

Volume 11, Nomor 3, 2023

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i3>

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Menggunakan Model Problem-Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar

Dimas Febrian Putra ^{*1)}, Melva Zainil ²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: dimasfebrianputra88@gmail.com ^{*1)}, melvazainil@fip.unp.ac.id ²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 27-05-2023

Revised : 16-08-2023

Accepted : 22-08-2023

Published : 18-10-2023

ABSTRACT

Development research was carried out against the background of the unavailability of learning media for flat and wide roving material by utilizing the Storyline 3 articulate application which can help students understand the concept of perimeter and flat area effectively. The research aims to create reliable and useful media based on the ADDIE approach carried out in grade IV SDN 12 Bukit Cangang and SDN 01 Benteng Pasar Atas. Data collection was carried out through validity sheets and response questionnaire sheets consisting of teacher and student responses using Likert scales. The learning media developed obtained validity test results with very valid categories and practical test results with very practical categories. As a result, the Articulate Storyline 3 application-based learning media developed has been considered feasible and valid for educational purposes. Students are very enthusiastic about using digital learning media because they are curious and enjoy playing with learning media. Problem-based learning has an impact on students because they become active and self-directed in solving problems immediately. So it becomes a unique experience for students.

Keywords:

Learning Media

Articulate Storyline 3

ADDIE Model

Elementary School

ABSTRAK

Penelitian pengembangan dilakukan yang dilatarbelakangi dengan belum tersedianya media belajar untuk materi keliling bangun datar dan luas dengan memanfaatkan aplikasi *articulate Storyline 3* yang dapat membantu siswa dalam pemahaman konsep keliling dan luas bangun datar secara efektif. Penelitian bertujuan untuk menciptakan media yang handal dan bermanfaat berdasarkan pendekatan ADDIE yang dilaksanakan di kelas IV SDN 12 Bukit Cangang dan SDN 01 Benteng Pasar Atas. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validitas serta lembar angket respon terdiri atas respon guru dan siswa yang menggunakan skala linkert. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil uji validitas dengan kategori sangat valid dan hasil uji praktikalitas dengan kategori sangat praktis. Hasilnya, media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan telah dianggap layak dan valid untuk tujuan pendidikan. Siswa sangat antusias menggunakan media pembelajaran digital karena mereka penasaran dan senang bermain dengan media pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah berdampak pada siswa karena mereka menjadi aktif dan mengarahkan diri sendiri dalam memecahkan masalah dengan segera. Sehingga menjadi pengalaman unik bagi siswa.

Corresponding Author Email: dimasfebrianputra88@gmail.com ^{*1)}

1. PENDAHULUAN

Kemajuan digital dalam pendidikan berdampak signifikan pada bagaimana guru dan siswa berinteraksi (Junaidi, 2019). Pesatnya kemajuan inovasi saat ini dipandang siap membantu pengalaman pendidikan, dimana hasil perbaikan mekanis dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Media ialah apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari satu orang ke orang lain sedemikian rupa sehingga dapat menggugah minat, perhatian, dan pemikiran siswa serta memperlancar pembelajaran (Junaidi, 2019). Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik (Salwani & Ariani, 2021). Media belajar yang cocok dan menarik dapat mempengaruhi hasil belajar secara pasti dengan meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi (Khazanah, 2022).

Media berbasis teknologi merupakan peluang yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran (Vawanda & Zainil, 2023). Media pembelajaran digital dapat meningkatkan penggunaan waktu dan efisiensi, karena tidak memerlukan banyak persiapan untuk mengoperasikannya dan hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep matematika (Khairunnisa & Ilmi, 2020). Di sekolah, siswa dapat diajarkan bagaimana menggunakan media pembelajaran berbasis IT untuk belajar secara bermakna dan memahami apa yang mereka pelajari (Fatia & Ariani, 2020). Hasil pengamatan yang peneliti lakukan, siswa sangat antusias dengan media pembelajaran berbasis digital, siswa lebih semangat dan merasa senang jika menggunakan media pembelajaran digital.

Media pembelajaran digital yang menjadi salah satu solusi membuat belajar matematika menjadi mudah dan menyenangkan (Ariani & Zainil, 2020). Media pembelajaran kini telah berkembang yang awalnya audio, visual, dan audio-visual kini menjadi multimedia yang semakin canggih (Aulia & Masniladevi, 2021). Media interaktif yang intuitif juga dapat memberikan pintu terbuka yang luar biasa bagi siswa untuk melakukan ujian eksplorasi daripada hanya memperhatikan instruktur (Zainil et al., 2018). Mempelajari ilmu pengetahuan melalui penglihatan dan pendengaran akan lebih menyenangkan, tidak melelahkan, dan intuitif (Fatia & Ariani, 2020). Media pembelajaran digital ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran digital membantu siswa memperoleh keterampilan teknis yang akan mereka butuhkan di masa depan.

Pemanfaatan multimedia salah satunya penggunaan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Aplikasi *Articulate Storyline 3* sebanding dengan *Microsoft PowerPoint* dalam hal fungsionalitas, dimana aplikasi ini juga dilengkapi dengan fungsi tambahan yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan slide yang dirancang dengan menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa (Rianto, 2020). Wahyudi berpendapat bahwa keunggulan *Articulated Storyline 3* adalah fungsionalnya mirip dengan *Microsoft PowerPoint*, maka lebih mudah untuk digunakan oleh pemula. Bedanya, ia memiliki pemicu atau tombol terprogram yang tidak sulit untuk dimasuki tanpa kode yang membingungkan (Juhaeni et al., 2021).

Hasil publikasi yang tersedia secara *online* maupun *offline* memudahkan siswa untuk terbiasa dengan informasi yang telah diberikan. Namun beberapa ahli mencatat bahwa jika terlalu banyak *slide* siap pakai dalam keseluruhan program esai naratif, *slide* tersebut tidak dapat digunakan telah diubah menjadi formulir *online*, sehingga *slide* harus dibatasi agar siswa dapat dengan mudah mengaksesnya secara *online* (Fatia & Ariani, 2020).

Articulate Storyline 3 dapat diunduh dari situs web resmi <https://articulate.com>, di mana pengguna dapat mendaftarkan akun melalui email dan menggunakan aplikasi secara gratis selama 30 hari atau memperpanjangnya dengan membelinya dengan harga yang sesuai (Amiroh, 2020). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

Model PBL dimulai dengan mengajukan masalah-masalah kontekstual yang harus diselesaikan agar dapat menerima dan memahami materi, kemudian berusaha untuk selesaikan masalahnya dengan mencari jawaban dari sumber yang berbeda sehingga dapat membangun pengetahuan sendiri dan membuat belajar menjadi bermakna (Fauzia, 2018). Model PBL memiliki 5 bergerak ke arah yang akan diambil antara lain (1) Guru memperkenalkan siswa dengan masalah ini, 2) Guru mengatur murid-murid untuk belajar, 3) Guru mengarahkan penyelidikan oleh individu dan kelompok, 4) Guru membuat dan mempresentasikan hasil kerja, dan 5) Guru memeriksa dan evaluasi proses pemecahan masalah (Yanti & Mansurdin, 2021).

Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat digunakan untuk mempelajari keliling dan luas bangun datar. Seperti yang ditunjukkan oleh Adzka, bangun datar ialah panjang sisi yang melingkupinya (Harefa & Masniladevi, 2021). Guru dapat mengajak siswa untuk berimajinasi atau menceritakan saat berlari di lapangan di sekolah sebagai tahap pengenalan konsep keliling. Keliling lapangan sama dengan jarak yang ditempuh dari titik berangkat ke titik kembali.

Hobri menyatakan Luas bidang yang dibatasi oleh sisi-sisi bidang datar disebut luasnya (Harefa & Masniladevi, 2021). Pembelajaran luas dapat dilakukan menghitung banyak petak satuan atau lembar uang yang disusun hingga menutupi sebuah permukaan benda. Selain itu juga dapat menggunakan papan permainan catur dimana luas papannya dilakukan dengan menghitung banyak kotak. Seorang ahli berpendapat bahwa pembelajaran bangun datar di sekolah dasar sebaiknya menggunakan benda-benda konkrit yang dapat dimanipulasi oleh siswa (Yuza, 2018). Oleh karena itu, pembelajaran luas bangun datar juga dimaksudkan untuk mengajarkan siswa cara mencari rumus luas bangun datar.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan hasil wawancara dari SDN 12 Bukit Cangang, SDN 01 Benteng Pasar Atas dan SDN 07 Teladan bahwa selama penerapan kurikulum merdeka guru masih kesulitan dengan materi ajar karena buku sekolah yang terbatas. Media pembelajaran keliling dan luas bangun datar penggunaan terbatas pada gambar dan video tertentu yang ada di aplikasi *Youtube*. Media pembelajaran tentang hasil kreativitas guru adalah aplikasi *Microsoft Powerpoint*.

Penelitian pengembangan ini juga pernah dilakukan oleh Ismiranda Fatia tahun 2020. Paralelnya pada pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* di Kelas IV SD dan pendekatan ADDIE. Bedanya, penelitian ini berfokus pada pembelajaran keliling dan luas bangun datar, sedangkan penelitian Ismiranda Fatia berfokus pada pembelajaran koefisien dan kelipatan bilangan. Selain itu, peneliti menggunakan aplikasi versi terbaru (versi 2023) dengan fitur terbaru dan media yang dikembangkan benar melibatkan siswa untuk aktif bukan hanya sekedar mengamati media saja.

Media yang digunakan tidak sepenuhnya melibatkan siswa karena hanya melihat media dan mendengarkan penjelasan guru. Sehingga media yang digunakan tidak dapat bekerja dengan baik dalam menyampaikan materi kepada siswa. Oleh karena itu, guru ingin mengembangkan media belajar melalui cara lain, agar pembelajaran lebih bermakna. Media belajar yang diharapkan mudah digunakan dan mudah dikembangkan dengan inovasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan langsung tersedia bagi siswa. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan ide pembuatan dan pengembangan sumber belajar menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk kelas IV pembelajaran berbasis masalah (PBL) materi bangun datar luas dan keliling. Ide yang dihadirkan merupakan solusi inovatif terkini seperti menggunakan fitur permainan dan melibatkan peristiwa yang dekat dengan siswa dalam lingkungan pembelajaran berbasis teknologi yang harus diuji kelayakan dan kepraktisannya untuk mengembangkan hasil belajar lebih lanjut.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan adalah teknik verifikasi untuk membuat item tertentu dan menguji kesesuaiannya, dimana produksi suatu produk tertentu mengharuskan adanya penyelidikan sifat pemeriksaan kebutuhan dan pengujian keefektifan produk tersebut (Arifin & Nurdyansyah, 2018). Metode ini biasa disingkat R&D. untuk bekerja di area lokal yang lebih besar. Model ADDIE adalah model yang digunakan untuk pengembangan. Model ADDIE memiliki lima fase, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Batubara, 2020).

2.2. Prosedur Penelitian

Penelitian diawali dengan studi pendahuluan yang bertujuan untuk mencari dan mengumpulkan informasi. Kegiatan ini dilakukan dengan studi kajian pustaka dengan menelaah buku pegangan serta studi lapangan berupa wawancara dan pengamatan ke sekolah dasar. Hasil dari kegiatan ini diperolehnya permasalahan yang berkaitan media pembelajaran. Tahap berikutnya dengan mengikuti model pengembangan yang diterapkan yakni model ADDIE.

2.2.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini dianalisis sebagai landasan pengembangan media pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan berdasarkan rencana pendidikan yang digunakan di sekolah, khususnya rencana pendidikan otonom. Kurikulum yang dianalisis berupa hasil belajar (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) terkait keliling dan luas bangun datar kelas IV sekolah dasar. Analisis siswa tergantung pada data yang diperoleh dari pendapat yang diberikan kepada siswa kelas 4. Landasan analisis kebutuhan guru adalah informasi yang dikumpulkan dari wawancara dengan guru kelas empat.

2.2.2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Konsep media pembelajaran didesain pada tahap ini, dimulai dengan penyusunan *Articulate Storyline 3*, bahan ajar *platform circle* dan perangkat ajar berbasis area, media visual, media video dan audio pendukung. Pengembangan media pendidikan didasarkan atas temuan kajian aspek kurikulum, aspek siswa dan kebutuhan guru.

2.2.3. Tahap Perkembangan (*Development*)

Tahap ini tiga validator ahli menguji validitas media pembelajaran yang dihasilkan dengan *Articulate Storyline 3*. Dalam kemajuan media pembelajaran keliling dan luas bangun datar, validator ahli materi, ahli bahasa, serta ahli media. Uji validitas memberikan umpan balik dan rekomendasi untuk media pendidikan. Lingkungan belajar direvisi setelah uji validitas sesuai dengan komentar dan saran ahli validator.

2.2.4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Dengan memanfaatkan model pembelajaran *Issue Based Learning* (PBL), media pembelajaran yang sesuai dan direkomendasikan oleh validator diimplementasikan dalam pembelajaran luas dan keliling bangun datar di kelas IV sekolah dasar dengan kondisi ruang belajar yang serasi dan otentik.

2.2.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan lulus uji kepraktisan pada tahap ini. Dengan menggunakan angket survei guru dan siswa melakukan uji kepraktisan. Tujuan dari uji kepraktisan adalah kepraktisan lingkungan belajar yang dikembangkan.

2.3. Subjek Uji Coba

Dua puluh tiga siswa dari Kelas IV bersekolah di UPTD SDN 12 Bukit Cangang sebagai sekolah percontohan, dengan 9 laki-laki dan 14 perempuan. Berikutnya siswa kelas IV di UPTD SDN 01 Benteng Pasar Atas sebagai sekolah penelitian yang ada 27 orang, dengan 10 laki-laki dan 17 perempuan.

2.4. Jenis Data

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

2.5. Alat untuk Mengumpulkan Data

2.5.1. Instrumen Validitas

Instrumen validitas berupa angket dengan indikator penilaian yang ditetapkan oleh ahli validator. Validitas dilakukan untuk menilai kevalidan media pembelajaran dan memberikan masukan agar terciptanya media pembelajaran yang valid. Validitas dilakukan oleh tiga validator dengan masing-masing spesialis materi, bahasa, dan media.

2.5.2. Instrumen Praktikalitas

Instrumen praktikalitas berupa angket dengan indikator penilaian yang digunakan. Praktikalitas untuk menentukan seberapa berharganya media pembelajaran. Ada dua jenis instrumen kewajaran: survei tanggapan guru dan jajak pendapat tanggapan siswa.

2.6. Teknik Analisis Data

Kuesioner kelayakan digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data. Analisis data menggunakan skala Likert, serta lembar validitas ahli materi, lembar validitas ahli bahasa, lembar validitas ahli media, lembar angket respon guru, dan lembar angket siswa digunakan untuk memperoleh hasil analisis. Penilaian validitas menggunakan skala 5 yang dimodifikasi oleh Riduwan dan Sunarto (Fatia & Ariani, 2020) menjadi lima kategori: “sangat buruk”, “tidak baik”, “sedang”, “baik”, dan “sangat baik”. Setelah mendapatkan skor penilaian yang lengkap, carilah skor normal, terekstrim dan tingkat skor penilaian yang dapat diselesaikan dengan memanfaatkan persamaan dari Purwanto (Fatia & Ariani, 2020) yaitu:

$$\text{Nilai Persentase (NP)} = \frac{\text{skor yang diperoleh (R)}}{\text{skor maksimal (SM)}} \times 100\%$$

Untuk mengukur hasil nilai akhir digunakan rumus Riduwan dan Sunarto (Fatia & Ariani, 2020) sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{Jumlah nilai setiap validator } (\sum x_i)}{\text{Jumlah Validator } (n)} \times 100\%$$

Tabel berikut menunjukkan kelas validitas:

Tabel 1. Kelas Validitas

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

Sumber: *Dimodifikasi oleh Riduwan dan Sunarto (Fatia & Ariani, 2020)*

Arikunto memodifikasi skala penilaian kepraktisan menjadi empat kategori: 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (setuju), dan 4 (sangat setuju). Dengan menggunakan rumus yang sama dengan persentase validitas, tentukan skor maksimum dan persentase kepraktisan setelah mendapatkan skor (Fatia & Ariani, 2020). Kelas praktikalitas didapat harus terlihat di tabel terlampir:

Tabel 2. Kelas Praktikalitas

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

Sumber: *Dimodifikasi oleh Arikunto (Fatia & Ariani, 2020)*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis (*Analysis*)

Tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah dapat menentukan dan menyelesaikan masalah terkait keliling dan luas bangun datar dengan satuan tidak baku. Selanjutnya siswa senang belajar matematika. Selanjutnya mereka menyukai cara belajar melalui aplikasi belajar, menggunakan video belajar, dan melalui permainan. Peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan lingkungan belajar yang sederhana, menarik dan menyenangkan yang akan membantu guru untuk menggunakan sumber belajar siswa. Berikutnya guru membutuhkan media belajar yang menyebabkan siswa untuk maju secara efektif dan mandiri di bawah bimbingan guru. Maka guru membutuhkan media belajar yang terkini dan menarik untuk menyampaikan materi kepada siswa, serta materi pembelajaran yang dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

3.2. Tahap Desain atau Perancangan (*Design*)

Secara garis besar, tahap yang dilakukan sebagai berikut (1) menyiapkan sumber belajar tentang keliling dan luas bangun datar, (2) menyiapkan perangkat aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dapat diunduh melalui website <https://articulate.com>, (3) menyiapkan media gambar, audio, video yang mendukung, (4) membuat susunan konsep pembelajaran pada setiap slide dan (5) membuat desain awal

dengan tampilan yang jelas dan menarik. Hasil media pembelajaran pada tahap hal tersebut digambarkan pada gambar berikut::



Gambar 1. Tampilan utama media pembelajaran



Gambar 2. Menu media pembelajaran



Gambar 3. Materi Pembelajaran

3.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media pembelajaran yang dibuat akan melakukan tahap uji validasi. Validitas terhadap media pembelajaran dilakukan oleh 3 orang ahli validator dari departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP) yang masing-masing ahli dalam bidang materi, media, dan bahasa.

3.3.1. Validator ahli materi

Validitas materi terhadap media pembelajaran yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 1 Maret 2023. Aspek penilaian materi antara lain kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan tujuan

pembelajaran dan kemudahan dalam pemahaman materi pembelajaran. Konsekuensi pengujian legitimasi perspektif material harus terlihat pada tabel terlampir:

Tabel 3. Hasil uji validitas aspek materi

Jumlah Skor Diperoleh	66
Jumlah Skor Maksimal	75
Persentase	88%
Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut ditentukan dengan kategori sangat valid, validitas ahli materi adalah 88%. Media pembelajaran yang sedikit direvisi sudah dapat diujicobakan di kelas IV, menurut validator ahli materi.

3.3.2. Validator ahli bahasa

Validitas bahasa terhadap media pembelajaran yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 9 Maret 2023. Aspek penilaian bahasa antara lain keterbacaan teks, kelugasan, kaidah bahasa dan penggunaan bahasa. Hasil pengujian validitas aspek bahasa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Hasil uji validitas aspek bahasa

Jumlah Skor Didapat	95
Jumlah Skor Maksimal	100
Persentase	95%
Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut, 95% ahli bahasa memiliki kategori sangat valid, yang menunjukkan validitasnya. Media pembelajaran yang sedikit direvisi sudah bisa digunakan di SD, menurut validator ahli bahasa.

3.3.3. Validator ahli media

Validitas media terhadap media pembelajaran yang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 4 Maret 2023 dan uji validitas kedua dilakukan pada hari Jumat tanggal 10 Maret 2023. Aspek penilaian media antara lain kejelasan petunjuk dalam penggunaan, penampilan yang menarik dan jelas, serta kelancaran dalam penggunaan. Berikut tabel hasil pengujian validitas aspek media:

Tabel 5. Hasil pengujian validitas aspek media

Uji Validitas	I	I
Jumlah Skor Didapat	44	45
Jumlah Skor Maksimal	50	50
Persentase	88%	90%
Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid

Berdasarkan perhitungan tersebut tingkat legitimasi primer spesialis media adalah 88% dengan kelas yang sangat terlegitimasi. Namun, validator memberikan arahan untuk merevisi beberapa bagian media pembelajaran. Berdasarkan perhitungan tersebut Ahli media kedua memiliki kategori sangat valid dan tingkat validitas 90%. Media yang dikembangkan dianggap valid dan layak untuk digunakan di kelas IV SD, menurut validator ahli media.

3.3.4. Hasil rata-rata uji validitas

Hasil uji validitas dari tiga ahli memperoleh standar deviasi yang ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Rata-rata hasil pengujian validitas

Hasil Uji Validitas Aspek Materi	88%
Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa	95%
Hasil Uji Validitas II Aspek Media	90%
Jumlah	273%
Rata-rata	91%
Kategori	Sangat Valid

Hasil yang diperoleh memaparkan bahwasannya rata-rata dari tingkat legitimasi dari ketiga sudut pandang tersebut adalah 91% dengan klasifikasi yang sangat valid. Hal ini mengandung arti bahwa media pembelajaran berpijak pada *articulate Storyline 3* pemanfaatan model *Issue Based Learning* (PBL) untuk bentuk garis besar dan luas bidang di kelas IV Sekolah Dasar yang dibuat sangat besar sehingga cocok untuk digunakan di kelas.

3.4. Tahap Implementasi atau Penerapan (*Implementation*)

Peneliti menerapkan media pembelajaran berbentuk aplikasi *Articulate Storyline 3* dengan model pembelajaran *Issue Based Learning* (PBL) pada bangun datar keliling dan luas pada siswa kelas IV SDN 12 Bukit Canggih sebagai sekolah uji coba dan SDN 01 Benteng Pasar Atas Kota Bukittinggi sebagai sekolah penelitian. Pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, dimana pertemuan pertama tentang membahas keliling bangun datar dan pertemuan kedua membahas tentang luas bangun datar. Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang diawali dengan guru memperkenalkan masalah kepada siswa hingga dilakukan penyajian hasil penyelesaian masalah.

3.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Peneliti melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Berhasil atau tidaknya media pembelajaran tersebut akan terlihat dalam survei yang diberikan kepada pendidik dan siswa.

3.5.1. Hasil pengujian praktikalitas berdasarkan pendapat guru

Uji praktikalitas berdasarkan pendapat guru kelas IV di SDN 12 Bukit Canggih yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 16 Maret 2023. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran yang diperoleh mendapatkan persen dari 95%, dan itu termasuk dalam kategori sangat praktis. Uji praktikalitas berdasarkan pendapat guru kelas IV-B di SDN 01 Benteng Pasar Atas yang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 1 April 2023. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran yang diperoleh mendapatkan persentase sebesar 97,5% dan kategori yang sangat berguna.

3.5.2. Hasil uji praktikalitas berdasarkan respon siswa

Uji praktikalitas pertama dilakukan di SDN 12 Bukit Cangang yang diselenggarakan pada hari Kamis tanggal 16 Maret 2023. Hasil praktikalitas yang didapatkan dari angket respon siswa sebanyak 21 orang berdasarkan perhitungan memperoleh persentase sebesar 89,14% kategori yang sangat berguna. Uji praktikalitas kedua dilakukan di SDN 01 Benteng Pasar Atas yang diselenggarakan pada hari Sabtu tanggal 1 April 2023. Hasil praktikalitas yang didapatkan dari angket respon siswa sebanyak 22 orang berdasarkan perhitungan memperoleh persentase sebesar 89,35% kategori yang sangat berguna.

Hasil eksplorasi yang diperoleh menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* berpengaruh baik terhadap pengalaman pendidikan di sekitar dan daerah tingkat di kelas IV SDN 12 Bukit Cangang dan SDN 01 Benteng Pasar Atas. Siswa sangat bersemangat belajar karena penggunaan media belajar yang menarik dan menyenangkan. Senada dengan Nurmala bahwa siswa sangat senang belajar dengan media *Articulate Storyline 3* karena desain media menarik dan materi mudah dipahami, serta tidak akan bosan dan merangsang untuk belajar (Viola & Waldi, 2023). Siswa sangat antusias dalam menggunakan media pembelajaran digital karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga suka mengotak-atik media pembelajaran.

Pembelajaran berbasis masalah memberikan dampak kepada siswa dimana siswa lebih aktif dan mandiri dalam menyelesaikan masalah yang dekat dengannya. Seorang ahli berpendapat bahwa model PBL merupakan proses pembelajaran aktif, maka sangat membantu dalam membantu siswa memahami apa yang diajarkan. Selain itu, siswa mampu secara mandiri memecahkan masalah dunia nyata (Rahmadhani & S, 2023). Sehingga memiliki pengalaman yang melekat pada diri siswa.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran melalui aplikasi *Articulate Storyline 3* ini memiliki dampak bagi cara belajar siswa sehingga menimbulkan keaktifan dan kemandirian siswa dalam memecahkan masalah. Konsekuensi uji keabsahan media pembelajaran berdasarkan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran keliling dan luas bangun datar di kelas IV sekolah dasar mendapatkan hasil 91% di kelas sangat tervalidasi. Guru dan siswa kelas IV SD baik sekolah uji coba maupun sekolah penelitian menganggap hasil media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* peneliti sudah praktis. Di sekolah percontohan, respon guru 95% praktis, sedangkan 21 siswa respon 89,14 persen praktis. Di sekolah penelitian, tanggapan guru 97,5% praktis, dan tanggapan siswa 89,35% praktis. Siswa sangat terlibat dalam pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Siswa sangat antusias menggunakan media pembelajaran digital karena mereka penasaran dan senang bermain dengan media pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah berdampak pada siswa karena mereka menjadi aktif dan mengarahkan diri sendiri dalam memecahkan masalah dengan segera. Sehingga menjadi pengalaman unik bagi siswa.

Media pembelajaran KELUNTAR (Keliling dan Luas Bangun Datar) versi CD (offline) dapat diunduh melalui QR-Code berikut ini:



UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih Ibu Dr. melva Zainil, M. Pd Sebagai pembimbing skripsi ini, beliau memiliki kesempatan untuk mengarahkan, menginspirasi, dan menasehati peneliti. Terima kasih banyak kepada Ibu Refiona Andika, S.Pd., M.Pd, Ibu Dr. Nur Azm Alwi, S. S, dan bapak Atri Waldi, S. Pd, M. Pd selaku validator yang telah membantu, menasehati, memberikan masukan, kritik dan saran demi kesempurnaan media pembelajaran ini. Terima kasih banyak juga kepada Kepala Sekolah dan guru Kelas atas dukungan dalam proses penelitian ini. Pihak-pihak yang dilibatkan pada penyusunan tugas akhir ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Amiroh. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif ARTICULATE STORYLINE* (Amiroh (ed.); Edisi 5). Pustaka Ananda Srva.
- Ariani, L., & Zainil, M. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas IV SD. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, Volume 8, Nomor 5. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/10077/4151>
- Arifin, M. B. U. B., & Nurdyansyah. (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan* (E. F. Fahyuni (ed.); Cetakan Pe). UMSIDA Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-19-5>
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/991/891>
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatawa Publishing* (Issue October). https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- Harefa, R. S., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Keliling dan Luas Bangun Datar Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1). <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3478/2316>

- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Khazanah, U. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas IV Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Di Mi Ma'arif* [http://etheses.iainponorogo.ac.id/20209/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/20209/1/203180123_Uswatun Khazanah_PGMI.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/20209/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/20209/1/203180123_Uswatun%20Khazanah_PGMI.pdf)
- Rahmadhani, N., & S, F. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Poble Based Learning di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 88. <https://doi.org/10.24036/e-jippsd.v10i3.10574>
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- 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>
- Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 124. <https://doi.org/10.24036/e-jippsd.v10i1.10332>
- Viola, F. O., & Waldi, A. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem-Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar*. 11, 78–88.
- Yanti, D. D., & Mansurdin. (2021). Penggunaan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1). <https://mail.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/2741/1908>
- Yuza, A. (2018). Pembelajaran Luas Daerah Bangun Datar di Sekolah Dasar. *MENARA Ilmu*, 12(8). <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/viewFile/861/772>
- Zainil, M., Prahmana, R. C. I., Helsa, Y., & Hendri, S. (2018). ICT media design for higher grade of elementary school mathematics learning using CS6 program. *Journal of Physics: Conference Series*, 943(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/943/1/012046>

Available online at:

