

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Dengan Model Problem Based Learning Pada Tema 4 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 091726 Silau Dunia

Arya Novanta Sinaga¹, Robenhardt Tamba², Wildansyah Lubis³, Naeklan Simbolon⁴, Faisal⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia

E-mail: aryanovansx@gmail.com¹, robenhardt@gmail.com², willys1158@gmail.com³,
naeklan@unimed.ac.id⁴, faisalpendas@gmail.com⁵

Article History:

Received: 07 Mei 2025

Revised: 18 Juni 2025

Accepted: 20 Juni 2025

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline

Abstrak: Media pembelajaran Articulate Storyline merupakan media pembelajaran yang telah teruji kelayakan, validitas dan praktikalitasnya. Pengembangan media ini menggunakan metode RnD (Research and Development) dan model pengembangannya adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Objek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 091726 Silau Dunia yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penilaian produk yang telah diuji oleh ahli materi sebesar 74% dengan kategori "Layak". Pengujian media memperoleh presentase sebesar 82% dengan kategori "Sangat Layak". Wali kelas yang menjadi penguji dalam hal praktikalitas sebesar 86% dengan kategori "Sangat Layak". Kemudian media pembelajaran yang telah dikembangkan telah teruji keefektifannya sebesar 0,5 dengan kategori "Layak".

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan oleh pendidik agar dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa ketika mengajar di sekolah. Banyak permasalahan dan tantangan di bidang pendidikan. Segala permasalahan dan tantangan yang dihadapi membutuhkan solusi agar dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang dapat memberikan dampak yang efektif. Apalagi pada era revolusi industri 4.0 yang kemajuan teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan semakin pesat, sebagai akibatnya global. pendidikan dituntut agar bisa menghadapi tantangan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Terkhusus pada perkembangan zaman yang menerapkan media pembelajaran dengan bantuan teknologi. Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan tersebut, pemerintah berusaha membenahi berbagai hal di bidang pendidikan, sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Kita tahu saat ini kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah rendahnya kualitas guru dan rendahnya prestasi siswa.

Berdasarkan observasi awal peneliti dalam pengumpulan data pada tanggal 03 September 2022, peneliti menemukan berbagai permasalahan yang mana masih banyak guru yang

menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai sarana penyampaian materi di dalam kelas sehingga membuat proses pembelajaran yang monoton dan membosankan untuk peserta didik. Masih banyak terdapat peserta didik yang kurang fokus pada materi yang disampaikan. Salah satunya banyak peserta didik yang bermain, berbicara, berjalan-jalan di dalam kelas sehingga mereka tidak fokus dalam proses pembelajaran di kelas. Selama proses belajar mengajar, peserta didik tidak didorong untuk menumbuhkan daya berpikirnya. Disinilah peran seorang guru itu sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 091726 Silau Dunia, terutama di kelas IV pada Tema 4 “Keluargaku” Sub Tema 1 “Jenis- Jenis Pekerjaan”. Ada beberapa peserta didik terlihat kurang minat dalam belajar, tidak memahami secara menyeluruh materi yang disampaikan oleh guru serta terlihat motivasi belajar peserta didik yang rendah pada pembelajaran Tema 4 “Keluargaku” Sub Tema 1 “Jenis- Jenis Pekerjaan”.

Tabel 1. Data Hasil Prestasi Peserta Didik

Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Persentase
IPS	< 70	9	15	60%
	70	1		6,6%
	> 70	5		33,3%

Melihat perolehan hasil belajar peserta didik pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 091726 Silau Dunia yang diberikan oleh guru kelas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat diketahui dari persentase peserta didik yang mendapatkan nilai diatas 70 pada pelajaran IPS sebesar 33,3% sedangkan persentase peserta didik yang mendapat nilai dibawah 70 untuk sebesar 60%,. Hal yang dipastikan menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dan pengembangan serta inovasi media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik hanya mendengarkan guru menjelaskan serta melihat gambar yang ada di buku pelajaran sesuai arahan guru sehingga membuat peserta didik sulit memahami dan mengerti informasi mengenai materi yang telah diajarkan di kelas oleh guru.

Aplikasi Articulate Storyline merupakan sebuah perangkat lunak (software) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio dan lain-lain. Articulate Storyline memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi microsoft power point. Aplikasi Articulate Storyline membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. Articulate Storyline memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat menunjang proses pembelajaran, (1) dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum, (2) dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya, (3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam articulate storyline, (4) terdapat aplikasi pembuatan quiz tanpa mengunggah file yang berada di luar, dan (5) memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismiranda Fatia, dkk (2020) dengan judul “Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar” yang menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE kepada 14 peserta didik di kelas IV SDN 04 Nanggalo dengan tujuan sebagai inovasi media pembelajaran dengan mengembangkan media Articulate Storyline 3 pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Berdasarkan hasil penelitian bahwa dhasil dari validator ahli materi sebesar 89,23%, validator ahli bahasa sebesar 80%, dan validator ahli media sebesar 100%. Hasil uji praktikalitas

angket respon guru sebesar 81,25% dan angket respon peserta didik sebesar 88,25%. Dapat disimpulkan bahwa Media Articulate Storyline 3 pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV Sekolah dasar telah valid dan praktis digunakan.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Annisa Aulia, dkk (2021) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD” yang melakukan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) yang bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang valid dan praktis. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 17 orang peserta didik di kelas IIID SD IT Mutiara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Multimedia interaktif ini telah valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, hal tersebut dilihat dari hasil validasi ahli desain, ahli materi, ahli bahasa dan media.

LANDASAN TEORI

Kata media berasal dari kata latin “medius” dimana secara harfiah berarti : tengah, perantara, atau pengantar. Pengertian media dalam suatu proses pembelajaran secara lebih khusus diartikan sebagai alat atau perantara yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Menurut Arsyad (Anita Azmi, dkk, 2020, h. 306) media adalah alat yang menyampaikan pesan-pesan dalam pengajaran.

Sadiman (Khikmawati, dkk, 2021, h. 75) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware. Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari si pengirim ke si penerima sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi dan tercapailah tujuan pembelajaran yang efektif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan adalah R&D (Research and Development). Jenis penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dengan model Problem Based Learning pada Tema 4 Subtema 1 Sekolah Dasar adalah Research and Development (R&D) atau biasa disebut dengan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Tempat dan waktu penelitian dilaksanakan di SD Negeri 091726 Silau Dunia penelitian yang dilakukan pada awal bulan september 2024 sampai Januari 2025 Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SD Negeri 091726 berjumlah 15 orang. Adapun prosedur perancangan penelitian yaitu:

1. Analisis (Analysis), Kemampuan yang dimiliki guru dalam membuat dan merancang sebuah media pembelajaran interaktif yang akan digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih terbatas. Dari hal tersebut juga,

pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan guru menjadi berkurang sehingga ditemukan perolehan hasil belajar sebagian besar siswa yang tidak mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM).

2. Desain (Design), Media pembelajaran tematik berbasis Articulate Storyline dengan model Problem Based Learning merupakan jenis media pembelajaran yang didesain dengan konsep yang menyenangkan dan bermakna, oleh sebab itu warna yang terdapat dalam bahan ajar nantinya akan bersifat colourfull serta dilengkapi dengan video animasi, game edukasi, latihan soal dan berbaur dengan kearifan lokal pada background dan sound media tersebut.
3. Pengembangan, (Development), Tahap pengembangan ini mencakup tiga tugas utama yaitu: penyusunan, produksi, dan evaluasi. Tahap ini merupakan realisasi dari rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya. Produk yang direalisasikan yakni media pembelajaran interaktif berbentuk aplikasi atau link web yang dapat digunakan baik melalui laptop/komputer, tablet, maupun Smartphone.
4. Implementasi (Implementation) Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji lapangan yang dilakukan pada kelas IV SD Negeri 091726 Silau Dunia sebanyak 15 siswa dengan acuan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya serta melaksanakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dengan model Problem Based Learning yang sudah dipasang di Smartphone. Siswa diberikan pre-test dan post-test sebagai langkah akhir dari tahap implementasi untuk melihat hasil pemahaman siswa terkait materi yang sudah di jelaskan dalam media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline.
5. Evaluasi (Evaluation), Tahap terakhir adalah evaluasi. Melalui tahap ini, dilaksanakan revisi akhir terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dicapai oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi berupa ketercapaian tujuan pengembangan. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk merevisi media sesuai dengan penilaian dan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas IV SD Negeri 091726 Silau Dunia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dan kalaupun menggunakan hanya seperti media karton yang dirakit sendiri. Guru di sekolah tersebut juga tidak memanfaatkan teknologi serta fasilitas yang tersedia, dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung bahwa peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran bahkan cenderung bermain. Lalu saat diwawancarai guru tersebut mengatakan sering menggunakan model Problem Based Learning dan Kooperatif Learning, berdasarkan hal tersebut peneliti membuat produk yang sesuai dengan model pembelajaran yang sudah guru tersebut kuasai. Media pembelajaran yang bisa membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan baik.

Perancangan atau tahap desain produk dengan mengumpulkan bahan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik, lalu membuat soal Pretest dan Posttest. Setelah semua bahan atau materi telah terkumpul peneliti lalu mendesain produk dengan aplikasi Articulate Storyline. Produk yang telah diciptakan akan selanjutnya berada ditahap pengembangan. Pada tahap ini produk akan diuji untuk melihat apakah produk sudah valid dan dapat diberikan kepada peserta didik. Pengembangan yang dilakukan adalah dengan menguji kelayakan materi media

pembelajaran, media yang digunakan kepada ahli media dan materi. Melewati proses penelitian di SDN 091726 Silau Dunia, dengan hasil produk media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dengan model Problem Based Learning dinyatakan layak, praktis serta efektif untuk digunakan. Adapun hasil penelitian produk media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dengan model Problem Based Learning adalah sebagai berikut:

1. Kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dengan model Problem Based Learning

Dinyatakan sebuah produk pembelajaran layak apabila sudah melewati berbagai pengujian yaitu, pengujian kepada ahli materi dan ahli media. Ahli materi pada penelitian ini adalah Ibu Yusra Nasution, S.Pd., M.Pd. Ahli materi memberikan penilaian dengan presentase sebesar 74% berkategori “Layak”

2. Kepraktisan produk media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dengan model Problem Based Learning

Kepraktisan sebuah media pembelajaran apabila dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat dan dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dan juga simple yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar di sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan bersama dengan wali kelas SDN 091726 Silau Dunia Ibu Sri Hartati, S.Pd. mendapatkan penilaian dengan presentase sebesar 86% dengan kategori “Sangat layak”.

3. Keefektivan produk media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dengan model Problem Based Learning

Untuk dapat mengetahui bagaimana keefektivan produk perlu adanya pemberian produk kepada peserta didik, apakah setelah produk diberikan adanya kenaikan terhadap level kognitif atau pun hasil belajar peserta didik. Peneliti memberikan 20 soal Pretest dan Posttest. Saat mengajar peneliti menggunakan produk yang telah dikembangkan dan melihat serta mengamati tingkah laku peserta didik. Pada saat Pretest dilakukan mendapat rata rata nilai sebesar 51,67 Lalu saat media pembelajaran telah selesai diberikan, peneliti memberikan soal Posttest kepada peserta didik dan mendapatkan rata rata nilai sebesar 78,66. Perhitungan melalui rumus N-Gain memperoleh nilai 0,5 dengan kategori “Efektif”.

KESIMPULAN

Peneliti telah melakukan pengembangan yang menciptakan produk media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dengan model Problem Based Learning. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline mendapat hasil akhir pada pengujian dengan dosen Universitas Negeri Medan Ibu Yusra Nasution, S.Pd., M.Pd. presentase sebesar 74 kategori “Layak”
2. Kepraktisan dari media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dengan hasil presentase sebesar 86% kategori “Sangat Layak” bersama dengan Ibu Sri Hartati, S.Pd.
3. Keefektivan dari media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline memiliki hasil sebesar 0,5 dengan perhitungan rumus N-Gain berkategori “Layak”

DAFTAR REFERENSI

- Anita Azmi, R., Rukun, K., & Maksum, H. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jipp*, 4(2), 303–314. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25840>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aulia, A & Masniladevi, M. (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), 602-607.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembuatan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3*. Samarinda: Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju.
- Made Sri Indriani, I. W. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25-36.
- Mailani, E. (2011). *Pengembangan Buku Ajar Geometri Dan Lembar Aktivitas Siswa Kelas V Sds Inti Nusantara Kota Tebing Tinggi*.
- Nurcahyadi, D. R. (2014). *Panduan Membuat Media Pembelajaran*. Jakarta.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187.
- Ramli. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Simanjuntak, E. B., & Ananda, N. F. (2018). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Interaktif “Tematik” Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas Iv Sdn 028229 Binjai Barat Tp 2017/2018. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 2(3), 14. <https://doi.org/10.24114/jgk.v2i3.10342>
- Sudjana, Nana . (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tirtoni, F. (2018). *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: Umsida Press .
- Trianto. (2013). *Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia dini TK/ RA & anak kelas awal SD/ MI*. Jakarta: Kencana.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.