

Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus Gunung Tunga Dharmasraya

Firdha Okta Viola¹, Atri Waldi²

¹⁻² Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

<i>ARTICLE INFO</i>	<i>ABSTRACT</i>
Keywords: <i>Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, Integrated Thematic Learning.</i>	<i>This research is motivated by the lack of availability of instructional media in technology-based integrated thematic learning in schools. The learning media used by teachers tend to be conventional media, such as media images made of paper and display pictures in the classroom, so an update is needed from conventional media to technology-based media. One of them can use Articulate Storyline 3 which is designed to be as attractive as possible with audio, pictures, videos, games and quizzes that aim to motivate students and be actively involved in learning. This study aims to develop an interactive media Articulate Storyline 3 based on the PBL model in integrated thematic learning in class V SD that is valid and practical. This research is a Development Research (R&D) with the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection used validation sheets which consisted of material validation sheets, media validation, and language validation and questionnaires practicality sheets for teacher and student responses. The test subjects in this study were 20 students in class V SDN 04 Sitiung and the subject of this interactive media distribution consisted of 22 students in class V SDN 20 Sitiung. The results of research on the development of interactive media Articulate Storyline 3 that have been developed have been validated as very valid with an average validator rating of 92.6%. Based on the results of the teacher and student response questionnaire at SDN 04 Sitiung, it can be seen that interactive media is very practical with a practicality percentage of 95.83% and 93.12%. Furthermore, the results of the teacher and student response questionnaire at SDN 20 Sitiung showed the practicality percentage of 93.75% and 94.50% in the very practical category. Thus, it can be concluded that the interactive media Articulate</i>

	<i>Storyline 3 based on the PBL model in integrated thematic learning in class V SD has been declared valid and practical for use in learning.</i>
ARTIKEL INFO	ABSTRAK
Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, <i>Articulate Storyline 3</i>, Pembelajaran Tematik Terpadu	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu yang berbasis teknologi di sekolah. Media pembelajaran yang digunakan guru cenderung media yang konvensional seperti media gambar terbuat dari kertas dan gambar pajangan di ruang kelas, sehingga diperlukan pembaharuan dari media konvensional ke media berbasis teknologi. Salah satunya dapat menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> yang didesain semaksimal mungkin dengan dilengkapi audio, gambar, video, games dan kuis yang bertujuan agar peserta didik termotivasi dan terlibat aktif dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> berbasis model PBL pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu <i>analysis, design, development, implementation and evaluation</i>. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang terdiri lembar validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa dan lembar praktikalitas angket respon guru dan peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 20 orang peserta didik di kelas V SDN 04 Sitiung dan subjek penyebaran media interaktif ini terdiri dari 22 orang peserta didik di kelas V SDN 20 Sitiung. Hasil penelitian pengembangan media interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> yang dikembangkan telah divalidasi dinyatakan sangat valid dengan rata-rata penilaian validator 92,6%. Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik di SDN 04 Sitiung dapat diketahui bahwa media interaktif sangat praktis dengan hasil persentase kepraktisan 95,83%, dan 93,12%. Selanjutnya hasil angket respon guru dan peserta didik di SDN 20 Sitiung menunjukkan hasil persentase kepraktisan 93,75% dan 94,50% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> berbasis model PBL pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.
Corresponding author firdhaviola01@gmail.com	JBES 2023

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di Indonesia sampai saat ini berkembang dengan pesat. Dengan perkembangan teknologi dan informasi ini akan berdampak terhadap segala aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Dalam sistem pendidikan dituntut untuk dapat menyeimbangkan perkembangan sistem teknologi dan informasi dengan cara memadukannya ke dalam sistem pendidikan (Anita et al., 2022). Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran, di mana guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pembelajaran saat ini masih menggunakan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik terpadu. Sebagaimana yang dijelaskan Syaifuddin (2017) bahwa dalam pembelajaran tematik lebih menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik yang aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi

peserta didik. Oleh karena itu, untuk membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran.

Ilahi & Desyandri (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk menumbuhkan semangat, motivasi dan minat belajar peserta didik. Berkenaan dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini, untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, maka salah satu cara yang dapat dilakukan seorang guru pada zaman sekarang ini adalah dengan mencoba mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) (Reinita et al., 2018). Suatu pembelajaran yang diberikan lewat teknologi mampu membuat peserta didik belajar lebih semangat, kreatif, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Salah satunya guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media pembelajaran interaktif.

Media interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik, dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran, dan dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam belajar (Hanisah et al., 2022). Salah satu dari media interaktif yang digunakan adalah *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu *software* untuk membuat presentasi interaktif yang mirip dengan yang dibuat dengan *Microsoft PowerPoint*, tetapi memiliki keunggulan dan kemampuan lebih canggih yang mudah untuk digunakan oleh pemula, seperti *timeline*, video, gambar, karakter, animasi, dan lain-lain. Hasil publikasi dapat berupa *website* (html5), video, LMS, program (exe), dan aplikasi *online* maupun *offline* lainnya. Aplikasi ini juga mencakup beberapa *template* untuk membuat media interaktif, khususnya untuk membuat soal latihan dan kuis (A. Husna & Fajar, 2022).

Media interaktif *Articulate Storyline 3* mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran, dan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan karena media interaktif *Articulate Storyline 3* ini dapat digunakan

langsung oleh peserta didik, sehingga dapat memberikan pengalaman langsung untuk turut aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, Legina & Sari (2022) menyatakan bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* dalam penggunaannya dapat melibatkan peserta didik secara langsung untuk menemukan informasi terkait materi pembelajaran dan *Articulate Storyline 3* ini media yang dapat diakses dengan mudah karena media dapat berbentuk *website* atau *link*, sehingga penggunaannya dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan data yang diperoleh di SDN Gugus Gunung Tungga Kabupaten Dharmasraya, dari hasil observasi di kelas V yaitu dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media, namun media tersebut masih media konvensional yaitu media gambar yang tersedia pada buku siswa dan gambar pajangan yang ada di kelas, sehingga masih ditemukan peserta didik yang tidak memperhatikan guru di saat proses pembelajaran berlangsung, karena media yang digunakan hanya terlihat oleh peserta didik yang duduk di depan saja. Media pembelajaran yang digunakan guru tidak melibatkan peserta didik, sehingga ditemukan peserta didik

yang kurang bersemangat dan kurang termotivasi untuk aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu, proses pembelajaran berpusat pada guru sehingga masih ditemukan peserta didik yang pasif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan itu dari hasil wawancara, peneliti menemukan informasi bahwa motivasi peserta didik untuk belajar masih kurang, hanya beberapa dari peserta didik yang cukup aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih media konvensional seperti media gambar atau benda-benda konkret. Sekolah sudah dilengkapi fasilitas yang lengkap seperti komputer, *infocus*, dan layar proyektor, tetapi guru masih kurang memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai media dalam proses belajar mengajar, untuk menggunakan media berbasis teknologi hanya sesekali saja menggunakan *powerpoint* yang ditayangkan dengan *infocus*. Hal ini disebabkan karena keterampilan guru yang masih kurang dalam mempersiapkan atau membuat media yang interaktif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Alternatif solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran di SDN Gugus Gunung Tungga Kabupaten Dharmasraya yaitu perlunya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan lebih menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *Articulate Storyline 3*.

Selain penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3*, penggunaan model pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Winaputra (dalam Tayeb, 2017) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan langkah yang sistematis dalam mengatur proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning*

(PBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif untuk memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik (Setiyaningrum, 2018).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model PBL pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN Gugus Gunung Tungga Dharmasraya.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang telah dikembangkan tersebut (Sugiyono, 2019). Penelitian pengembangan memiliki beberapa model, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Model ADDIE terdiri

dari beberapa langkah yaitu: *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE digunakan karena cukup spesifik untuk membuat produk yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran, serta setiap tahapannya sistematis, lebih sederhana, dan lebih mudah dipahami (Legina & Sari, 2022).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2022/2023 pada tanggal 10 – 11 Januari 2023 di kelas VA SDN 04 Sitiung dan setelah dilakukan uji coba produk di sekolah tersebut, peneliti melakukan penyebaran produk media interaktif ke salah satu sekolah lagi yaitu ke SDN 20 Sitiung pada tanggal 12 – 13 Januari 2023.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas V SDN 04 Sitiung yang terdiri 20 orang peserta didik dan peserta didik di kelas V SDN 20 Sitiung yang terdiri dari 22 orang peserta didik.

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 yang terdiri dari 5 langkah yaitu: (1) *analysis* (analisis), dilakukan studi pendahuluan ke beberapa sekolah untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran dan proses analisis mengenai kebutuhan-kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Hal utama yaitu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis digital, dan pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum (2) *design* (perancangan), pada tahap ini peneliti merancang media interaktif yang akan dikembangkan yaitu menggunakan *software Articulate Storyline 3* yang dirancang semenarik mungkin dan berisi materi pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 di kelas V SD, (3) *development* (pengembangan), pada tahap ini dilakukan validasi terkait media interaktif *Articulate Storyline 3* oleh ahli/validator, kemudian dilakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli/validator yang bertujuan agar media yang dihasilkan layak

digunakan dalam pembelajaran, (4) *implementation* (penerapan), media interaktif *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan sudah dinyatakan valid oleh ahli maka dapat diujicobakan di lapangan, dan (5) *evaluation* (evaluasi), dilakukan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan diterapkan dengan memberikan angket respon guru dan peserta didik untuk uji praktikalitas. Uji praktikalitas adalah untuk mengetahui kemudahan dan kelayakan produk media interaktif saat digunakan dalam proses pembelajaran.

Data, Instrument, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari data primer yaitu data yang diambil secara langsung oleh peneliti di lapangan. Data pertama dari hasil wawancara dan dari angket validasi media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model PBL oleh validator/ahli untuk mengetahui tingkat validitas media interaktif yang dikembangkan, validator dipilih dari dosen yang ahli di bidangnya. Data kedua, data praktikalitas yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik untuk

mengetahui kepraktisan media interaktif *Articulate Storyline 3*.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian diperlukan untuk memperoleh data yang berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau rumusan dalam penelitian. Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi dan angket praktikalitas. Lembar validasi yang terdiri dari lembar validasi untuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Angket praktikalitas yang terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Teknik pengumpulan data dengan memberikan lembar validasi ke beberapa ahli sesuai dengan bidangnya seperti ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan dari media yang sudah dikembangkan. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menemui setiap validator kemudian memberikan lembar validasi untuk dinilai kelayakan dari media interaktif *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan. Kemudian setelah masing-masing validator memberikan masukan dan saran perbaikan, dilakukan revisi terhadap media yang dirancang dan apabila sudah dinyatakan valid oleh masing-

masing validator maka media dapat diuji cobakan di lapangan. Selanjutnya, untuk pengumpulan data praktikalitas dapat berupa angket respon yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media interaktif *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan yang terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik dilakukan setelah media interaktif *Articulate Storyline 3* di ujicobakan dalam proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi media interaktif *Articulate Storyline 3* oleh para ahli. Selain itu, data juga diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data praktikalitas media interaktif. Data yang sudah diperoleh kemudian di analisis. Data hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala Likert. Berikut dijabarkan analisis data:

1. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran

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

Tabel 1. Kualifikasi validitas pengembangan media pembelajaran

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

Sumber: Modifikasi dari Sugiyono (2019).

Hasil dari lembar validasi media akan dianalisis menggunakan rumus dari Purwanto (2017).

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

Keterangan :

NP = Angka persentase data angket

R = Perolehan Skor

SM= Jumlah skor maksimum

Kemudian dilanjutkan dengan mengukur perhitungan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari (Riduwan & Sunarto, 2015).

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

Keterangan :

$\bar{X}$ = Rata-rata

$\sum Xi$ = jumlah nilai dari setiap validator

n = jumlah responden

Dari hasil persentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala Likert sehingga diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kategori kevalidan media pembelajaran

Rentang Presentase	Kategori
86% – 100%	Sangat Valid
76% – 85%	Valid
60% – 75%	Cukup Valid
55% – 59%	Kurang Valid
0 – 54%	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi dari Purwanto (2017).

2. Analisis Data Uji Pratikalitas Media Pembelajaran

Teknik analisis praktikalitas berguna untuk menganalisis data hasil pengamatan dalam angket respon guru dan angket respon peserta didik. Data dari angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap proses pembelajaran dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang sesuai dengan rubrik seperti tabel berikut:

Tabel 3. Skala penilaian angket guru dan angket peserta didik

Kategori	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Modifikasi dari Sugiyono (2019)

Nilai akhir perhitungan data angket respon guru dan respon peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus dari (Purwanto, 2017) yaitu:

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

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum

Kategori praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. Kategori kepraktisan media pembelajaran

Rentang Presentase	Kategori
86% – 100%	Sangat Praktis
76% – 85%	Praktis
60% – 75%	Cukup Praktis
55% – 59%	Kurang Praktis
0 – 54%	Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi dari Purwanto (2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* 3. Materi yang tersaji dalam media interaktif *Articulate Storyline* 3 adalah materi pada kelas V SD Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 1 “Suhu dan

Kalor” Pembelajaran 3, dan 4. Dalam melakukan pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) tahap analisis (*analysis*) yang terdiri dari tahap studi pendahuluan dengan melakukan observasi dan wawancara, analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, (2) tahap perancangan (*design*) yang terdiri dari tahap merancang media menggunakan *Articulate Storyline 3* sesuai dengan apa yang diperoleh pada tahap analisis, media dirancang dengan desain yang menarik dilengkapi audio, gambar/animasi, teks, video, games edukasi dan soal kuis, (3) tahap pengembangan (*development*), media yang sudah dirancang kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli/validator dan media dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli/validator, (4) tahap penerapan (*implementation*), media yang sudah divalidasi dan dinyatakan valid oleh para ahli/validator kemudian dilakukan penerapan media interaktif dalam kondisi nyata, dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*) diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui angket respon praktikalitas yang diberikan kepada guru dan peserta didik.

Evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk.

Penilaian media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model PBL pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sudah sangat baik dilihat dari hasil uji validitas media dari para ahli/validator yang terdiri dari uji validitas ahli materi, ahli media dan ahli bahasa setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran perbaikan dari masing-masing ahli/validator. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh persentase 92,7%, hasil uji validitas ahli media memperoleh persentase 91,4% dan hasil uji validitas ahli bahasa memperoleh persentase 93,7% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil dari uji validitas dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa tersebut memperoleh penilaian akhir uji validitas media interaktif dengan rata-rata keseluruhan 92,6% dalam kategori “sangat valid” dan media interaktif *Articulate Storyline 3* ini sudah dinyatakan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Persentase Validasi Media Interaktif Keseluruhan

No	Aspek yang divalidasi	Persentase	Kategori
1.	Aspek Materi	92,7%	Sangat valid
2.	Aspek Media	91,4%	Sangat valid
3.	Aspek Bahasa	93,7%	Sangat valid
Rata-rata keseluruhan		92,6%	Sangat valid

Selanjutnya media interaktif *Articulate Storyline 3* yang sudah dinyatakan valid oleh para ahli/validator, maka media interaktif *Articulate Storyline 3* diujicobakan di lapangan dan dilakukan penyebaran untuk memperoleh penilaian hasil uji praktikalitas. Hasil uji praktikalitas media interaktif *Articulate Storyline 3* diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik di SDN 04 Situng dengan hasil uji praktikalitas respon guru yang diisi oleh 2 orang guru kelas V memperoleh persentase 95,83% dengan kategori “sangat praktis” dan angket respon peserta didik yang terdiri dari 20 orang peserta didik memperoleh persentase 93,12% dengan kategori “sangat praktis”.

Di sekolah penyebaran hasil uji praktikalitas media interaktif *Articulate*

Storyline 3 juga mendapatkan respon yang sangat baik, dapat dilihat dari angket praktikalitas respon guru dan peserta didik di SDN 20 Sitiung dengan hasil uji praktikalitas dari respon guru yang diisi oleh 2 orang guru kelas memperoleh persentase 93,75% dengan kategori “sangat praktis” dan angket respon peserta didik yang terdiri dari 22 orang peserta didik memperoleh persentase 94,50% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil uji praktikalitas tersebut, maka media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model PBL yang dikembangkan sudah valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis Model PBL pada pembelajaran tematik terpadu ini mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dan guru. Hal tersebut dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3*, peserta didik terlihat senang dan aktif saat belajar menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3* karena peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media,

peserta didik sangat tertarik dan bersemangat ketika mengerjakan soal latihan, games yang ada dalam media interaktif. Selain itu, peserta didik mampu bekerja sama dengan teman sekelompoknya, hal ini dapat dilihat ketika mengerjakan LKPD peserta didik membagi tugas dengan teman sekelompoknya dan peserta didik mudah memahami pembelajaran karena tampilan media interaktif yang menarik serta dilengkapi juga soal kuis yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model PBL pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang valid dan praktis. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Media interaktif yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan kurikulum, materi yang disajikan dalam media sesuai dengan perkembangan peserta didik, media juga dikembangkan dengan tampilan yang menarik sehingga dapat

memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya uji validitas media interaktif *Articulate Storyline 3* oleh para ahli/validator. Hasil uji validitas memperoleh persentase 92,7% untuk materi, 91,4% untuk media, dan 93,7% untuk bahasa dengan kategori “sangat valid”.

2. Hasil uji praktikalitas respon guru dan peserta didik pada sekolah uji coba yaitu sekolah SDN 04 Sitiung memperoleh persentase kepraktisan untuk respon guru dan respon peserta didik adalah 95,83% dan 93,12% dengan kategori “sangat praktis”. Selanjutnya hasil uji praktikalitas di sekolah penyebaran yaitu SDN 20 Sitiung memperoleh persentase kepraktisan untuk respon guru dan respon peserta didik adalah 93,75% dan 94,50% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil ini memberi gambaran bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas, dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan

minat serta motivasi peserta didik dalam belajar.

REFERENSI

- Anita, Y., Walidi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087–7095. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3280>
- Hanisah, Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6–16. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.i3.368>
- Husna, A., & Fajar, D. M. (2022). Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 on Newton ' s Law Material with a Contextual Approach at the Junior High School Level. *IJIS Edu : Indonesian J. Integr. Sci. Education*, 4(1), 17–26.
- Ilahi, L. R., & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077.
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>
- Purwanto, N. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Reinita, Walidi, A., Putri, M. E., & Setyaningsih, T. (2018). Pelatihan Media Berbasis ADOBE FLASH CS6 Dengan Pendekatan Value Clarification Technique. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 61–68. <http://jipteks.ppj.unp.ac.id/index.php/ipteks/article/view/28/26>
- Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Ekonomi*,

- Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: ALFABETA.
- Setiyaningrum, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas 5 SD. *Jartika: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), 99–108.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(02), 48–55.