

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar

Siti Nurul Fadilah¹, Yeni Erita²

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

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Keywords: <i>Instructional Media, Articulate Storyline</i></p> <p>Kata Kunci: <i>Media Pembelajaran, Articulate Storyline</i></p>	<p><i>This study aims to produce interactive learning media using an articulate storyline application that is valid, practical and effective for grade V Elementary School. This research is a development research (Research & Development) with the ADDIE development model consisting of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the study obtained that learning media had a material aspect validity level with an average value of 86% and a very good category, a language aspect validity level with an average value of 90% and a very good category, a media aspect validity level with an average value of 77%. and the good category, the level of practicality of students is 94.45% in the very practical category, the practicality of teachers is 95% in the very practical category and has an effectiveness which is stated as a percentage of 86.67% of students passing the KKM out of 15 students who take the test. Thus, the articulate storyline learning media is declared valid with high, practical, and effective categories.</i></p>
	<p style="text-align: center;">ABSTRAK</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi <i>articulate storyline</i> yang valid, praktis dan efektif untuk kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (<i>Research & Development</i>) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu <i>analysis, design, development, impementation</i> dan <i>evaluation</i>. Hasil penelitian diperoleh media pembelajaran yang memiliki tingkat validitas aspek materi dengan nilai rata-rata 86% dan kategori sangat baik, tingkat validitas aspek bahasa dengan nilai rata-rata 90% dan kategori sangat baik, tingkat validitas aspek media dengan nilai rata-rata 77% dan kategori baik, tingkat pratikalitas peserta didik 94,45% kategori sangat praktis, praktikalitas guru 95% kategori sangat praktis dan memiliki efektivitas yang dinyatakan presentase 86,67% peserta didik lulus KKM dari 15 peserta didik yang mengikuti tes. Dengan demikian, media pembelajaran <i>articulate storyline</i> dinyatakan valid dengan kategori tinggi, praktis, dan efektif.</p>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran interaktif adalah media yang digunakan sebagai medium yang memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, karena (1) memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengguna dengan materi pembelajaran, (2) proses belajar dapat berlangsung secara individu sesuai dengan kemampuan peserta didik, (3) dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, (4) dapat memberikan umpan balik terhadap respon peserta didik, (5) dapat menciptakan proses belajar yang berkesinambungan (Kustiono, 2010: 8). Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu *alternative* pembelajaran yang dapat dilakukan di dalam kelas. Darmawan, (2014:54) menyatakan media pembelajaran interaktif memanfaatkan komputer tidak hanya dimaknai ilmu yang harus dipelajari saja oleh peserta didik, melainkan sebagai alat yang membantu mempelajari materi pembelajaran.

Ada beberapa faktor alasan menggunakan multimedia, beberapa di antaranya ialah pendidik dapat menarik minat peserta didik, dengan berbantu multimedia materi yang memiliki level yang sulit akan berubah menjadi materi yang bisa dipahami dan menyenangkan

bagi peserta didik. Keuntungan yang didapat dalam menggunakan multimedia dalam pembelajaran diantaranya *portable*, *fleksibel*, belajar mandiri, membangun kerjasama dalam komunitas ,dan sarana memandang dunia lebih luas. Dengan kemajuan teknologi pendidikan, penggunaan komputer atau *handphone* untuk menunjang proses pembelajaran sangat dibutuhkan, apalagi pada masa pandemi *Covid-19* sekarang ini (Minalti, 2021).

Studi pendahuluan dilakukan melalui kegiatan observasi di SDN 08 Baringin dan SDN 15 Sungai Taleh pada tanggal 15 Desember 2020 dan 16 Desember 2020 mengenai media pembelajaran yang digunakan guru di kelas V SD tersebut. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas V SD sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi hanya saja dalam pembelajaran tertentu. Hasil analisis media yang telah peneliti lakukan, masih banyak kekurangan yang peneliti temukan saat observasi. Terutama pada aspek guru dan peserta didik. Pada aspek guru terdapatnya beberapa masalah oleh guru dalam pelaksanaan pembelajarannya, yaitu: (1) Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru kurang interaktif yaitu hanya sebatas buku guru dan buku siswa, (2) Media

pembelajaran yang diberikan guru belum menyenangkan, (3) Media yang digunakan hanya berupa media power point, (4) Guru kurang memanfaatkan teknologi yang semakin pesat pada saat ini sebagai media pembelajarannya. Sehingga berdampak bagi peserta didik, yaitu: (1) Media pembelajaran yang diterima peserta didik tidak bermakna, (2) Peserta didik aktif namun tidak merata, (3) Peserta didik pasif dalam proses pembelajaran, (4) Peserta didik malas mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik kurang antusias, serta kurang memiliki motivasi dalam belajar.

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap guru kelas V Sekolah Dasar di SDN 08 Baringin dan SDN 15 Sungai Taleh pada tanggal 15 Desember 2020 dan 16 Desember 2020 terkait media pembelajaran yang digunakan guru di kelas masih menunjukkan rendahnya pemanfaatan media pada pembelajaran yang dilakukan di kelas, yang akibatnya peserta didik tidak memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran. Guru sebagai orang yang paling bertanggung jawab dalam kelas belum mampu mengemas pembelajaran yang menarik dan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sedangkan guru banyak yang telah bisa dalam mengoperasikan media seperti power point yang bisa menjadi modal utama untuk lebih mudah dalam

mengoperasikan media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline* ini. Hanya saja yang menjadi kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah keterbatasan waktu untuk membuat dan ketidaktahuan penggunaan berbagai *software* multimedia pembelajaran interaktif, namun disisi lain guru membenarkan bahwa media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Untuk mengatasi masalah yang dikemukakan tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis pada *software Articulate Storyline*.

Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta mampu membantu guru menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan (Arwanda, Irianto dan Andriani, 2020).

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE PENGEMBANGAN

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian menggunakan model penelitian yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Branch (dalam Batubara, 2014) menyatakan model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu:

1. Analysis

Pada tahap ini, kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan model atau metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model atau metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model atau metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model atau metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

2. Design

Pada tahap ini dihasilkan rancangan media. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media yang dikembangkan. Langkah-langkahnya adalah pemilihan

media (d disesuaikan dengan hasil dari analisis materi tentang “keberagaman sosial budaya” dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik) dan pemilihan format (mendesain atau merancang isi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran)

3. Development

Tahap pengembangan dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Pada tahap ini meliputi validasi media pembelajaran oleh para ahli, tujuannya yaitu untuk mendapatkan masukan dari para ahli terhadap isi media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Implementation

Pada tahap implementasi ini kegiatan yang dilakukan adalah menilai produk yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Disini produk diuji coba dengan melibatkan 15 orang peserta didik di kelas V SDN 08 Baringin dan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik.

5. Evaluation

Pada tahap ini dilakukan evaluasi media yang telah diimplementasikan kepada 15 orang peserta didik di kelas V SDN 08 Baringin yang bertujuan untuk

mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif ini terhadap peserta didik dan untuk melihat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V Sekolah Dasar yaitu:

Hasil Tahap Analysis

1. Analisis Ujung Depan

Analisis ujung depan bertujuan untuk menentukan masalah-masalah mendasar yang dihadapi oleh guru kelas dalam pembelajaran. Masalah yang peneliti temukan adalah pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran akan tetapi masih menggunakan aplikasi yang ada seperti *Microsoft Power Point* namun masih jarang dipakai dalam proses pembelajarannya.

2. Analisis Peserta Didik

Tujuan dilakukannya analisis peserta didik yaitu untuk menelaah karakteristik peserta didik sekolah dasar serta proses perkembangannya. Peserta didik kelas V SD merupakan peserta didik pada rentang usia 7-11 tahun. Wina (2014:267) mengemukakan bahwa “Aktivitas proses berpikir pada fase ini mulai menyerupai cara berpikir orang dewasa, karena

kemampuan yang sudah berkembang pada hal-hal yang bersifat abstrak”.

3. Analisis Konsep

Tujuan dilakukannya analisis konsep yaitu untuk menentukan konsep-konsep utama dari materi pembelajaran di kelas V SD khususnya pada materi keberagaman sosial budaya. Untuk mendukung analisis konsep ini, peneliti melakukan analisis KD yang dibantu dengan buku guru dan buku siswa. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran yang dihasilkan tepat serta mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran.

4. Analisis Tugas

Tujuan dilakukannya analisis tugas yaitu untuk melihat keterampilan-keterampilan yang akan dilakukan dalam menggunakan media pembelajaran.. Adapun keterampilan-keterampilan yang dikaji dalam analisis tugas yaitu keterampilan dalam memahami soal serta menyelesaikan soal secara individu pada media pembelajaran. Soal-soal yang disajikan pada media pembelajaran pun bertingkat.

5. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Analisis perumusan tujuan pembelajaran pada bagian ini yang dianalisis adalah penurunan indikator ke tujuan pembelajaran.

Hasil Tahap Design

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Media pembelajaran ini dirancang sebagai optimalisasi perkembangan teknologi yang semakin pesat serta dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran keberagaman sosial budaya kepada peserta didik kelas V SD. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan materi pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada analisis KI, KD dan indikator yang sudah dirumuskan.

Hasil Tahap Development

Tahap pengembangan media pembelajaran meliputi validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang, kemudian melakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran perbaikan yang disampaikan validator. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Validasi Media Pembelajaran

Tahap validasi ini dilakukan setelah peneliti merancang dan mengembangkan

media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil diskusi dan saran-saran dari validator, media pembelajaran pun direvisi, dan hasil revisi akan digunakan untuk uji coba selanjutnya.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Aspek Materi (Sebelum Revisi)

No	Butir Penilaian	Skor
1	Media pembelajaran mengaju pada KI	4
2	Media pembelajaran mengacu pada KD	5
3	Media sesuai dengan dengan perkembangan peserta didik	4
4	Kebenaran substansi materi pembelajaran	5
5	Media pembelajaran dapat menambah wawasan peserta didik	4
6	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	4
7	Sesuai dengan nilai-nilai moral dan sosial	3
8	Kejelasan perumusan indikator pencapaian	4
9	Urutan sajian sistematis	5

10	Memberikan informasi yang lengkap	4
11	Memberikan interaksi (stimulus dan respon)	3
12	Media pembelajaran memberikan daya tarik bagi peserta didik	3
13	Penyajian materi secara runtun	5
14	Penulisan materi secara sistematis	5
15	Keterkaitan soal dengan materi	5
Skor yang Diperoleh		63
Skor Maksimal		75
Persentase Kevalidan		84%
Kategori		Sangat Baik

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Aspek Materi (Sesudah Revisi)

No	Butir Penilaian	Skor
1	Media pembelajaran mengaju pada KI	4
2	Media pembelajaran mengacu pada KD	5
3	Media sesuai dengan dengan perkembangan peserta didik	4
4	Kebenaran substansi materi pembelajaran	5

5	Media pembelajaran dapat menambah wawasan peserta didik	4
6	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	4
7	Sesuai dengan nilai-nilai moral dan sosial	4
8	Kejelasan perumusan indikator pencapaian	4
9	Urutan sajian sistematis	5
10	Memberikan informasi yang lengkap	4
11	Memberikan interaksi (stimulus dan respon)	4
12	Media pembelajaran memberikan daya tarik bagi peserta didik	4
13	Penyajian materi secara runtun	5
14	Penulisan materi secara sistematis	5
15	Keterkaitan soal dengan materi	5
Skor yang Diperoleh		66
Skor Maksimal		75
Persentase Kevalidan		88%
Kategori		Sangat Baik

Sebelum revisi: $\bar{X} = \frac{63}{75} \times 100\% = 84\%$

Sesudah revisi: $\bar{X} = \frac{66}{75} \times 100\% = 88\%$

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{ni} = \frac{84\%+88\%}{2} = 86\%$$

Berdasarkan hasil akhir nilai validasi media pada aspek materi diatas dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan dalam kategori sangat baik dengan hasil nilai validasi yaitu 86%. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan peserta didik kelas V SD dari aspek materi.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa (Sebelum Revisi)

No	Butir Penilaian	Skor
1	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	4
2	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang tepat	5
3	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami	4
4	Media pembelajaran menggunakan bahasa komunikatif	5
5	Media pembelajaran menggunakan struktur kalimat yang tepat	3
Skor yang Diperoleh		21

Skor Maksimal	25
Persentase Kevalidan	84%
Kategori	Sangat Baik

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa (Sesudah Revisi)

No	Butir Penilaian	Skor
1	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	4
2	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang tepat	5
3	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami	5
4	Media pembelajaran menggunakan bahasa komunikatif	5
5	Media pembelajaran menggunakan struktur kalimat yang tepat	5
Skor yang Diperoleh		24
Skor Maksimal		25
Persentase Kevalidan		96%
Kategori		Sangat Baik

Sebelum revisi: $\bar{X} = \frac{21}{25} \times 100\% = 84\%$

Sesudah revisi: $\bar{X} = \frac{24}{25} \times 100\% = 96\%$

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{ni} = \frac{84\%+96\%}{2} = 90\%$$

Berdasarkan hasil akhir nilai validasi media pada aspek materi diatas dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan dalam kategori sangat baik dengan hasil nilai validasi yaitu 90%. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan peserta didik kelas V SD dari aspek bahasa.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Aspek Media (Sebelum Revisi)

No	Butir Penilaian	Skor
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran	4
2	Warna, unsur, tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	3
3	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	3
4	Unsur tata letak harmonis	4
5	Keterbacaan teks	4
6	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf	3
7	Kesesuaian tata letak gambar maupun materi	5

	dalam media pembelajaran	
8	Kesesuai ukuran dan jenis huruf pada tampilan media pembelajaran	3
9	Gambar, suara dan video jelas	3
10	Isi media pembelajaran memudahkan pemahaman	5
Skor yang Diperoleh		37
Skor Maksimal		50
Persentase Kevalidan		74%
Kategori		Baik

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Aspek Media (Sesudah Revisi)

No	Butir Penilaian	Skor
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran	5
2	Warna, unsur, tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	4
3	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	3
4	Unsur tata letak harmonis	4
5	Keterbacaan teks	4
6	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf	3

7	Kesesuaian tata letak gambar maupun materi dalam media pembelajaran	5
8	Kesesuai ukuran dan jenis huruf pada tampilan media pembelajaran	3
9	Gambar, suara dan video jelas	4
10	Isi media pembelajaran memudahkan pemahaman	5
Skor yang Diperoleh		40
Skor Maksimal		50
Persentase Kevalidan		80%
Kategori		Baik

Sebelum revisi: $\bar{X} = \frac{37}{50} \times 100\% = 74\%$

Sesudah revisi: $\bar{X} = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{ni} = \frac{74\%+80\%}{2} = 77\%$$

Berdasarkan hasil akhir nilai validasi media pada aspek materi diatas dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan dalam kategori baik dengan hasil nilai validasi yaitu 77%. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan peserta didik kelas V SD dari aspek media.

Berdasarkan hasil akhir nilai uji validitas media pembelajaran dari segi validator materi, validator bahasa, dan validator media dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memperoleh hasil nilai validasi dari masing-masing validator yaitu validator materi 86%, validator bahasa 90%, dan validator media 77% dengan kategori baik sampai dengan sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan sudah dapat digunakan peserta didik kelas V SD dalam proses pembelajaran.

Hasil Tahap *Impementation*

1. Praktikalitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sudah valid. Hal selanjutnya yang dilakukan adalah tahap uji coba untuk melihat tingkat kepraktisan dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba produk sudah dilaksanakan pada tanggal 10 April 2021 di kelas V SDN 15 Sungai Taleh.

Setelah dilakukan uji coba produk, dilakukan implementasi di kelas V SDN 08

Baringin. Uji coba dilakukan pada tanggal 17 April 2021. Tingkat kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat melalui pengisian angket respon guru dan peserta didik.

Respon Guru Terhadap Praktikalitas

Media Pembelajaran

Hasil dari pengisian angket respon guru terhadap paraktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel 7 dan tabel 8 berikut.

Tabel 7. Hasil Praktikalitas Respon Guru SDN 15 Sungai Taleh

No	Butir Penilaian	Skor
1	Media pembelajaran sesuai dengan KI dan KD yang telah ditetapkan	5
2	Tampilan materi pada media ajar menarik	4
3	Penampilan soal jelas dan mudah dipahami	5
4	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	5
5	Desain media pembelajaran kreatif dan inovatif	4

6	Gambar dalam media pembelajaran menarik	5
Skor yang Diperoleh		28
Skor Maksimal		30
Persentase Kepraktisan		93,33%
Kategori		Sangat Praktis

Tabel 8. Hasil Praktikalitas Respon Guru SDN 08 Baringin

No	Butir Penilaian	Skor
1	Media pembelajaran sesuai dengan KI dan KD yang telah ditetapkan	5
2	Tampilan materi pada media ajar menarik	5
3	Penampilan soal jelas dan mudah dipahami	5
4	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	5
5	Desain media pembelajaran kreatif dan inovatif	4
6	Gambar dalam media pembelajaran menarik	5
Skor yang Diperoleh		29
Skor Maksimal		30
Persentase Kepraktisan		96,67%
Kategori		Sangat Praktis

$$\bar{X} = \frac{93,33\%+96,67\%}{2} = \frac{190\%}{2}$$

$$= 95\% \text{ (sangat praktis)}$$

Hasil analisis diatas merupakan hasil respon guru yang telah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil analisis respon guru terhadap praktikalitas media pebelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran

Dari hasil uji coba praktikalitas media pembelajaran pada peserta didik kelas V SDN 15 Sungai Taleh dan SDN 08 Baringin diperoleh hasil dari pengisian angket respon peserta didik yang dapat dilihat pada tabel 9 dan tabel 10 berikut.

Tabel 9. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 15 Sungai Taleh

No	Butir Penilaian	Skor
1	Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik	41
2	Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami	44

3	Penggunaan video, warna, dan gambar pada media pembelajaran memudahkan saya memahami pelajaran	41
4	Saya tertarik belajar menggunakan media pembelajaran ini	43
5	Media pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi	42
6	Soal latihan yang ada pada media pembelajaran menuntun saya untuk belajar yang giat.	41
Skor yang Diperoleh		252
Skor Maksimal		270
Persentase Kepraktisan		93,33%
Kategori		Sangat Praktis

Tabel 9 diatas merupakan hasil respon praktikalitas peserta didik kelas V SDN 15 Sungai Taleh yang berjumlah 9 orang peserta didik. Secara umum peserta didik merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan ini.

Tabel 10. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 08 Baringin

No	Butir Penilaian	Skor
1	Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik	71
2	Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami	70
3	Penggunaan video, warna, dan gambar pada media pembelajaran memudahkan saya memahami pelajaran	73
4	Saya tertarik belajar menggunakan media pembelajaran ini	73
5	Media pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi	71
6	Soal latihan yang ada pada media pembelajaran menuntun saya untuk belajar yang giat.	72
Skor yang Diperoleh		430
Skor Maksimal		450
Persentase Kepraktisan		95,56%
Kategori		Sangat Praktis

$$\bar{X} = \frac{93,33\% + 95,56\%}{2} = \frac{188,89\%}{2} = 94,45\% \text{ (sangat praktis)}$$

Tabel 10 diatas merupakan hasil respon praktikalitas peserta didik kelas V SDN 08 Baringin yang berjumlah 15 orang peserta didik. Secara umum peserta didik merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan ini.

Berdasarkan hasil akhir praktikalitas respon peserta didik diatas dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian peserta didik merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan ini.

Hasil Tahap *Evaluation*

1. Efektivitas Media Pembelajaran

Hasil uji efektivitas media pembelajaran dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas V SDN 08 Baringin. Berdasarkan perhitungan lembar efektivitas didapatkan hasil presentase belajar peserta didik yaitu 80% meningkat sebanyak 12 orang peserta didik dari 15 peserta didik mengalami peningkatan, sedangkan 3 orang peserta didik lagi tetap. Sedangkan dilihat dari ketuntasan mencapai presentase sebanyak 86,67%, artinya 13 orang peserta didik dari 15 peserta didik tuntas, sedangkan 2 orang lagi tidak tuntas. Rumus tingkat pencapaian KKM sebagai berikut:

$$\chi = \frac{R}{SM} \times 100\% = \frac{13}{15} \times 100\% \\ = 86,67\% \text{ (Kategori Baik Sekali)}$$

Berdasarkan uraian data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas pengembangan media dapat disimpulkan bahwa media *articulate storyline* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Hal ini sesuai dengan hasil uji validitas dari masing-masing ahli, yaitu ahli materi 86%, ahli bahasa 90%, ahli media 77%. Hasil uji praktikalitas media, yaitu respon guru 95% dan respon peserta didik 94,45%. Dan penilaian uji efektivitas mencapai nilai ketuntasan 86,67%.

REFERENSI

Arwanda, Irianto, & Andriani. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4 (2), 195-196

Batubara, Hamdan. (2014). *Media Pembelajaran Interaktif*. Jawa Tengah: Fatawa Publishing.

Darmawan. 2014. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*.

Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Kustiono. (2010). *Media pembelajaran*. Semarang: Unnes Press.

Minalti M.,P., & Erita Y. (2021). Penggunaan Aplikasi *Nearpod* untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 2233

Wina Sanjaya. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.