

Pengembangan Media Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar

Agnes Monalisa ^{*1)}, Yetti Ariani ²⁾

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

Email: agnesmj29@gmail.com ^{*1)}, arianiyetti@gmail.com ²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 28-05-2023

Revised : 20-08-2023

Accepted : 23-08-2023

Published : 31-08-2023

Keywords:

Learning Media

Articulate Storyline 3

Elementary School

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that there is a lack of innovation in learning media that uses technology. The learning media that tends to be used is learning media in the form of teaching aids that exist in the environment of students such as used goods. This research aims to develop learning media based on Articulate Storyline 3 in integrated thematic learning for grade V in elementary schools that are valid and practical to be applied to the learning process. The type of research used is development research (R&D) with the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data from this study were obtained from validation sheets and response questionnaires. The validation sheet consists of material, language, and media expert validation. Meanwhile, the response questionnaire consists of teacher and learner response questionnaires. The test subjects of this research were 26 students consisting of 16 male students and 10 female students in class VA SDN 01 Bandar Buat. The results of this study as a whole obtained a final validation result of 94% with the category "very valid". The overall practicality results obtained a final result of 96.51% with the category "very practical". Thus, this Articulate Storyline 3-based learning media has been valid and practical to use.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan kenyataan bahwa kurangnya inovasi terhadap media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Media pembelajaran yang cenderung digunakan ialah media pembelajaran berupa alat peraga yang ada dilingkungan peserta didik seperti barang-barang bekas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V di Sekolah Dasar yang valid dan praktis untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Data dari penelitian ini diperoleh dari lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari validasi ahli materi, bahasa, dan media. Sedangkan angket respon terdiri dari angket respon guru dan peserta didik. Subjek ujicoba penelitian ini adalah 26 orang peserta didik yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan di kelas VA SDN 01 Bandar Buat. Hasil dari penelitian ini secara keseluruhan memperoleh hasil akhir validasi 94% dengan kategori "sangat valid". Sedangkan hasil kepraktisan secara keseluruhan memperoleh hasil akhir 96,51% dengan kategori "sangat praktis". Dengan demikian media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini telah valid dan praktis untuk digunakan.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini sangat mempengaruhi peserta didik dalam belajar. Tidak jarang kita jumpai peserta didik yang lebih senang belajar dengan bermain game di internet menggunakan komputer atau handphone dari pada membuka dan mempelajari buku pelajaran sekolah. Untuk itu pemanfaatan sumber daya teknologi merupakan salah satu cara yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan, salah satunya melalui media pembelajaran (Akhmadan, 2017).

Penggunaan teknologi pada zaman sekarang kian berkembang. Akses komunikasi juga menjadi semakin mudah dan terjangkau. Tak hanya kedua hal tersebut, berbagai aspek juga sudah semakin maju. Hal ini merupakan pengaruh dari revolusi industri 4.0. revolusi industri merupakan perkembangan industri yang menggunakan dan memanfaatkan penggabungan teknologi otomatisasi dengan sistem komputer dan informasi. Revolusi industri 4.0 berdampak pada teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek, terutama pendidikan. Surani (2019) menegaskan bahwa revolusi industri 4.0 telah memengaruhi pendidikan yang dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Di zaman yang berkembang dan maju pada saat ini, dan dunia pendidikan jga semakin berkembang. Banyak pembaharuan dan inovas dilakukan untuk tercapainya kualitas pendidikan yang baik. Untuk itu berbagai cara dilakukan dalam pengembangan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan dan inovasi dalam pembelajaran. Guru adalah komponen terpenting di dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, oleh karena itu guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Pada saat sekarang ini di sekolah dasar sudah menggunakan kurikulum merdeka dan masih ada yang memakai kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diciptakan sebagai penyempurna dari kurikulum KTSP 2006. Kurikulum 2013 yang digunakan di sekolah dasar bersifat pembelajaran tematik terpadu. Dimana kurikulum 2013 memandang bahwa, dalam suatu pokok bahasan pembelajaran harus terintegrasi atau terpadu secara menyeluruh melalui pemusatan pelajaran pada masalah tertentu dengan alternatif pemecahan melalui berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran yang diperlukan yang disebut dengan Pembelajaran Tematik. Pembelajaran tematik dikemas kedalam berbagai bentuk tema-tema (Permendikbud, 2016).

Kurikulum 2013 pembelajarannya bersifat pembelajaran tematik terpadu yaitu pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu dianggap sangat mampu dalam memperbaiki suatu proses pembelajaran didalam kurikulum 2013. Pembelajaran tematik terpadu dikenal dengan pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk berfikir kritis, inovatif, analisis dan pengetahuan yang dapat meningkatkan mutu pendidikan. Oleh sebab itu, pembelajaran tematik terpadu harus menggunakan media pembelajaran agar peserta didik dapat menggunakan kemampuan berfikir kritisnya. Media pembelajaran juga merupakan suatu faktor yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai (Adam & Syastra, 2015). Media Pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Rahmi et al., 2019). Hal yang sama juga diungkapkan oleh Nurrita (2018) bahwa media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Proses pembelajaran adalah interaksi timbal balik antara guru dengan peserta didik, dimana guru sebagai pendidik dan belajar dilakukan oleh peserta didik dalam situasi edukatif dan membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Sehingga tidak ada lagi lagi peserta didik yang merasa bosan, malas, dan tidak tertarik pada proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya memberikan kemudahan pada peserta didik tetapi guru juga mendapatkan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik yaitu dengan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, maka salah satu cara yang dilakukan oleh guru pada zaman sekarang adalah dengan mencoba mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi.

Namun dengan kenyataannya dilapangan, berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas VA SDN 01 Bandar Buat yang dilakukan pada hari Kamis dan Jum'at tanggal 20-21 Oktober 2022. Pada pembelajaran di kelas, guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga yang ada di lingkungan peserta didik seperti barang-barang bekas. Guru hanya sesekali menggunakan laptop untuk media pembelajaran seperti *powerpoint*. Hal tersebut dikarenakan guru belum adanya inovasi terhadap media pembelajaran yang menggunakan teknologi dan guru juga belum memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut, perlu dicarikan solusi alternatifnya agar kendala yang dialami peserta didik maupun guru dapat diatasi maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi yaitu media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*.

Menurut Pratama (2018) *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media komunikasi atau presentasi. Selain itu, menurut Setyaningsih dkk (2018) *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah program yang mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan awam hingga profesional. Dengan tampilannya yang sederhana menyerupai *microsoft powerpoint*, memungkinkan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah. Darnawati dkk (2019) juga mengatakan bahwa aplikasi *articulate storyline 3* adalah sebuah alat *e-learning* yang berfungsi untuk membangun pembelajaran interaktif. Selain itu, media *articulate storyline 3* ini berbasis multimedia berupa perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Articulate Storyline 3 pernah diterapkan pada pembelajaran tematik terpadu oleh Ririn Salwani & Yetti Ariani (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline 3* di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman”. Hasil validitas dari pengembangan media pembelajaran ini memperoleh hasil 91,67% dengan kategori sangat valid, serta hasil praktikalitasnya memperoleh 81% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun perbedaan antara penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Ririn Salwani & Yetti Ariani (2021) dengan penelitian ini adalah terletak pada materi yang dibahas yaitu tema 3 subtema 3, sedangkan peneliti menggunakan materi tema 8 subtema 3 pembelajaran 3, tempat penelitian dan hasil akhir produk. Dimana pada penelitian tersebut hasil produk akhirnya berupa *file folder* yang di share kepada peserta didik. Sedangkan pada penelitian yang sudah peneliti laksanakan, peneliti menghasilkan produk akhir berupa *link*. Media pembelajaran ini dapat dibuka melalui laptop, komputer, maupun smartphone. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini memuat petunjuk penggunaan media, profil penulis, KD & indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal evaluasi dan penutup serta dilengkapi dengan gambar, teks dan video pembelajaran.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar”.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Amin & Mayasari (2015) Penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian dan pengembangan adalah metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu.

2.1. Jenis Penelitian

Model pengembangan ini menggunakan model ADDIE. ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah atau fase pengembangan, meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyaniti Ningsih, 2011). Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini dikarenakan cukup spesifik untuk membuat produk yang efektif, langkah-langkahnya tidak menimbulkan permasalahan baru, serta jelas dalam merencanakan pengembangan dalam setiap tahapannya.

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas VA SDN 01 Bandar Buat Kota Padang, pada semester II Januari-Juni 2022/2023. Penelitian ini dilakukan dalam 1 pertemuan, yaitu pada hari Senin 08 Mei 2023.

2.3. Target/Subjek Penelitian

Subjek ujicoba penelitian ini adalah 26 orang peserta didik yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan di kelas VA SDN 01 Bandar Buat Kota Padang. Uji coba dilakukan pada satu kelas yaitu kelas VA.

Pertimbangan peneliti memilih subjek ujicoba tersebut karena lingkungan sekolah yang mendukung untuk melaksanakan penelitian serta menerima pembaharuan dan belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu.

2.4. Prosedur

2.4.1. *Analysis*

Pada tahap ini meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, identifikasi masalah, dan merumuskan tujuan.

2.4.2. *Design*

Pada tahap design ialah tahap untuk merancang media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*, yaitu (1) Media pembelajaran tematik terpadu tema 8. Lingkungan Sahabat Kita subtema 3. Usaha Pelestarian Lingkungan, (2) Penggunaan bahasa yang tepat, jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

2.4.3. *Development*

Pada tahap ini pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli. Kemudian

dilakukan validasi beberapa kali oleh para ahli dan direvisi guna untuk penyempurnaan terhadap produk akhir.

2.4.4. *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas.

2.4.5. *Evaluation*

Pada tahap evaluasi ini dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran yang didesain sudah berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Dalam tahap evaluasi ini dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik.

2.5. **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Jenis data dari penelitian ini ialah data primer yaitu data yang diambil secara langsung oleh peneliti dilapangan. Terdapat ada dua data, yaitu data pertama berupa hasil validasi oleh validator/ahli di bidangnya untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan dan data kedua berupa hasil angket respon guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang di kembangkan.

Instrument penelitian terdiri dari instrumen validasi media pembelajaran dan instrumen praktikalitas media pembelajaran. Instrumen validasi ialah lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen validasi yang digunakan adalah lembar validasi materi, bahasa dan media. Sedangkan instrumen praktikalitas terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Instrumen praktikalitas digunakan untuk mengumpulkan data berupa kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

2.6. **Teknik Analisis Data**

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data dari hasil validasi media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* oleh para ahli. Sementara itu, data juga diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data praktikalitas media pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis pada masing-masing komponen.

2.6.1. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran

Dari hasil analisis validasi media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan Skala Likert.

Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas dari setiap validator menggunakan rumus menggunakan rumus Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021), yaitu:

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

Keterangan :

- NP : Nilai persen yang dicari
- R1 : Skor mentah yang diperoleh
- SM : Skor maksimum ideal

Selanjutnya, untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021), yaitu sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

- \bar{x} : Rerata
- $\sum \bar{x}_i$: Jumlah nilai dari tiap validator
- n : Jumlah validator

Berikut tabel dari kategori kevalidan media pembelajaran berdasarkan nilai akhir:

Tabel 1. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

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

Sumber: Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021).

2.6.2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Teknik analisis data praktikalitas berguna untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan angket peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dirancang.

Angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari rumus Ridwan Modifikasi Arikunto (dalam Salwani & Ariani, 2021), yaitu:

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

Keterangan:

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

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil praktikalitas menggunakan rumus Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021), yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

- \bar{x} : Rerata
 $\sum \bar{x}_i$: Jumlah nilai dari tiap validator
 n : Jumlah validator

Berikut tabel dari kategori kepraktisan media pembelajaran berdasarkan nilai akhir:

Tabel 2. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

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

Sumber: Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang peneliti lakukan, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V di Sekolah Dasar diterapkan dalam penelitian ini sesuai dengan model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) tahap analisis yang terdiri dari observasi, wawancara, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis media, dan analisis karakteristik siswa, (2) tahap perancangan yang terdiri dari perancangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Articulate Storyline 3* di kelas VA SD, (3) tahap pengembangan terdiri dari tahap uji validitas dan revisi media pembelajaran, (4) tahap implementasi yaitu media yang dikembangkan diterapkan pada subjek uji coba, (5) tahap evaluasi yang menjadi tahap perbaikan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V di Sekolah Dasar menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis. Kevalidan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini dilihat dari penilaian dari ketiga validator, dimana hasil akhir dari validator ahli materi memperoleh hasil 91,42%, penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh hasil 97,6% dan penilaian dari validator ahli media memperoleh hasil 93%. Dari perhitungan rata-rata nilai dari ketiga validator, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 94% dengan kategori “Sangat Valid” sesuai dengan kategori penilaian dari Riduwan dan Sunarto (didalam Salwani & Ariani, 2021) yaitu kategori dengan rentang persentase 81-100%. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V ini sudah valid untuk digunakan.

Sedangkan uji kepraktisan media pembelajaran dari angket respon guru mendapat persentase 95,83% dan pada angket respon peserta didik mendapatkan penilaian sebesar 97,19%. Maka didapatkan penilaian akhir praktikalitas dari respon guru dan respon peserta didik sebesar 96,51% dengan kategori “Sangat Praktis” sesuai dengan kategori penilaian dari Riduwan dan Sunarto (didalam Salwani & Ariani,

2021) yaitu kategori dengan rentang persentase 81-100%. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V ini sudah praktis untuk digunakan.

Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yetti Ariani & Ririn Salwani (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline 3* di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman”. Hasil validitas dari pengembangan media pembelajaran ini memperoleh hasil 91,67% dengan kategori “sangat valid”, serta hasil praktikalitasnya memperoleh 81% dengan kategori “sangat praktis”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* di Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaannya ialah terletak pada materi yang diajarkan, tempat penelitian dan hasil akhir produk. Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dapat memberikan banyak manfaat, yaitu peserta didik sangat antusias dan tertarik untuk belajar menggunakan media *Articulate Storyline 3*, peserta didik sangat senang dan terlihat aktif saat belajar menggunakan media *Articulate Storyline 3*, peserta didik mampu bekerja sama dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran karena teks, gambar serta video yang menarik dan penjelasan yang mudah dimengerti pada media *Articulate Storyline 3* serta pengelolaan kelas menjadi lebih mudah.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan pendapat Rohmah & Bukhori (2020); Santyasa, dkk (2020); dan Darnawati (2019) yang menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* adalah media yang dapat dipublikasikan secara online maupun offline, media yang interaktif dan efisien dalam penggunaannya, memudahkan pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun, adapun kendala pada saat proses belajar mengajar yaitu tidak semua peserta didik disediakan laptop pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga untuk mengatasi masalah tersebut peneliti memberi solusi yaitu peserta didik diminta untuk duduk secara berkelompok dan menggunakan media *Articulate Storyline 3* secara bergantian.

4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V di Sekolah Dasar sudah dinyatakan valid oleh ke tiga validator, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 94% dengan kategori “Sangat Valid”. Dan mendapatkan penilaian akhir praktikalitas dari respon guru dan respon peserta didik sebesar 96,51% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian pengembangan media

pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V di Sekolah Dasar menghasilkan produk media yang valid dan praktis sehingga layak digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku dosen pembimbing yang sudah bersedia menyempatkan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, dan saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih kepada Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku dosen penguji I dan Ibu Refiona Andika, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga kepada peneliti dalam kesempurnaan penulisan skripsi ini. Terima kasih kepada Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd, Bapak Dadi Satria, S.Pd., M.Pd, Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T selaku validator ahli materi, bahasa, dan media yang telah banyak memberikan saran serta masukan dalam perbaikan produk media pembelajaran daalam penelitian ini. Terima kasih kepada Ibu Novrianita Deni, S.Pd selaku kepala sekolah dan majelis guru SDN 01 Bandar Buat, terutama guru kelas VA Ibu Erni Yusnita, S.Pd yang telah memberikan izin penelitian, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini. Serta terima kasih kepada kedua orang tua beserta keluarga besar yang selalu yang selalu mendoakan, memberikan dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi dan memberikan dukungan yang tidak terhingga baik moril maupun materil.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.62>
- Amiroh. 2019. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Aulia Annisa, 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 Vol. 5 No. 1 Tahun 2021*.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Desyandri & Vernanda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV Tahun 2017*. ISBN: 978-602-514340-3.
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan *Articulate Storyline 3* Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2 (1), 24-35.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Permendikbud. (2016). Standar Kompetensi Lulusan No. 20 Tahun 2016. *Kemendikbud*, 3(2), 13–22.
- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>

Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>

Riduwan, dan Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.

Reinita, Waldi, 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>

Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Development of Interactive Learning Media for Android-Based Correspondence Subjects Using Articulate Storyline 3. *Economics and Education Journal (Ecoducation)*, 2(2), 169-182.

Rusman. (2015). Kesulitan Guru dalam Mengimplementasikan Penilaian Autentik. *Elmidad: Jurnal PGMI*, 10(No. 2), 131–152. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/778>

Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963>

Setyaningsih, Sri, dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. : *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Vol.20 No.2*.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surani, A., Chandra, C., Sukma, E., & Habibi, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800-807. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.832>

Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Available online at:

