

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Thereza Juwita Eka Putri¹, Universitas PGRI Madiun

Candra Dewi², Universitas PGRI Madiun

Pinkan Amita Tri Prasasti³, Universitas PGRI Madiun

theresajuwita3@gmail.com

Abstract: The development of interactive media based on articulate storylines in thematic learning for grade 4 Elementary School begins with the analysis phase. Based on the results of the analysis, it is stated that there are problems in the form of a lack of student understanding on the material in Theme 8 Sub-theme 1 so that the learning process requires innovation, especially in learning media. So, we need a development of learning media in the form of interactive media development that can help students understand the material in particular. This research and development aims to produce a product in the form of interactive media based on articulate storylines in thematic learning in grade 4 Elementary School which has been tested for its feasibility from experts and practitioners as well as its practicality from the responses of teachers and students to interactive media. The model used in this research and development is the ADDIE development model (analyze, design, development, implementation, evaluation). Data collection techniques were carried out by observation, interviews, questionnaires and documentation. The results of the validation of interactive media development based on articulate storylines from media experts, material experts, linguists, and field practitioners obtained an overall score of 90% with the criteria of "very valid". While the results of the interactive media trial on teachers scored 78% with the "interesting" criteria and the results of the trials on students scored 98% with the "very interesting" criteria. So interactive media based on articulate storylines in thematic learning is declared feasible and practical to use in learning.

Keywords: Interactive media, Articulate storyline, Development, Learning media

Abstrak: Pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran tematik untuk kelas 4 Sekolah Dasar dimulai dengan tahap analisis. Berdasarkan hasil analisis dinyatakan bahwa terdapat permasalahan berupa kurangnya pemahaman siswa pada materi Tema 8 Subtema 1 sehingga proses pembelajaran memerlukan inovasi khususnya pada media pembelajaran. Maka, diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran berupa pengembangan media interaktif yang dapat membantu siswa memahami materi khususnya. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran tematik di kelas 4 Sekolah Dasar yang teruji kelayakannya dari para ahli dan praktisi serta kepraktisannya dari respon guru dan peserta didik terhadap media interaktif. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil validasi pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi lapangan diperoleh skor keseluruhan sebesar 90% dengan kriteria "sangat valid". Sedangkan hasil uji coba media interaktif terhadap guru mendapat skor 78% dengan kriteria "menarik" dan hasil uji coba terhadap peserta didik mendapat skor 98% dengan kriteria "sangat menarik". Jadi media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Media interaktif, *Articulate storyline*, Pengembangan, Media pembelajaran



PENDAHULUAN

Manusia sebagai sumber daya dalam kehidupan, menjadi aset masa depan bangsa yang perlu dikembangkan kualitas pribadinya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU SISDIKNAS No. 20 Pasal 1 Ayat 1 Tahun 2003).

Dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, dimana proses pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar disajikan dalam bentuk tematik dan peserta didik dilatih untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berasal dari satu tema atau topik yang kemudian di elaborasi yang ditinjau dari perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah (Abdul Kadir & Hanun Asrohah, 2015). Pada pembelajaran tematik kegiatan proses belajar mengajar dilakukan dengan berpusat pada siswa (*student centered*). Jadi pada proses pembelajaran guru hanya berperan sebagai fasilitator saja.

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat mempengaruhi dalam berbagai aspek kehidupan. IPTEK memberikan dampak perubahan yang begitu besar. Pada perkembangan 4.0, pendidikan melalui sekolah harus memberikan pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Pendidikan 4.0 merupakan program yang mendukung pendidikan dalam mewujudkan pendidikan kelas dunia yang menghasilkan ketrampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi dengan memanfaatkan teknologi (Dharma et al., 2020). Guna peningkatan kualitas pendidikan, dunia pendidikan dituntut harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Penerapan teknologi dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang mengikuti zaman dan tuntutan abad 21 yaitu penerapan teknologi pada proses belajar mengajar. Ayu Ketut Sinta et al., (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diperlukan untuk mempermudah penyampaian materi yang dilakukan oleh guru agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Ditinjau dari penggunaan media pembelajaran yang biasanya yaitu menggunakan *powerpoint* yang disampaikan secara langsung di depan kelas menggunakan LCD Proyektor. Tetapi kini peserta didik dapat menggunakan media hanya dengan bantuan laptop atau *smartphone*. Secara tidak langsung kita sudah masuk ke dalam era digitalisasi pendidikan. Mengingat dampak dari pandemi covid-19 yang sempat menyerang Indonesia berimbas pada proses pembelajaran yang dilakukan secara online atau daring. Oleh karena itu peserta didik sudah mulai terbiasa melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *smartphone* ataupun laptop, sehingga diperlukannya media yang dapat diterapkan secara efektif dan praktis dalam proses pembelajaran sekarang ini dengan pemanfaatan teknologi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan kepada siswa kelas 4 di SDN Margomulyo 1 Ngawi melalui wawancara diperoleh informasi bahwa sejak pandemi covid-19 peserta didik sudah terbiasa menggunakan *smartphone* untuk mendukung pembelajaran dari rumah, bahkan setelah pandemi sekarang ini di sekolah peserta didik terkadang membawa *smartphone* untuk kegiatan belajar di kelas. Terutama kelas IV media pembelajaran yang digunakan yaitu *google classroom* dan *google form*. Selain itu, berdasarkan hasil analisis lingkungan belajar melalui wawancara dapat diketahui bahwa SDN Margomulyo 1 sudah menerapkan digitalisasi pendidikan. Sekolah pun sudah memfasilitasi jaringan internet bagi siswa. Begitu juga pada media pembelajarannya, guru dan peserta didik kelas IV sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Pada saat pembelajaran di kelas terkadang peserta didik menggunakan *smartphone*.

Selanjutnya dari hasil analisis materi dilakukan dengan cara wawancara terhadap guru kelas IV diperoleh informasi bahwa SDN Margomulyo 1 menerapkan kurikulum 2013

dengan pembelajaran Tematik. Pada semester 2 ini guru merasa jika peserta didik sedikit kesulitan memahami mengenai materi pada Tema 8 khususnya Subtema 1. Peserta didik sering mengeluh saat proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Komang et al., (2020) bahwa dalam mewujudkan suatu kegiatan pembelajaran yang inovatif diperlukan inovasi dalam pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan guru membutuhkan inovasi media pembelajaran yang memudahkan penyampaian materi dan mudah dalam penggunaan dan dapat menyampaikan pesan dengan baik terutama pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Daerah Tempat Tinggalku.

Mengacu dari permasalahan tersebut, maka diperlukannya media pembelajaran yang menarik, mudah dalam penggunaannya, dan interaktif sesuai dengan pembelajaran tematik dimana dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dilatih untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksudkan harus memiliki interaktifitas didalamnya. Peneliti mencari informasi melalui *google* dan *youtube* mengenai aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif sehingga menemukan aplikasi yang dapat digunakan yaitu *articulate storyline*.

Setelah itu peneliti mencari tahu lebih dalam mengenai aplikasi *articulate storyline* pada *google* dan buku. *Articulate storyline* yaitu salah satu multimedia authoring tools yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video (Amiroh, 2020). Hasil media pembelajaran dari aplikasi *articulate storyline* dapat berupa media interaktif yang menari, seru, dan menyenangkan. Peserta didik dapat menggunakan dan berinteraksi langsung dengan materi yang sedang dipelajari (Safira et al., 2021). Hasil publikasi media interaktif dari *articulate storyline* berupa file HTML5/Flash (berbasis web) (Amiroh, 2022). Penggunaan aplikasi ini hampir seperti dengan *microsoft power point* sehingga akan cukup mudah dalam pengoperasiannya. Fauzatul & Candra (2019) menyatakan bahwa dalam memilih media pembelajaran tentunya tidak terlepas dari pemahaman kita terhadap karakteristik media tersebut. Selain itu masih jarang pendidik yang menggunakan aplikasi ini untuk membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih aplikasi *articulate storyline* untuk membuat produk berupa media pembelajaran interaktif.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya terkait pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline*. Penelitian pertama oleh Penelitian ketiga oleh Yumini & Rakhmawati (2015). Pada penelitian tersebut terdapat persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu pengemasan materi pembelajaran yang ada ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perbedaannya terletak pada materi yang disajikan dan satuan pendidikan, penelitian tersebut dilakukan untuk menguji kemandirian belajar. Peneliti mencoba mengembangkan media dengan kebutuhan materi peserta didik dengan usia tingkat Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian tersebut juga menghasilkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang berupa CD, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berupa web sehingga peserta didik dapat mengaksesnya secara online.

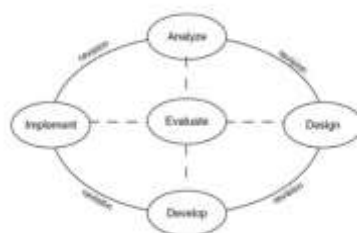
Mengacu pada penjabaran di atas, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *research and development* (R&D) yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar". Dari data yang telah di dapat dan diuraikan sebelumnya, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan metode *research and development* (R&D) karena menurut peneliti perlu mengembangkan dan memberikan inovasi media pembelajaran yang berbeda dari media lain, khususnya yang telah digunakan di SDN Margomulyo 1 Ngawi, berupa media pembelajaran interaktif berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi *articulate storyline*.

Peneliti membahas materi kelas 4 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku yang terdiri dari 6 pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan tercipta pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa, siswa lebih mudah menerima materi dan lebih bersemangat dalam belajar. Selain itu penelitian ini

penting dilakukan karena media interaktif berbasis articulate storyline ini dapat diakses secara online oleh pengguna sehingga dapat dijadikan pilihan media pembelajaran saat daring.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline* ini adalah metode *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* yaitu tahap eksplorasi dengan melakukan penelitian dan pengembangan serta pengujian pada suatu produk pada bidang tertentu (Zakariah & Afriani, 2020). Model ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) (Endang Mulyatiningsih, 2016).



Gambar 1. Langkah model ADDIE menurut Dick and Carry (1996) (Cahyadi, 2019).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDN Margomulyo 1 Ngawi. Ujicoba produk dilakukan kepada 23 siswa kelas 4C. Berdasarkan gambar 1. tahap awal yang dilakukan yaitu analisis permasalahan di SD, kemudian dilanjutkan perancangan media, peneliti membuat garis besar isi dari media dan membuat flowchart media interaktif. Selanjutnya tahap pengembangan media dengan uji validasi ahli untuk menentukan kelayakan produk serta angket respon guru dan peserta didik untuk menentukan kepraktisan. Tahap terakhir yaitu evaluasi.

Validasi ahli meliputi ahli bahasa, ahli media, ahli materi dan praktisi lapangan digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan. Pengumpulan data menggunakan skala likert dengan penilaian 1 sampai 5. Selanjutnya untuk mengetahui kepraktisan dengan dilakukan uji coba kepada 23 peserta didik dan satu guru. Setelah media diterapkan, peserta didik dan guru diberikan angket menggunakan skala likert dengan penilaian 1 sampai 5. Penilaian skala Likert menurut (Widoyoko, 2020):

Tabel 1. Skor skala likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Dari skor yang telah diperoleh, kemudian di presentasikan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Herawati, 2016)

Keterangan:

P = angka presentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian dari skor yang diperoleh dapat dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria kelayakan

Skor Presentase	Keterangan
81,00 % - 100,00 %	Sangat Valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00 % - 80,00 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41,00 % - 60,00 %	Kurang valid, perlu perbaikan besar
21,00 % - 40,00 %	Tidak valid, tidak bisa digunakan
00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

(Akbar, 2013)

Tabel 3. Kriteria interpretasi kemenarikan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak menarik
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat tidak menarik

(Thofan Ardika, 2018)

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan media interaktif berbasis *articulate storyline* untuk pembelajaran tematik Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku yang dilakukan oleh peneliti pada setiap tahapan model pengembangan ADDIE.

Tahap analisis (*analyze*)

Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah analisis kebutuhan media, lingkungan belajar, dan materi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran di SDN Margomulyo 1 Ngawi. Hasil wawancara analisis kebutuhan diperoleh informasi bahwa di sekolah peserta didik terkadang membawa *smartphone* untuk kegiatan belajar di kelas. Sejalan dengan itu, Alshareef (2018) menyatakan bahwa penggunaan perangkat andorid atau *smartphone* saat ini memiliki peranan dalam mendukung proses belajar mengajar Guru sudah menggunakan media berbasis teknologi. Terutama kelas IV media pembelajaran yang digunakan yaitu *google classroom* dan *google form*. Selain itu, guru menyatakan dengan menggunakan media tersebut, peserta didik terkadang masih kurang semangat dalam belajar. Selanjutnya dari hasil analisis lingkungan belajar diketahui sekolah memfasilitasi jaringan internet bagi siswa.

Dari hasil analisis kurikulum dan materi dilakukan dengan cara wawancara terhadap guru kelas IV, diperoleh informasi bahwa SDN Margomulyo 1 menerapkan kurikulum 2013 dengan pembelajaran Tematik. Pada semester 2 ini guru merasa jika peserta didik sedikit kesulitan memahami mengenai materi pada Tema 8 khususnya Subtema 1. Peserta didik sering mengeluh saat proses pembelajaran. Oleh karena itu guru membutuhkan inovasi media pembelajaran menggunakan teknologi berupa *smartphone* atau laptop yang memudahkan penyampaian materi dan mudah dalam penggunaan dan dapat menyampaikan pesan dengan baik terutama pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Daerah Tempat Tinggalku.

Tahap perancangan(*design*)

Tahap perancangan merupakan tahap perencanaan pembuatan media pembelajaran interaktif dan didasarkan pada tahap analisis yang dilakukan sebelumnya. Berikut tahap penyusunan media interaktif berbasis *articulate storyline*, 1) menentukan aplikasi pembuatan media,peneliti memilih aplikasi *articulate storyline* untuk membuat produk berupa media pembelajaran interaktif, 2) penyusunan materi media interaktif yaitu kelas 4

Tema 8 daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Daerah Tempat Tinggalku yang terdiri dari 6 pembelajaran dan Kompetensi Dasar, 3) menyiapkan sumber dari buku siswa maupun buku guru Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Daerah Tempat Tinggalku dan mencari referensi dari internet, 4) merancang isi media interaktif berbasis *articulate storyline* mulai dari halaman awal yang berisikan menu utama sampai evaluasi.

Tahap Pengembangan (development)

Pada tahap pengembangan, kegiatan yang akan dilakukan yaitu merealisasikan rancangan produk yang akan dibuat yaitu media interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline*.

Tabel 4. Pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline*

Tampilan awal



Tampilan menu utama



Tampilan kompetensi dasar



Tampilan ringkasan materi



Tampilan soal evaluasi



Tampilan petunjuk aplikasi



Tampilan tentang aplikasi



Media yang sudah dibuat akan divalidasi dahulu sebelum di terapkan ke sekolah. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan praktisi lapangan. Para ahli memberikan penilaian yang kemudian akan dihitung menggunakan rumus serta saran dan komentar dengan mengisi angket. Saran akan menjadi acuan bagi peneliti untuk revisi media interaktif.

Tabel 5. Hasil analisis angket validasi ahli

No	Validator	Presentase Validasi	Kriteria
1.	Ahli Media	100%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	94%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	86%	Sangat Valid
4.	Praktisi Lapangan	80%	Valid
Rata-rata		90%	Sangat Valid

Dari kriteria kelayakan, media interaktif berbasis articulate storyline memperoleh nilai keseluruhan 90% dengan katogeri sangat valid(81%-100%) sehingga media interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diterapkan.

Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba di SDN Margomulyo 1 Ngawi. Uji coba dilakukan kepada 23 peserta didik kelas 4 C dan wali kelas. Setelah menggunakan media tersebut, kemudian peserta didik dan guru diberikan angket respon. Angket respon guru dan peserta didik tersebut dijadikan dasar untuk mengetahui kepraktisan media interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Tabel 6. Hasil angket respon peserta didik dan guru

No	Penilai	Presentase	Kriteria
1.	Peserta Didik	98%	Sangat Menarik
2.	Guru	78%	Menarik

Berdasarkan hasil hitung menggunakan rumus dari keseluruhan respon peserta didik mendapat hasil 98% dan masuk pada kriteria sangat menarik ($80\% < x \leq 100\%$). Sedangkan dari hasil angket respon guru memperoleh hasil 78% dan masuk pada kriteria menarik ($60\% < x \leq 80\%$). Jadi media interaktif dinyatakan praktis digunakan di Sekolah Dasar. Serta saran dan komentar dari peserta didik dan guru akan digunakan peneliti sebagai dasar revisi media interaktif yang dikembangkan.

Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi media interaktif selama proses uji coba dari hasil komentar dan saran peserta didik dan guru pada angket respon. Peneliti menganalisis kekurangan, kelebihan dari komentar yang diberikan oleh peserta didik dan guru agar peneliti dapat mendapatkan saran sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya. Peserta didik dan guru memberikan saran yaitu tampilan media interaktif agar dibuat lebih berwarna warni atau mencolok. Komentar tersebut digunakan untuk saran perbaikan media interaktif. Jadi, dapat dikatakan bahwa media interaktif dengan jenis aplikasi *articulate storyline* yang dikembangkan layak digunakan dan berdampak positif.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan mendapatkan hasil yaitu media pembelajaran yang dikembangkan adalah media interaktif untuk kelas 4 Sekolah Dasar pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Lingkungan Tempat Tinggalku. Pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline*, aplikasi ini adalah aplikasi untuk membuat media pembelajaran dengan adanya interaksi di dalamnya. Hal ini diperkuat oleh Amiroh (2020) berpendapat bahwa *articulate storyline* yaitu salah satu alat pembuat multimedia yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Menurut peneliti media interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *articulate storyline* dapat membuat peserta didik lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran, hal ini diperkuat oleh pendapat Arwanda et al., (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media hasil dari aplikasi *articulate storyline* melibatkan pengguna atau peserta didik secara langsung, dengan begitu maka peserta didik akan aktif pada kegiatan pembelajaran.

Model pengembangan yang dipilih peneliti untuk mengembangkan media interaktif ini adalah model ADDIE. Model pengembangan ini di pilih peneliti karena didasari pendapat dari Tegeh & Kirna (2013) yang menyatakan bahwa model ADDIE juga merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematik yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang dapat memecahkan pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar dan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa atau mahasiswa. Pengembangan ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, materi dan lingkungan belajar. Proses analisis memperoleh hasil peserta didik sudah terbiasa menggunakan *smartphone* untuk mendukung pembelajaran dari rumah dan di sekolah, sehingga peneliti menyimpulkan media pembelajaran yang diharapkan yaitu media yang bersifat interaktif, menarik dan mudah dalam penggunaannya. Selain itu media interaktif dapat diakses menggunakan *smartphone* dan laptop. Hal ini diperkuat juga dengan pendapat Safira et al., (2021) yang menyatakan bahwa perlunya media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, interaktif dan berbasis IT yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman sekarang, sehingga peserta didik akan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Kemudian tahap perancangan menentukan aplikasi untuk membuat media interaktif yang dapat diakses menggunakan *smartphone* atau laptop. Dari informasi yang di dapatkan peneliti, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan aplikasi *articulate storyline* untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Hal ini diperkuat oleh pendapat Friantona

Nasution & Darwis (2022) yang menyatakan *articulate storyline* merupakan perangkat lunak atau bisa disebut alat *e-learning* yang digunakan untuk membuat konten kreatif untuk penyampaian materi kepada peserta didik pada kegiatan pembelajaran.

Setelah menentukan aplikasi, peneliti melakukan analisis kurikulum dan materi yang mendapatkan hasil bahwa SDN Margomulyo 1 Ngawi menggunakan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak dan dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan oleh siswa (Nurul Hidayah, 2015). Selanjutnya peneliti menentukan materi kelas 4 Tema 8 Subtema 1 untuk media pembelajaran dan menyiapkan sumber-sumber materi.

Kelayakan dapat dinilai dari ke validannya yang diperoleh dari validator. Validator yang terlibat yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi lapangan. Hasil validasi ahli untuk menentukan kelayakan produk sebelum diujicobakan di lapangan. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Suhailah et al., (2021) yang menyatakan bahwa apabila hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, maka media pembelajaran dapat dikatakan valid. Total keseluruhan dari hasil penilaian validator yang didapatkan ialah 90% dan di kategorikan "sangat valid" (81%-100%). Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi lapangan menyatakan bahwa media interaktif yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dengan adanya revisi. Setelah mendapat saran dan komentar dari validator, peneliti melakukan revisi pada media interaktif untuk selanjutnya diujicobakan di lapangan. Untuk menilai kepraktisan media interaktif, peneliti memberikan angket respon guru dan peserta didik saat melakukan ujicoba, dan hasil angket akan menjadi acuan nilai kepraktisan media interaktif. Jika media pembelajaran dinyatakan praktis maka media tersebut akan masuk pada kriteria sangat menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Karo-Karo et al., (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran membuat pembelajaran menarik sehingga membuat siswa aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Uji coba dilakukan kepada siswa kelas IV C di SDN Margomulyo 1 Ngawi. Pelaksanaan uji coba dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2022 melalui pertemuan tatap muka. Ujicoba tersebut dilakukan kepada 23 siswa kelas IV. Pada akhir penggunaan media interaktif, peneliti memberikan angket respon peserta didik dan guru terkait kepraktisan media interaktif untuk dianalisis sehingga data yang diperoleh dapat menunjukkan kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil keseluruhan dari angket peserta didik mendapatkan hasil presentase yang diperoleh ialah 98% dan masuk pada kriteria sangat menarik ($80\% < x \leq 100\%$). Dan hasil dari angket respon guru mendapatkan presentase yang diperoleh ialah 78% dan masuk pada kriteria menarik ($60\% < x \leq 80\%$). Peserta didik memberikan komentar bahwa media interaktif menyenangkan, seru dan membantu memahami materi. Dari hasil angket respon guru dan siswa terdapat saran yaitu mengenai tampilan yang harusnya dibuat lebih berwarna atau mencolok.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian dan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media interaktif berbasis *articulate storyline*. Hasil keseluruhan uji kelayakan media interaktif oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi lapangan mendapat presentase 90% dengan kriteria sangat valid dan layak diujicobakan di lapangan. Media interaktif berbasis *articulate storyline* juga dinyatakan praktis digunakan peserta didik berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *articulate storyline* sudah layak dan praktis dan dapat diterapkan di sekolah sehingga memberikan inovasi media pembelajaran bagi guru.

Dari hasil penelitian saran Bagi sekolah diharapkan media interaktif ini dapat dijadikan salah satu pilihan inovasi media pembelajaran yang dapat diterapkan dengan baik di kelas. Kemudian bagi guru semoga dapat menggunakan media interaktif ini untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan digitalisasi pendidikan saat pembelajaran

di kelas, dan bagi siswa diharapkan untuk menggunakan media interaktif ini sebagai media pembelajaran ketika proses belajar di sekolah maupun mandiri di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

1. Akbar,S.(2017).*Instrumen Perangkat Pembelajaran*.Bandung:PT Remaja Rosdakarya Offset
2. Alshareef, F. (2018). The Importance of Using Mobile Learning in Supporting Teaching and Learning of English Language in the Secondary Stage. *Journal of Education*. 9(15);71-88.
3. Amiroh.(2020).*Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
4. Ardika,T.(2018).Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri.(Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung,2018).Diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/5374/1/SKRIPSI%20FIX.pdf>
5. Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 4(2);193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
6. Ayu Ketut Sintia, N., Gede Astawan, I., & Made Suarjana, I. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. 9(2);211-219.
7. Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1);35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
8. Dharma, E., Betty Sihombing & Sherly (2020). *MERDEKA BELAJAR: KAJIAN LITERATUR. Konferensi Nasional Pendidikan 1*
9. Friantona Nasution, M., & Darwis, U. ((2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 068070 Medan Denai. *Edu Global: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1);45-54.
10. Herawati.(2016). Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM METRO*, 1(1);28-36
11. Hidayah, Nurul.(2015). Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar. *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2(1);34-49.
12. Kadir, Abdul & Hanun Asrohah.(2015).*Pembelajaran Tematik* .Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
13. Karo-Karo, Isyan Rasyid & Rohani.(2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*. 1(1);91-96.
14. Komang, I., Karisma, E., Gede Margunayasa, I., Amita, P., & Prasasti, T. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 4(2);121-130.
15. Mulyatiningsih,Endang.(2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran>.
16. Rohmanurmerta, Fauzatul Ma'rufah & Candra Dewi.(2019).Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar.*MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman*. 9(2);100-109.
17. Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2);237-253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
18. Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate Storyline Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel.

19. Tegeh I M & Kirna I M. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. 12-26 ; 1829-5282.
20. *UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia.* Jakarta: Depdiknas.
21. Widoyoko, E. (2020). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
22. Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.* 4(3);845-849.
23. Zakariah, M.A & Vivi Afriani. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development.* Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawwadah Warahmah.