

Praktikalitas Pengembangan Media Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Dzaky Kosandi *¹⁾, Masniladevi ²⁾

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

E-mail: dzaky.oppo33@gmail.com *¹⁾, masnila.devi@yahoo.co.id ²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 30-04-2024

Revised : 21-05-2024

Accepted : 22-05-2024

Published : 25-05-2024

ABSTRACT

This research aims to develop learning media based on the Articulate Storyline 3 application on rectangular material in class IV Elementary School. The type of research used is R&D (Research and Development) used the ADDIE development model, Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were carried out at SD Negeri 10 Bandar Buat. The validity and practicality test instrument is carried out in the form of filling out a questionnaire and carrying out an analysis of the needs of teachers, students and curriculum. The learning media that has been designed will be validated learning media with validators including material, language and media experts by providing validity questionnaires to the validator experts. Validity of the development of Articulate Storyline 3 learning media, the results were 91,6% (very valid), for material experts, 95% (very valid) for linguists 95,8% (very valid) for expert media. Practicality in schools is very practical with a percentage of teacher responses of 91,6% and student responses of 92%. So it can be concluded that the development of learning media based on the Articulate Storyline 3 application in mathematics learning in elementary schools has been tested for validity and can be used in the learning process.

Keywords:

*Articulate Storyline 3
Mathematics Learning
Elementary School
Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate Storyline 3 pada materi segi empat di Kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian dilaksanakan pada SD Negeri 10 Bandar Buat. Instrumen uji validitas dan praktikalitas dilaksanakan dalam bentuk pengisian angket dan melaksanakan analisis kebutuhan guru, peserta didik dan kurikulum. Media pembelajaran yang sudah dirancang akan dilakukan validasi pada media pembelajaran dengan validator yang meliputi ahli materi, bahasa, dan media dengan memberikan angket validitas kepada para ahli validator. Validitas pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 3 memperoleh hasil 91,6% (sangat valid) pada ahli materi, 95% (sangat valid) pada ahli bahasa, 95,8% (sangat valid) pada ahli media. Praktikalitas di sekolah sangat praktis dengan presentase dari respon guru 91,6% dan respon peserta didik 92%. Sehingga disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate Storyline 3 pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sudah teruji kevalidannya dan dapat digimplementasikan pada proses pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bidang teknologi terus berkembang begitu pesat terkhusus di dunia teknologi serta dalam implementasinya di beberapa bidang kehidupan yang mengarahkan untuk mendapatkan perhatian khusus. Revolusi industri 4.0 sudah dijadikan topik perbincangan masyarakat di belahan penjuru dunia, termasuk Indonesia (Friantona Nasution & Darwis, 2022). Dengan perkembangan yang bergitu pesat, akses komunikasi juga semakin maju diakibatkan adanya pengaruh revolusi industri 4.0 dalam mengaplikasikan dan memanfaatkan penggabungan teknologi dengan sistem komputer dan informasi (Aulia & Masniladevi, 2021). Hal ini menunjukkan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, Dimana guru diharuskan untuk mampu memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pembelajaran yang dilaksanakan menerapkan kurikulum merdeka dimana kurikulum merdeka didesain sebagai bagian dari penanggulangan kemendikbudristek untuk mengatasi kelemahan belajar karena pembelajaran kurikulum merdeka sudah lebih efisien dan interaktif dengan adanya program proyek yang memberikan peluang lebih luas pada peserta didik untuk giat menjelajahi isu-isu aktual meliputi isu lingkungan, kesehatan, dan lainnya guna mendorong pengembangan karakter dan kecakapan profil pelajar pancasila (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Dengan demikian, dapat membuat peserta didik ikut giat di pembelajaran, mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan terhadap peserta didik, untuk itu pendidik mampu mengimplementasikan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan hal-hal yang mampu menyampaikan pesan melalui beberapa saluran, contohnya merangsang pikiran, perasaan dan keinginan peserta didik kemudian mampu mendorong terbentuknya reaksi belajar yang efektif dalam menambah informasi terkini pada diri peserta didik dengan tujuan pembelajaran mampu tercapai sesuai harapan (Daniyati et al., 2023). Selain itu, menurut Ilahi & Desyandri, (2020) media pembelajaran dijadikan sebagai proses pembelajaran pada alat dalam menumbuhkan motivasi, semangat, dan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran ialah alat atau penghubung yang dapat dipakai untuk memberikan pesan berupa bahan pembelajaran kepada penerimanya, yaitu peserta didik supaya bisa menerapkan pembelajaran menjadi efisien, efektif dan menyenangkan (Salwani & Ariani, 2021). Menurut (Andika et al., 2019) media pembelajaran adalah suatu bentuk yang dapat menjadi perantara pengirim pesan kepada penerima dari alat yang tidak modern hingga alat yang paling modern.

Sehubungan adanya penggunaan dan penerapan media dalam pembelajaran guru sebaiknya bijak dan cermat dalam memilih atau menentukan media yang akan digunakannya dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga penggunaan media yang menarik memberikan peningkatan semanat belajar peserta didik yang akan terwujudnya suatu pembelajaran peserta didik dengan harapan terlihat nyata dalam proses atau menjadi titik pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran (Oktavia & Eliyasni, 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri 14 Pauh pada tanggal 7-8 Desember 2023, di kelas IV SD Negeri 10 Bandar Buat pada tanggal 11 – 13 Desember

2023 dan dikelas IV SD Negeri 17 Jawa Gadut pada tanggal 13-14 Desember 2023. Dimana dalam observasi melaksanakn analisis kebutuhan guru dan peserta didik dengan hasil proses pembelajaran yang dilakukan guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa video dengan menggunakan laptop dan proyektor yang disediakan oleh sekolah. Namun, lebih sering menggunakan media berupa benda konkret, buku bacaan dan buku paket sebagai media untuk memahami materi pada pembelajaran matematika. Hal ini menjadikan peserta didik mengalami kesulitan dalam pemahaman materi dan pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif. Dalam pengamatan tersebut juga terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan guru dalam menjelaskan atau menerangkan materi pelajaran yang sedang diajarkan.

Penggunaan video pembelajaran yang digunakan guru belum memiliki pembaharuan atau inovasi yang baru dan pemilihan dalam video pembelajaran sesuai dengan materi yang dibuka. Hal ini membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara benda konkret hanya media yang tersedia diruangan kelas penggunaan media konkret yang tidak terfokus pada seluruh peserta didik yang bersifat keseluruhan. Sehingga peserta didik tidak dapat focus terhadap media konkret yang disampaikan karena guru hanya fokus menjelaskan didepan dengan ukuran media konkret yang tidak terlalu besar. Hal ini menyebabkan efesiensi dalam penggunaan media konkret dan video pembelajaran yang belum bisa meningkatkan keaktifan dan semangat peserta didik pada proses pembelajaran.

Hasil wawancara telah dilakukan peneliti terhadap wali kelas IV di sekolah yang peneliti lakukan observasi, menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran dalam materi pelajaran matematika sudah menggunakan beberapa perangkat teknologi seperti laptop, *wi-fi*, *infocus* dan proyektor pada pembelajaran matematika. Penggunaan media teknologi tersebut tidak sering digunakan pembelajaran dibandingkan lebih sering menggunakan media konkret dan buku pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, guru wali kelas menyatakan bahwa peserta didik mendapatkan kesulitan dalam pemahaman materi dan semangat belajar yang kurang dengan pembelajaran yang kurang efektif dan inovatif. Hal itu disebabkan kurangnya guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi.

Hal ini berkesinambungan yang disampaikan oleh Anggraini & Ningsih, (2022) bahwasannya pendidik merupakan peranan utama dalam aspek pendidikan dan pembelajaran disekolah yang dimana pendidik sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk belajar secara efektif dan efisien. Kemudian dengan terdapatnya permasalahan yang ada dalam sekolah tersebut guru berkenaan dengan adanya pengembangan media pembelajaran aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 adalah salah satu perangkat lunak (*software*) yang dimanfaatkan dalam media pembelajaran yang terdapat fitur video, gambar, suara, dan animasi dengan pengoperasinya mampu dilaksanakn oleh peserta didik melalui tombol perintah yang sudah ada di dalam software tersebut (Tazkiyah et al., 2021). Menurut Mahmud (2020) *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang dapat dipergunakan untuk menghasilkan media pembelajaran dengan macam bentuk media

meliputi gambar, animasi, teks, suara dan video yang dimana prosesnya dapat diselaraskan dengan keinginan sendiri.

Articulate Storyline 3 adalah media interaktif yang mempunyai kelebihan dalam membuat presentasi dengan keterampilan seni menjadikan kedua kelebihan kolaborasi yang menjadi daya tarik keinginan belajar peserta didik (Pratama, 2018). Selain memiliki fitur beragam, *Articulate Storyline 3* terdapat beberapa template yang bervariasi. Dengan adanya template tersebut dapat mempermudah dan mempercepat waktu dalam mendesain pembelajaran karena tampilan dari *Articulate Storyline 3* ini sederhana dan mudah untuk dioperasikan oleh guru.

Hal ini didukung dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Salwani & Ariani, 2021) dengan judul pengembangan media pembelajaran tema 3 subtema 3 berbasis *Articulate Storyline 3* di kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. Dengan menunjukkan hasil yang telah valid dan praktis sehingga dapat digunakan. Pembaruan dalam media pembelajaran yang dirancang sudah menggunakan kurikulum merdeka dengan memberikan animasi bergerak, audio background dan memiliki fitur yang memudahkan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Dengan demikian, menunjukkan bahwa pendidik dan peserta didik memerlukan inovasi baru pada media pembelajaran berbasis teknologi yang membutuhkan media pembelajaran yang mampu disajikan dengan menarik, efektif dan inovatif yang bisa digunakan secara nyata oleh peserta didik agar peserta didik bisa terlibat aktif dalam pembelajaran (Habibi et al., 2023).

Hal ini menjelaskan perumusan masalah pada penelitian tersebut adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar yang valid dan praktis? Pada permasalahan tersebut memiliki tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang dipersingkat menjadi pengembangan R&D. Definisi istilah merupakan solusi untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang berbentuk media, materi alat dan strategi pembelajaran sebagai cara pembaharuan pembelajaran di kelas (Fatia & Ariani, 2020).

Menurut Purnama (2016) model pengembangan adalah bentuk penelitian yang memiliki tujuan sebagai menghasilkan produk-produk dalam pembelajaran dimulai pada analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang dapat digunakan dalam menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2017).

Penelitian pengembangan yang dijadikan pada penelitian ini ialah model ADDIE. Dengan Langkah-langkah sebagai berikut analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2017).

2.2. Prosedur Penelitian

2.2.1. Analisis (*Analysis*)

Analisis yang dilaksanakan adalah kesesuaian dengan keperluan yang akan menjadi tujuan peneliti diantaranya analisis kebutuhan peserta didik, guru dan analisis kurikulum. Hasil dari penganalisaan tersebut dijadikan sebagai peneliti menentukan mengambil pengembangan media pembelajaran.

2.2.2. Perancangan (*Design*)

Perancangan dilaksanakan dengan pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar dengan rancangan yaitu : (1) pembelajaran kurikulum merdeka, (2) merancang media berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*, (3) mendesain media pembelajaran yang menarik dan berisi materi segi empat pada pembelajaran matematika di kelas IV SD, (5) penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, (6) membuat soal latihan dan LKPD yang sesuai dengan pelajaran materi.

2.2.3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini berfungsi untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* di pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar. Dilaksanakannya validitas oleh ahli materi, bahasa dan media bertujuan validnya suatu media pembelajaran dengan harapan dapat laksanakan dalam proses pembelajaran.

2.2.4. Penerapan (*Implementation*)

Tahap implementasi penggunaan media pembelajaran sudah bisa digunakan pada pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Dengan mempersiapkan peralatan belajar dan keadaan belajar yang kondusif. Setelah semuanya tersedia, peneliti dapat melaksanakan penerapan produk media pembelajaran.

2.2.5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilaksanakannya evaluasi terhadap media yang sudah dikembangkan dengan hasil media pembelajaran akan dilihat dari hasil produk media pembelajaran yang telah diselesaikan. Dengan demikian dapat dilihat apakah nantinya media pembelajaran sesuai ddengan pencapaian yang diinginkan atau tidak.

2.3. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diambil dalam penelitian menggunakan lembar observasi dan wawancara kepada pendidik dan proses pembelajaran saat sedang berlangsung guna mendapatkan permasalahan yang dijadikan sebagai acuan dalam pennentuan upaya dengan melaksanakan pengembangan media pembelajaran. Intrumen penelitian menggunakan angket validitas kepada para validato materi, bahasa

dan media dan praktikalitas kepada pendidik dan peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan pemberian lembar angket validitas kepada para validator materi, bahasa, media guna mendapatkan kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan dan pemberian lembar praktikalitas kepada pendidik dan peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran untuk mendapatkan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

2.4. Teknik Analisis Data

Hasil analisis media pembelajaran telah diperoleh pada berbagai bidang yang diberikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala *likert*. Berdasarkan lembar validitas dan praktikalitas pemberian penskoran dalam masing-masing kategori dilihat dari penilaian yang diberikan. Pemberian angka 4 kategori baik, angka 3 kategori baik, angka 2 kategori kurang baik, angka 1 kategori tidak baik menurut modifikasi Arikunto (Azlina & Zainil, 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

3.1.1 Tahapan Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Pada hasil analisis kebutuhan yang penelitian temukan adalah : (1) pendidik memerlukan adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi guna mempermudah proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan meningkatkan semangat belajar peserta didik, (2) guru membutuhkan pembaharuan dalam media pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan media pembelajaran secara konkret dan yang ada disekeliling mereka, dengan itu memerlukan pengadaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga peserta didik semakin aktif dalam proses pembelajaran, (3) guru membutuhkan adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan fasilitas yang telah tersedia di sekolah, (4) peserta didik yang membutuhkan inovasi dan variatif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Acuan hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, peneliti merasa perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam bentuk variatif dan menarik bertujuan peningkatan semangat belajar peserta didik.

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* adalah kurikulum merdeka. Peneliti melakukan analisis kurikulum pada pembelajaran matematika di kelas IV SD sebelum melaksanakan pengembangan media tersebut. Analisis yang dilakukan pada pembelajaran matematika di kelas IV pada elemen geometri.

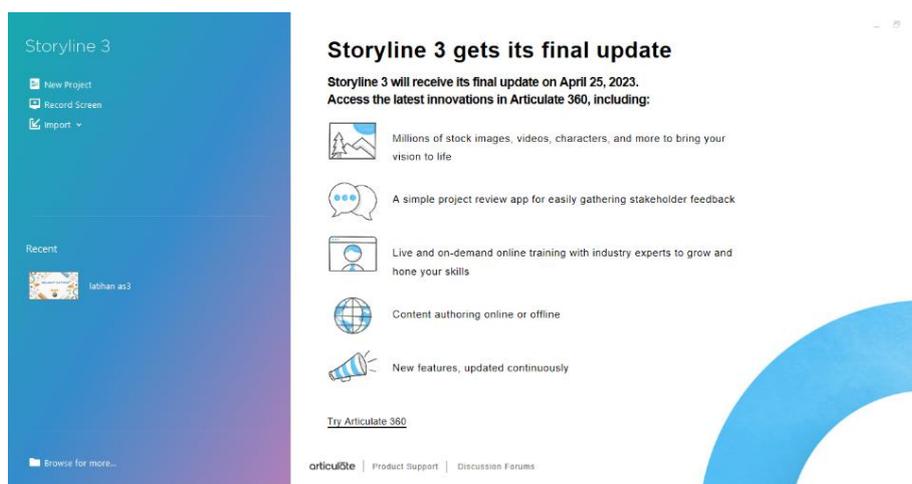
Berdasarkan hasil analisis tersebut dalam pengembangan media *Articulate Storyline 3*, peneliti memfokuskan pada elemen geometri materi segi empat dengan pelajaran matematika. Materi yang

disajikan dalam media tersebut bagaimana peserta didik dapat memahami bentuk-bentuk segi empat dan ciri-ciri segi empat bangun datar persegi.

3.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

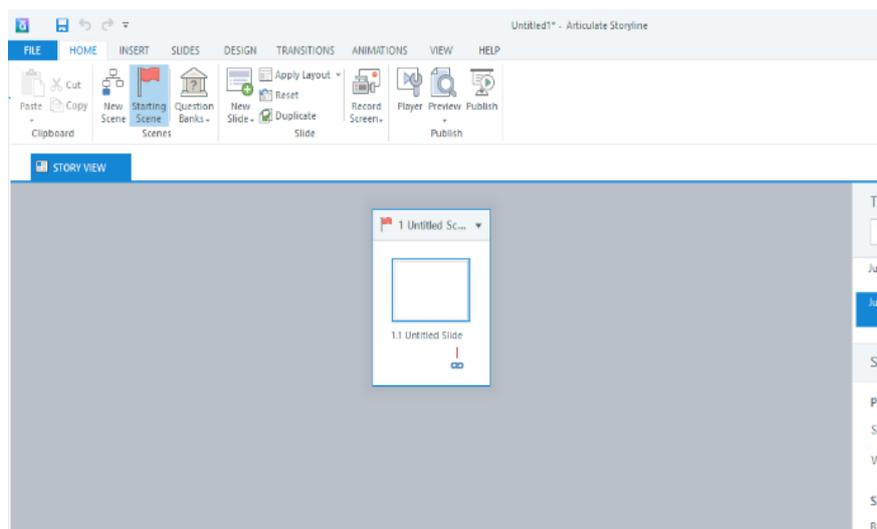
Media pembelajaran yang dirancang bisa mempermudah pendidik menyampaikan materi matematika dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang bersifat variatif dan inovatif. Berikut tahap perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* :

- 1) Buka Aplikasi Articulate Storyline 3.
- 2) Kemudian klik new project untuk memulai pembuatan media



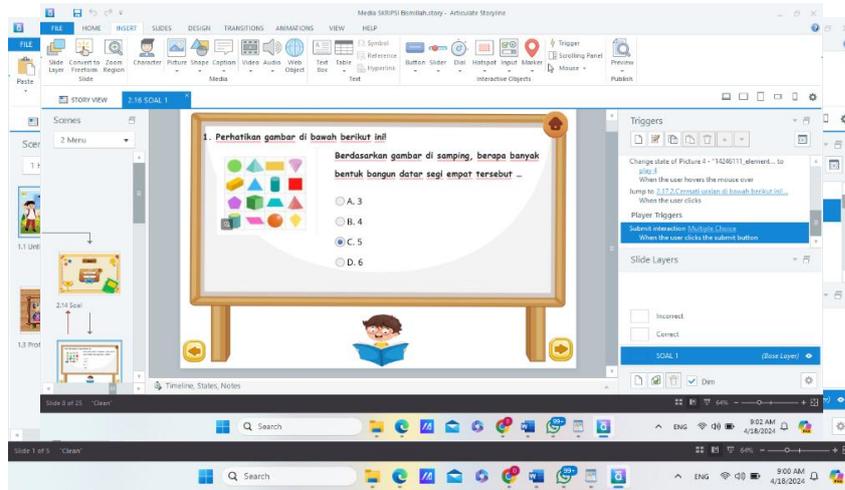
Gambar 1. Tampilan Awal Articulate Storyline 3

- 3) Setelah layer utama tampil, klik dua kali pada Unitle Slide untuk mengubah nam layer menjadi layer utama



Gambar 2. Tampilan Menu untuk Mengubah Nama Layer

4) Membuat tampilan halaman utama



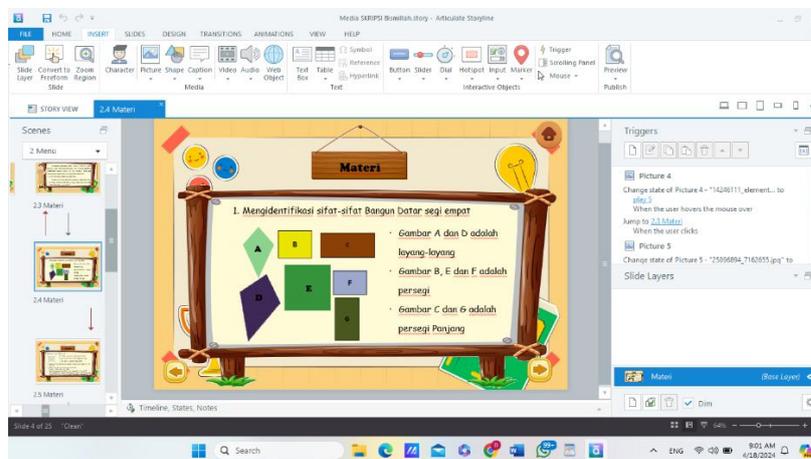
Gambar 3. Tampilan Utama

5) Membuat tampilan beranda dan icon pilihan menu



Gambar 4. Tampilan Pilihan Menu

6) Membuat tampilan CP dan TP

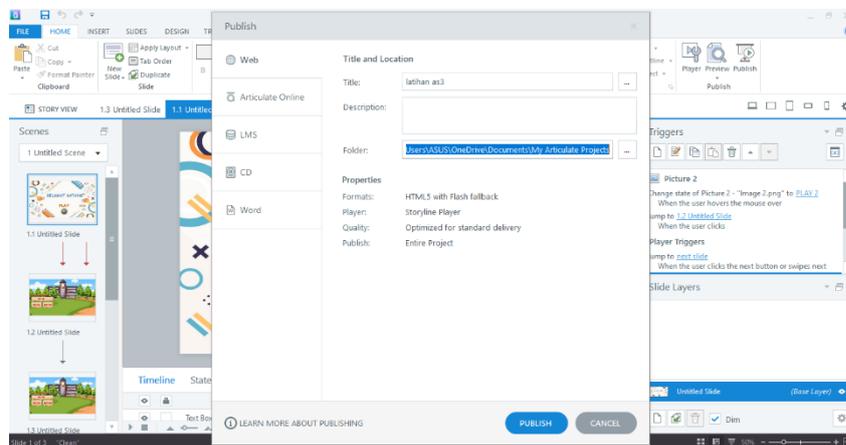


Gambar 5. Tampilan CP dan TP

7) Membuat tampilan materi dalam aplikasi

Gambar 6. Tampilan Materi

8) Membuat tampilan soal

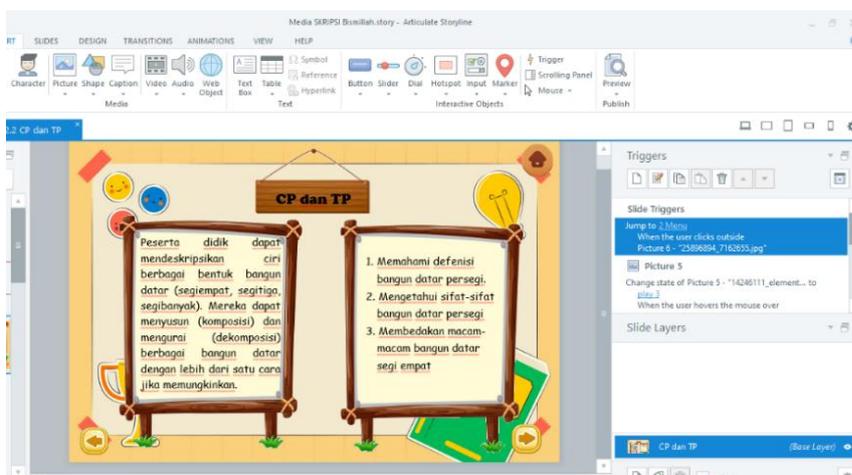


Gambar 7.

Tampilan

Soal

9) Melakukan penyimpanan file atau publish file



Gambar 8. Tampilan Layar untuk Menyimpan Project atau Publish

3.1.3 Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan kegiatan validasi kepada para ahli atau validator setara dengan bidangnya, terdiri dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media. Setelah melaksanakan validasi kepada para ahli validator, maka dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan untuk dilakukan perbaikan pada media pembelajaran Articulate Storyline 3 yang telah dirancang, hasil revisi yang dilakukan untuk mendapatkan kevalidan dalam media pembelajaran sehingga layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Berikut hasil penilain validitas oleh validator, dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran

| No | Validator | Validasi 1 | | Validasi 2 | |
|----|-----------------------|------------|--------------|------------|--------------|
| | | Presentase | Keterangan | Presentase | Keterangan |
| 1 | Ahli Materi | 78,3% | Valid | 91,6% | Sangat Valid |
| 2 | Ahli Bahasa | 95% | Sangat Valid | 95% | Sangat Valid |
| 3 | Ahli Media | 79,1% | Valid | 95,8% | Sangat Valid |
| | Rata-rata Keseluruhan | 84,3% | Sangat Valid | 94,1% | Sangat Valid |

Tabel 2. Kategori Validitas Media Articulate Storyline 3

| Interval | Keterangan |
|----------|--------------------|
| 81%-100% | Sangat Valid |
| 61%-80% | Valid |
| 41%-60% | Cukup Valid |
| 21%-40% | Kurang Valid |
| 0%-20% | Sangat Tidak Valid |

Sumber: Modifikasi (Vawanda & Zainil, 2023)

Berdasarkan penjelesan diatas, dijelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sudah teruji kevalidannya dengan penilaian 94,1% dengan kategori “Sangat Valid” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

3.1.4 Tahap Penerapan (Implementation)

Tahap penerapan ini dilaksanakan bertujuan guna mengimplementasikan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan ter uji kevalidannya oleh para ahli. Pada tahap penerapan media pembelajaran dilakukan di SDN 10 Bandar Buat yang dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar dengan jumlah 28 peserta didik dan 1 orang guru kelas IV. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 25 April 2024.

Dalam tahap penerapan mendapatkan hasil praktikalitas yang dinilai oleh guru dan peserta didik dengan menggunakan lembar angket praktikalitas yang diberikan untuk mendapatkan hasil paraktikalitas yang sangat praktis. Berikut hasil uji praktikalitas guru dan peserta didik dapat dilihat melalui tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Respon Guru

| Nama Sekolah | Skor Keseluruhan | Skor Maksimum | Rata-rata Keseluruhan (%) | Kategori |
|-------------------|------------------|---------------|---------------------------|----------------|
| SDN 10 Banda Buat | 22 | 24 | 92% | Sangat Praktis |

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Peserta Didik

| Nama Sekolah | Skor Keseluruhan | Skor Maksimum | Rata-rata Keseluruhan | Kategori |
|-------------------|------------------|---------------|-----------------------|----------------|
| SDN 10 Banda Buat | 616 | 672 | 92% | Sangat Praktis |

Tabel 5. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran

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

Sumber: diadaptasi dari purwanto (dalam Azlina & Zainil, 2021)

Berdasarkan penjelasan diatas, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sudah ter uji kepraktisannya dengan kategori “sangat praktis”.

3.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah pengakhiran dalam pelaksanaan penelitian. Evaluasi diambil berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui proses respon pendidik dan peserta didik. Hasil tahap evaluasi ini dipergunakan untuk mengukur kepraktisan penggunaan media pembelajaran aplikasi *Articulate Storyline 3*. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran tersebut memberikan dampak bagi peserta didik dan guru dalam penggunaannya yang telah teruji.

3.2 Pembahasan

Penelitian yang dilakukan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*. Materi yang berikan dalam media tersebut adalah materi segi empat di IV Sekolah Dasar pada elemn geometri. Terlihat bahwa proses pengembangan media *Articulate Storyline 3* memberikan semangat belajar kepada peserta didik yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan tahapan pengembangan model ADDIE menurut (Sugihartini & Yudiana, 2018) menjelaskan bahwa pengembangan model ADDIE merupakan model pengembangan dengan 5 tahapannya, yaitu: *analysze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan sangat valid sehingga dapat dimplementasikan di SDN 10 Bandar Buat. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sudah memiliki

tampilan yang menarik dengan memberikan animasi, ulisan, gambar, video dan audio yang bervariasi. Hal ini juga diselaraskan dengan kebutuhan peserta didik dan materi yang sesuai. Dalam penggunaan bahasa yang digunakan juga mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran tersebut. Sejalan yang disimpulkan oleh (Rahmadani et al., 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran memberikan peran penting dalam membantu peserta didik untuk memahami materi Pelajaran yang diajarkan.

Penilaian media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran matematika di kelas IV sudah menunjukkan hasil yang sangat baik berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh beberapa ahli yang terdiri dari uji validitas ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hal ini didukung dengan pendapatnya (Erisa et al., 2023) menjelaskan bahwa validitas mendapatkan hasil yang valid dengan menggunakan instrument dan dibuktikan dengan hasil dari validitas dalam kategori benar-benar valid.

Hasil uji praktikalitas yang dilakukan di SDN 10 Bandar Buat didapatkan dari respon guru dan peserta didik dengan hasil uji praktikalitas dari respon guru memperoleh presentase 92% dengan golongan sangat praktis dan hasil uji praktikalitas dari respon peserta didik memperoleh presentase 92% dengan golongan sangat praktis. Hal ini didukung oleh (Irawan & Hakim, 2021) yaitu jika peserta didik dan guru memberikan pilihan 3 dan 4 dapat disimpulkan respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan menunjukkan hasil positif.

Praktikalitas media pembelajaran dalam media *Articulate Storyline 3* memberikan dampak baik bagi guru dan peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan bervariasi yang dapat meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik. Hal ini didukung oleh pendapat (Sari & Harjono, 2021) dengan menjelaskan media *Articulate Storyline 3* menyajikan media pembelajaran yang menarik dengan adanya fitur karakter animasi, game edukasi dan lainnya. Selain itu menurut (Irawan & Hakim, 2021) menjelaskan kepraktisan dalam sebuah media dapat dilihat dari hasil penilaian pengguna dalam menggunakan media pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* memberikan alternatif baru dan inovasi baru dalam proses pembelajaran pada pelajaran matematika materi segi empat di kelas IV Sekolah Dasar. Dengan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran menunjukkan keaktifan dan semangat belajar saat menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini didukung dengan kelebihan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang menarik dan juga dilengkapi dengan teks, audio, video, LKPD, Soal dan gambar atau animasi yang menarik.

4. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan hasil uji validitas memperoleh presentase 91,6% pada ahli materi, 95% pada ahli bahasa dan 95,8% pada ahli media dengan nilai rata-rata keseluruhan memperoleh presentase 94,1%. Pada hasil uji praktikalitas menunjukkan hasil melalui respon guru

dengan presentase 92% dan respon peserta didik dengan presentase 92% yang menunjukkan kepraktisan media pembelajaran sangat praktis. Oleh sebab itu, hasil pengembangan media pembelajaran membuktikan bahwa media pembelajaran Articulate Storyline 3 layak digunakan dalam proses pembelajaran dan memudahkan guru dan peserta didik dalam penggunaan serta proses pembelajaran yang dilaksanakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbilalamiin peneliti ucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam pencapaian saat ini. Tidak lupa ucapan terimakasih kepada Ibu Masniladevi, S.Pd., M.Pd. atas bimbingan, arahan, masukan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi. Ucapan terimakasih kepada Ibu Dr. Yullys Helsa, M.Pd. selaku validator materi, kepada Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd. selaku validator bahasa dan kepada Bapak Drs. Yunisrul M.Pd. selaku validator media yang telah memberikan masukan dan saran yang luar biasa. Ucapan terimakasih kepada kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas IV SDN 10 Bandar Buat yang telah mendukung dalam penelitian ini. Serta tidak lupa ucapan terimakasih dan kepada kedua orang tua peneliti yang senantiasa mendoakan dan memberi motivasi serta semangat kepada peneliti hingga sampai pada tahap ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Andika, R., Anugrah, S., & Hendri, N. (2019). The Development of Augmented Reality Based Learning Media to the Introduction of Computer Course in Curriculum and Educational Technology, Faculty of Education, Universitas Negeri Padang. *Atlantis Press*, 372(ICoET), 103–106.
- Angraini, D., & Ningsih, Y. (2022). Development of Android-Based Learning Media Using the CapCut Application in Integrated Thematic Learning in Grade IV Elementary School. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 35–43. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.30>
- 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*. 5, 602–607.
- Azlina, & Zainil, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Software Macromediaflash 8 Pada Materi. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).
- Daniyati, A., Saputri, Bulqis, I., Wijaya, R., & Septiyani, Aqila, S. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 285.
- Erisa, F., Munir, S., Muchlis, L. S., & Khairat, A. (2023). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay dalam Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk Sekolah Dasar. *Fondatia*, 7(1), 123–135. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3066>
- 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.

- Friantona Nasution, M., & Darwis, U. (2022). Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *Edu Global : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 45–54.
- Habibi, M., Zikri, A., Chandra, Suriani, A., & Azima, N. F. (2023). Media Papan Cerita Rumpang Berbasis Educational Mobile Game untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 3004–3019. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8193>
- 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.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Mahmud, N. F. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar. *Pgsd*, 1(1), 1–8.
- Oktavia, F., & Eliyasni, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2).
- Pratama, R. A. (2018). Al Barik (Turorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2, FKIP Universitas Balikpapan Jl . Pupuk Raya , Balikpapan Pendahuluan Matematika merupakan ilmu universal. *AdMathEdu*, 8(2), 185–197.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rahmadani, E., Artikel, H., & Kunci, K. (2023). Praktikalitas Media Pembelajaran Papan Hitung Dalam Mengembangkan Pemahaman Konsep Bagi Siswa Sekolah Dasar Info Artikel ABSTRAK. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar |*, 4(2).
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- 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.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono, D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.

Tazkiyah, A., Hendrik, M., & Nurjannah, N. (2021). Pengembangan Media Interaktif Cerita Fabel Mentilin Yang Cerdik Menggunakan Articulate Storyline 3 Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Interactive Media Development of Clever Horsfield's Tarsier [Mentilin] Fable Story Using Articulate Storyline 3 for Four. *Sirok Bastra*, 9(2), 113–124. <https://doi.org/10.37671/sb.v9i2.313>

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-jipsd.v10i1.10332>

Available online at:

