu. Selain itu, subjek ujicoba penelitian juga terbatas pada skala kecil maka pada penelitian selanjutnya dapat diujicobakan pada skala besar atau diuji cobakan pada kelas yang sama dengan beberapa sekolah yang berbeda.

## **REFERENSI**

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husamah dan Yanur Setyaningrum. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jakarta.
- Maryani, Dwi. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Journal Speed*. 6, (2), 18—24.
- Mayub, Afrizal. (2019). *Pembuatan Program Pembelajaran*



- Berbantuan Komputer*. Bengkulu: Unit Penerbitan dan Publikasi FKIP Universitas Bengkulu.
- Pratama, R, A., (2018). Al Barik (Tutorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2*. *Jurnal AdMathEdu.2*. 2088—678.
- Putrawangsa, Susilahudin & Hasanah, Uswatun. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0: Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tatsqif*. 16(1), 42—54.
- Purwanto, Ngalim. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, Dini Palupi. (2018). Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 44, 2580—3611.
- Riduwan dan Sunarto. 2015. *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianingsih, Rima. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Al Ibtida*. 208. 197-211.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.