

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI BANGUN RUANG SEDERHANA KELAS V SEKOLAH DASAR

Asri Rahmawati, Ima Mulyawati

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka,
Indonesia

Email: asrirahm13@gmail.com, Ima.mulyawati@uhamka.ac.id

Abstrak

Penelitian pendidikan belakangan ini cenderung untuk mencari solusi dari pembelajaran jarak jauh tanpa harus bertemu dengan peserta didik. Salah satunya dengan mengembangkan platform media pembelajaran berbasis *articulate storyline*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi bangun ruang sederhana yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode R & D dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini menggunakan validitas angket terhadap ahli media memperoleh persentase 92%, ahli materi 86%, dan ahli bahasa 94% dengan kriteria sangat valid. Penilaian terhadap respon guru diperoleh hasil sebesar 86%, serta uji coba terbatas terhadap respon peserta didik yang berjumlah 6 orang peserta didik kelas V Sekolah Dasar Cilangkap 1 Jakarta Timur mendapatkan persentase 85% dengan kriteria sangat praktis. Media pembelajaran *articulate storyline* dapat diterima oleh peserta didik dan guru sebagai media pembelajaran yang dibutuhkan sebagai solusi dari permasalahan pembelajaran jarak jauh yang disebabkan oleh pandemic COVID-19.

Kata Kunci: articulate storyline; media pembelajaran; R & D

Abstract

Recent educational research tends to find solutions from distance learning without having to meet with students. One of them is by developing articulate storyline-based learning media platforms. The purpose of this research is to develop articulate storyline-based interactive learning media on simple, valid and practical space building materials. This research uses R&D method with ADDIE development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stage. This study used the validity of the questionnaire to media experts obtained a percentage of 92%, material experts 86%, and linguists 94% with very valid criteria. Assessment of teacher response obtained results of 86%, as well as limited trials to the response of students who numbered 6 students of grade V Elementary School Cilangkap 1 East Jakarta get a percentage of 85% with very practical criteria. Articulate storyline learning media can be accepted by students

and teachers as a learning medium needed as a solution to distance learning problems caused by the COVID-19 pandemic.

Keywords: *articulate storyline; learning media; R & D*

Received: 2022-02-20; Accepted: 2022-02-05; Published: 2022-03-10

Pendahuluan

Sekolah merupakan tempat dimana manusia dapat berlatih untuk mengasah keterampilan yang dibutuhkan di masa depan dan juga merupakan tempat untuk membentuk karakter peserta didik Pendidikan hadir dalam rangka meningkatkan kepribadian individu agar menjadi manusia yang lebih baik dan lebih pandai, karena tiada seorangpun yang dilahirkan ke dunia ini dalam keadaan pandai dan terampil untuk mampu memecahkan masalah dalam kehidupannya tanpa melalui proses pendidikan

Penelitian pendidikan merupakan hal yang banyak dilakukan oleh praktisi pendidikan (Saleh, Permana, Isa, & Murni, 2018; Sharma, 2016). Hal ini dilakukan agar peneliti mampu menemukan cara-cara yang lebih efektif dalam penyampaian materi pembelajaran. Peneliti banyak melakukan inovasi dari berbagai unsur dalam mendidik itu sendiri. Diantaranya Karimah, Rusdi, & Fachuddin (2017); R. E. Putri (2018), dengan memodifikasi metode, strategi, media maupun sumber belajar.

Tuntutan untuk memodifikasi jalannya pelaksanaan pendidikan dipertegas oleh adanya Pandemi Covid-19. Proses pendidikan yang biasanya dilaksanakan secara langsung dengan tatap muka di sekolah berubah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dalam hal ini guru dituntut untuk memiliki kompetensi lain selain kompetensi pemahaman materi dan pedagogic. Kompetensi tersebut diantaranya adalah kemampuan dalam pemanfaatan teknologi. Di masa pandemi guru diminta untuk menggunakan bantuan teknologi untuk menyampaikan materi tanpa mengurangi esensi dari materi tersebut. Guru harus menyesuaikan diri dengan berinovasi serta memanfaatkan teknologi masa kini yang cocok untuk diterapkan di masa pandemi.

Guru disarankan untuk mengemas pembelajaran agar bagaimana bisa dapat diterima dengan baik oleh peserta didik di rumah. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap wali kelas V SDN Cilangkap 1 menemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran secara daring mengalami beberapa kesulitan yaitu sebagian besar peserta didik di SDN Cilangkap 1 menggunakan *gadget* orangtua sehingga guru hanya dapat berkomunikasi dengan peserta didik saat orangtua pulang kerja. Hal ini sejalan dengan permasalahan dari penelitian Nengrum, Solong, & Iman (2021) adalah apabila menggunakan smartphone orang tua, maka HP itu digunakan secara bergantian oleh saudara mereka yang lain. Keterbatasan waktu yang menjadi kendala bagi para guru untuk membuat sebuah media pembelajaran, selain itu ketidaktahuan guru dalam membuat media pembelajaran yang mengharuskan guru menggunakan berbagai macam *software* juga menjadi salah satu faktor mengapa pemanfaatan media pembelajaran di SDN Cilangkap 1 belum optimal.

Informasi selanjutnya yang diperoleh dari guru kelas V SDN Cilangkap 1 adalah ketika pembelajaran daring, peserta didik kesulitan memahami materi bangun ruang. Menurut tingkat perkembangan kognitif Jean Piaget dalam [Ibda \(2015\)](#), peserta didik sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret yaitu pada tahap ini peserta didik memiliki ketertarikan terhadap dunia nyata dan mencari informasi mengenai benda-benda nyata di sekitar mereka. Oleh karena itu, mereka sulit memahami materi bangun ruang karena materi ini menuntut pemahaman abstrak, sedangkan guru hanya sekedar memberikan perintah untuk mengerjakan tugas. Penyampaian materi berupa video juga menjadi pertimbangan guru mengingat kuota yang harus digunakan ketika peserta didik menyaksikan video pembelajaran.

Peneliti juga memberikan kuesioner kepada peserta didik. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut diketahui bahwa peserta didik menggunakan alat komunikasi berupa *smartphone android* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar selama pembelajaran jarak jauh. Hal ini sejalan dengan penelitian [Loviana & Bagaskara \(2020\)](#), permasalahan pembelajaran selama masa pandemic dapat diselesaikan jika guru memiliki kreativitas dalam merancang pembelajaran. Setelah menganalisis masalah dan kebutuhan guru dan peserta didik, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menjawab permasalahan tersebut. Peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran berbentuk aplikasi sehingga tidak memerlukan kuota internet dan bersifat interaktif. Aplikasi yang dikembangkan juga dapat digunakan kapanpun dan dimanapun yang dilengkapi dengan gambar, video, dan teks bacaan yang menarik sehingga dapat dijadikan materi penunjang pada pembelajaran Matematika khususnya pada materi bangun ruang sederhana di kelas V sekolah dasar.

Media pembelajaran interaktif dengan menggunakan sebuah *software* salah satunya adalah *software articulate storyline*. Perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan guru adalah *articulate storyline*. Media pembelajaran interaktif berbantu *articulate storyline* ini mampu memvisualisasikan pembelajaran matematika dengan pokok bahasan bangun ruang sederhana agar terlihat lebih nyata dan interaktif sehingga dapat membantu guru dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Terkait dengan penelitian yang dilakukan, beberapa peneliti sebelumnya yaitu [Khusnah, Sulasteri, Suharti, & Nur \(2020\)](#) telah mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi ini dan memperoleh hasil yang valid dan praktis untuk digunakan karena materi pada media disampaikan dalam bentuk video secara offline dan dapat diakses di *PC* ataupun *Handphone*. Sedangkan penelitian [Sindu, Santyadiputra, & Permana, \(2020\)](#) menunjukkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti memilih *articulate storyline* sebagai *software* pembuat media pembelajaran interaktif karena *software* ini tidak membutuhkan bahasa pemrograman dalam proses pembuatannya serta memiliki tampilan ruang kerja yang sederhana. *Software articulate storyline* menyediakan

berbagai macam *trigger* yang berfungsi untuk memberikan perintah pada setiap tombol navigasi yang ada. *Software* ini juga menyediakan fitur untuk membuat soal atau kuis yang menarik. *Articulate storyline* mampu menggabungkan slide, video, audio, dan animasi menjadi satu, maka kita dapat membuat media interaktif yang baik tanpa harus meluangkan banyak waktu dan tenaga. Kelebihan lain yang dimiliki *software* ini adalah menyediakan berbagai jenis pilihan output seperti *CD*, *web/HTML5*, *LMS* atau *articulate online*. Tampilan dari produk media interaktif yang dihasilkan oleh *articulate storyline* ini lebih komprehensif dan kreatif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi bangun ruang sederhana yang valid dan praktis.

Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Model Pengembangan yang dilakukan adalah model ADDIE. Penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE ini memungkinkan pengembang untuk melakukan evaluasi di setiap tahapannya. Terdapat lima Langkah dalam model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* yaitu sebagai berikut.

1. Analisis

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas V di SDN Cilangkap 1 didapatkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan secara daring selama ini mengandalkan metode penugasan dan terkadang guru menggunakan *powerpoint*. Dalam hal ini penggunaan *powerpoint* dinilai hanya menggunakan komunikasi satu arah, karena guru hanya menyajikan materi tanpa adanya *feedback* dari peserta didik. Adapun sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik adalah buku teks peserta didik, buku bahan ajar matematika kelas V, video *youtube*, dan *power point*. Kesulitan yang ditemui selama pembelajaran matematika yaitu peserta didik sulit dalam memahami materi bangun ruang karena membutuhkan pemahaman abstrak.

b. Analisis materi

Tahapan selanjutnya adalah analisis Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pada mata pelajaran Matematika. Analisis ini dilakukan agar media interaktif yang dikembangkan dimana kedalaman dan keluasan materinya sesuai dengan KD dan indikator (Nawawi, 2017). Pada tahap ini metode yang digunakan adalah analisis dokumentasi berupa silabus sekolah yang memuat KD dan Indikator.

Tabel 1 menunjukkan KD dan Indikator dari mata pelajaran Matematika Bangun ruang sederhana.

Tabel 1
Kompetensi Dasar dan Indikator pencapaian materi bangun ruang

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga	3.5.1 Memahami satuan volume 3.5.2 Menganalisis unsur dan volume kubus 3.5.3 Menganalisis unsur dan volume balok 3.5.4 Memahami cara menentukan volume kubus dan balok
4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) melibatkan pangkat tiga dan akar pangkat tiga.	4.5.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume 4.5.2 Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume
3.6 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok)	3.6.1 Menganalisis jaring-jaring kubus dan balok 3.6.2 Mengidentifikasi bentuk jaring-jaring kubus dan balok

2. Desain

Tahap desain adalah tahapan dimana peneliti membuat rancangan dasar dari media yang dikembangkan. Tahap desain melalui beberapa tahapan sebagai berikut perumusan garis besar media, pembuatan story board, dan pembuatan desain tampilan media.

3. Development

Pada tahap development atau pengembangan ini, peneliti berfokus untuk melakukan beberapa rangkaian aktivitas yang sistematis. Berikut adalah beberapa langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pengembangan:

- a. Membuat judul. Judul yang dipilih peneliti untuk media interaktif ini adalah “Ayo! Mengenal Bangun Ruang Sederhana”.
- b. Mengumpulkan materi dan gambar yang berkaitan dengan materi. Materi dan gambar yang bersumber dari buku, jurnal dan internet.
- c. Membuat desain materi pembelajaran menggunakan Software *articulate storyline 360*. Perancangan desain materi pembelajaran dibuat satu persatu pada setiap slide yang diawali dengan membuat halaman *Login* yang berisi nama dan kelas. Halaman ini akan ditampilkan sebelum kemudian pengguna akan di arahkan kedalam menu utama dari media pembelajaran berbasis *articulate Storyline* ini.
- d. Membagi slide menjadi beberapa bagian atau *scene* yang jumlahnya disesuaikan dengan pilihan menu. Terdapat 5 bagian yang terdiri dari halaman *login*, Menu utama, kompetensi, materi, dan kuis. Slide yang sudah disiapkan ini kemudian diberi background dan judul yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan.

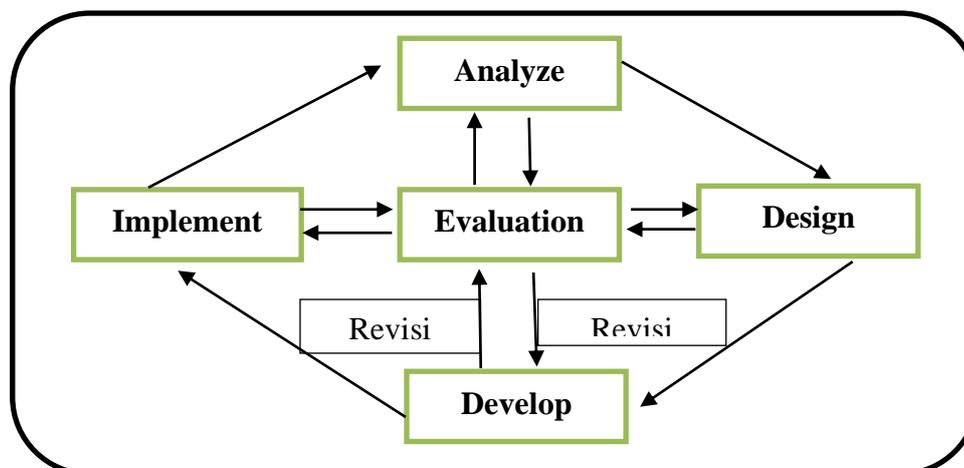
- e. Mengunggah materi pembelajaran pada setiap slide. Desain materi yang telah dipersiapkan diantaranya berbentuk gambar, ilustrasi dan video animasi. Masing-masing materi ini akan dimasukkan ke dalam slide sesuai dengan judul yang tertera pada setiap slide. Selain memasukan materi, tombol-tombol navigasi juga akan diletakan di setiap sudut slide.
- f. Membuat dan melengkapi halaman lain yang terdapat pada menu utama seperti halaman petunjuk, profil, kompetensi dan kuis.
- g. Memasukan audio pendukung seperti lagu latar atau *background*, rekaman suara serta suara-suara untuk tombol navigasi.
- h. Melakukan *Publishing*, yaitu proses terakhir dari pembuatan media pembelajaran. Apabila media pembelajaran dirasa sudah berjalan dengan baik, maka langkah selanjutnya mem-*publish* atau mengekspor media ke dalam bentuk web atau HTML5 yang akan digunakan untuk penelitian. Hasil dari *publish* ini akan disimpan dalam bentuk Folder.
- i. Mengubah bentuk *publish* yang awalnya berupa HTML5 menjadi aplikasi *android*. Hasil *publish* yang berada di dalam folder akan dicopy ke dalam *software* “*WEB 2 APK Builder*”. Setelah media interaktif dikonversi ke dalam bentuk aplikasi, maka file media interaktif ini dapat langsung disebarluaskan melalui aplikasi pengolah pesan seperti *Whatsapp*.

4. Implementation

Setelah Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* selesai dikembangkan, kemudian pada tahap ini adalah mengimplentasikan media interaktif kepada para ahli dengan melakukan *expert review* dan uji coba kepada guru dan peserta didik.

5. Evaluation

Evaluasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan melakukan uji ahli atau expert review. Pada tahap ini dilakukan validasi materi oleh ahli materi Matematika yaitu Dosen Matematika PGSD Uhamka, validasi bahasa oleh ahli bahasa yaitu Dosen Bahasa PGSD Uhamka, validasi media oleh ahli media pembelajaran yaitu Dosen Media PGSD Uhamka. Selain itu pada evaluasi ini juga menggunakan evaluasi *one to one* yang melibatkan 6 orang peserta didik kelas V SDN Cilangkap 1 serta respon guru kelas V SDN Cilangkap 1. Teknik validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan dan kualitas produk ini adalah melalui penilaian *expert review*.



Kuesioner yang digunakan pada *expert review* dalam penelitian ini adalah *rating scale* 1-5. Dalam mengolah data yang telah diperoleh seluruhnya melalui kuesioner, peneliti menggunakan teknik analisis data menggunakan rumus statistik sederhana untuk mengetahui nilai presentase kelayakan, kemudian hasil juga dianalisis dalam bentuk deskriptif sehingga dapat diambil kesimpulan. Adapun rumus untuk menghitung perolehan presentase kelayakan dalam setiap tahap penilaian adalah sebagai berikut:

$$Pk = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Pk : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah skor yang diberikan responden

n : Jumlah skor maksimal

Jika presentase kelayakan telah didapat, maka tahapan yang selanjutnya adalah menafsirkan data yang bersifat kuantitatif menjadi data kualitatif yang rentangnya dijabarkan pada Tabel 2.

Tabel 2
Kategori persentase kelayakan media

No	Presentase	Kategori Kelayakan
1	81% - 100%	Sangat baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang
5	0% - 20%	Sangat kurang

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Pengembangan Media *Articulate Storyline*

Media pembelajaran yang dihasilkan diberi nama “Ayo Mengenal Bangun Ruang Sederhana”. Media interaktif ini dibuat dengan sajian yang menarik agar memacu motivasi peserta didik jenjang sekolah dasar untuk belajar. Kombinasi warna, font dan tampilan diatur sedemikian rupa untuk mengasilkan tampilan yang disukai anak-anak. Maka dengan begitu mereka lebih mudah memahai pembelajaran. Meskipun sederhana, namun pemilihan desain atau layout dari sebuah platform pembelajaran merupakan salah satu unsur yang penting, meskipun materi yang terdapat didalamnya adalah hal yang utama.

Materi yang terdapat pada media ini adalah hasil transformasi dari buku cetak menjadi buku digital dengan dengan perpaduan dari berbagai sumber belajar sehingga mampu mengefisiensikan guru dalam mengajar. *Output* dari *Multimedia* pembelajaran akan dijadikan sebuah aplikasi android, sehingga dapat di akses dengan mudah oleh pengguna tanpa harus menginstal aplikasi *Articulate Storyline*. Bentuk aplikasi dipilih sebagai output agar media ini dapat dengan mudah di sebarluaskan kepada para guru dan peserta didik atau pihak-pihak lain.

Terdapat berbagai macam fitur yang dapat di akses oleh pengguna yang dalam hal ini adalah peserta didik kelas V SDN Cilangkap 1 dan juga dewan guru. Terdapat beberapa pilihan pada menu media interaktif yang di antaranya adalah adanya fitur Petunjuk Penggunaan, Profil Pengembang, Tujuan Pembelajaran, kompetensi dasar kumpulan materi dan Capaian hasil belajar, Perpaduan Materi Visual dan audio Visual seperti Video, Foto, text dan animasi serta latihan soal. Fitur – fitur yang dimaksud ditunjukkan pada Gambar 2.

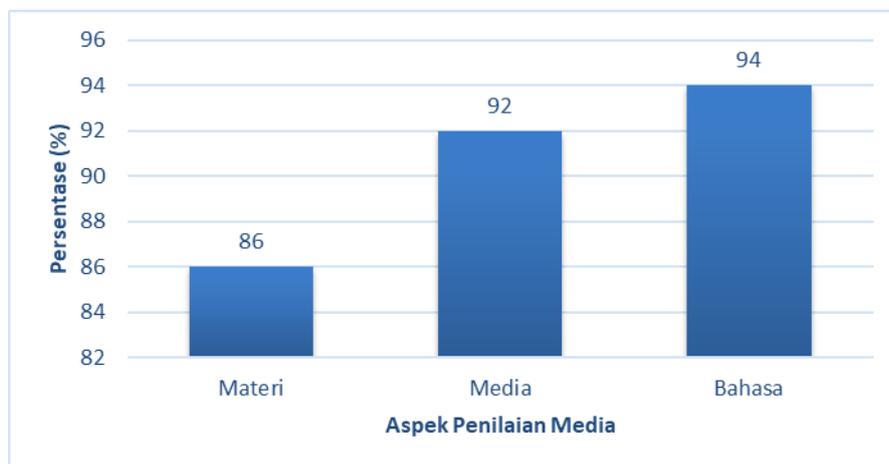
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Bangun Ruang Sederhana Kelas V Sekolah Dasar



Gambar 2
Tampilan media interaktif berbasis *articulate storyline*

B. Uji Validitas Produk

Penilaian oleh *expert* digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan baik dari segi materi, kelengkapan media dan Bahasa yang digunakan. Setelah dianalisis kuantitatif diperoleh hasil uji kelayakan media pada Gambar 3.



Gambar 3
Persentase kelayakan media interaktif

a. Validitas ahli materi

Validitas ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada materi bangun ruang sederhana yang dilakukan oleh ahli materi. Pada instrumen terdapat tiga aspek kelayakan media. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 2
Data Validitas Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Total Skor
1	Kelayakan Isi Media	21
2	Kelayakan Penyajian	9
3	Desain Visual Media	13
Jumlah		86
Kriteria		Sangat Baik

Setelah dilakukan uji kelayakan materi, media interaktif ini memperoleh hasil 86% sehingga mendapat predikat sangat baik dan layak digunakan di lapangan tanpa perbaikan. Menurut hasil telaah yang dilakukan oleh ahli materi, media interaktif tentang bangun ruang sederhana ini sudah cukup baik. Hal tersebut dilihat dari segi interaktifitas dan desainnya, karena tampilan media yang menarik serta penjabaran materi melalui animasi dapat membantu peserta didik untuk memahami materi.

b. Validitas ahli media

Validitas ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada materi bangun ruang sederhana yang dilakukan oleh ahli media. Pada instrumen terdapat empat aspek kelayakan media. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 3
Data Validitas Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Total Skor
1	Komponen Isi Media	10
2	Kualitas Tampilan	4
3	Desain Aplikasi	17
4	Tampilan Program	15
Jumlah		92
Kriteria		Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji kelayakan media pembelajaran diperoleh hasil 92% sehingga dapat dikategorikan sangat baik untuk di uji cobakan kepada peserta didik kelas V SDN Cilangkap 1. Menurut hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media, media interaktif cukup baik karena memiliki tampilan yang menarik dan pemilihan aplikasi android sebagai *output* dapat mempermudah guru dalam menyebarkanluaskannya kepada peserta didik.

c. Penilaian ahli bahasa

Validitas ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada materi bangun ruang sederhana yang dilakukan oleh ahli bahasa. Pada instrumen terdapat dua aspek kelayakan media. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa, pemilihan jenis huruf serta penggunaan bahasa yang digunakan dalam media interaktif ini sudah tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V SD.

Tabel 4
Data Validitas Ahli Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Total Skor
1	Komponen Isi Media	10
2	Kualitas Tampilan	4
3	Desain Aplikasi	17
4	Tampilan Program	15
Jumlah		94
Kriteria		Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa, diperoleh hasil 94% sehingga mendapat predikat sangat baik dan layak digunakan di lapangan tanpa perbaikan.

C. Uji coba praktis

Selain penilaian yang dilakukan oleh para ahli, media yang dikembangkan juga diujicobakan dengan maksud untuk memperoleh data kepraktisan dari sudut pandang pengguna, yaitu peserta didik. Materi geometri adalah salah satu materi yang sulit dikerjakan oleh peserta didik sekolah dasar (Umam & Kowiyah, 2018). Oleh karena itu media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi geometri. Uji coba ini dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 6 orang peserta didik kelas V yang dipilih berdasarkan tingkat akademik yang berbeda-beda, yaitu dari rendah, sedang dan tinggi. Uji coba *one-to one* ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk media interaktif yang dikembangkan. Setelah diterapkan dan diuji cobakan maka akan diperoleh *feedback* berupa kritik dan saran yang kemudian dilakukan revisi guna memperbaiki kualitas Media interaktif. Setelah melakukan uji coba kepada peserta didik, peneliti kemudian memberikan angket untuk mendapatkan respon dari peserta didik. Dari hasil uji coba *one-to-one* ini diperoleh rata-rata presentase yaitu sebesar 85% sehingga dapat dikatakan bahwa media interaktif yang dikembangkan oleh peneliti ini praktis digunakan. Selain melakukan uji coba kepada peserta didik, peneliti juga memberikan angket untuk mendapatkan respon dari guru kelas V. Melalui angket tersebut guru memberikan respon yang positif dan diperoleh presentase sebesar 86%. Menurutnya, dalam media interaktif ini terdapat banyak hal-hal baru yang dapat dipelajari dari segi penyajian materi sehingga tujuan pembelajaran mengenai bangun ruang dapat tersampaikan kepada peserta didik secara menyenangkan. Guru juga menyampaikan bahwa penelitian ini menginspirasinya untuk dapat membuat media yang serupa dengan materi yang berbeda di kemudian hari. Hasil presentase yang diperoleh peneliti ini sejalan dengan hasil analisis yang dilakukan oleh Arwanda, Irianto, & Andriani, (2020) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis articulate storyline berada pada predikat yang sangat baik yang berarti dapat digunakan untuk mengasah keterampilan abad 21. Hasil temuan itu dikonfirmasi dengan adanya respon positif dari guru yang berada pada kategori yang sangat baik pula.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa media pembelajaran interaktif berbasis storyline dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE mendapat predikat valid. Selain itu media interaktif berada pada kategori layak dan praktis untuk digunakan. Hal ini sesuai dengan penilaian oleh expert dan peserta didik selaku pengguna media ini. Produk pada penelitian ini diharapkan mampu menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran jarak jauh yang disebabkan karena pandemic Covid-19. Karena pembuatan media ini cukup sederhana, sehingga penelitian ini berpeluang untuk dijadikan sebuah pengabdian kepada masyarakat dimana peneliti dapat memberikan pengalaman baru dan pelatihan bagi guru –guru untuk membuat media yang serupa dengan materi yang berbeda. Disarankan pula untuk penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Bangun Ruang Sederhana Kelas V Sekolah Dasar

selanjutnya untuk menganalisis variabel-variabel lain yang dapat dipengaruhi oleh media ini di sekolah yang lain.

BIBLIOGRAFI

- 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 Ilmiah Pendidikan Madrasah Itidaiyah*, 4(2), 193–204. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331> [Google Scholar](#)
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904. [Google Scholar](#)
- Karimah, A. Al, Rusdi, & Fachuddin, M. (2017). Efektifitas Media Pembelajaran Matematika menggunakan Software Animasi berbasis Multimedia Interaktif Model Tutorial pada Materi Garis dan Sudut untuk siswa SMP/MTS Kelas VII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 1(1), 9–13. [Google Scholar](#)
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. [Google Scholar](#)
- Loviana, S., & Bagaskara, W. N. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 Pada Kesiapan Pembelajaran Tadris Matematika IAIN Metro Lampung. *Epsilon*, 1(2), 61–70. [Google Scholar](#)
- Nawawi, S. (2017). Developing of Module Challenge Based Learning in Environmental Material to Empower the Critical Thinking Ability. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 212–223. [Google Scholar](#)
- Nengrum, T. A., Solong, N. P., & Iman, M. N. (2021). Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Luring dan Daring dalam Pencapaian Kompetensi Dasar Kurikulum Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pendidikan*, 30(1), 1–12. [Google Scholar](#)
- Putri, R. E. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Matematika Berbasis ICT pada SDN 14 Kecamatan Lubuk Begalung Padang. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 91–99. [Google Scholar](#)
- Saleh, M., Permana, R. C. I., Isa, M., & Murni. (2018). Improving the Reasoning Ability of Elementary School Student Through The Indonesian Realistic Mathematics Education. *Journal on Mathematics Education*, 9(1), 41–54. [Google Scholar](#)
- Sharma, Y. (2016). Allevating Mathematics Anxiety of Elementary School Students: A Situated Perspective. *International Journal of Research in Education and Science*, 2(2), 509–517. [Google Scholar](#)
- Sindu, I. G. P., Santyadiputra, G. S., & Permana, A. A. J. (2020). The Effectiveness Of

The Application Of Articulate Storyline 3 Learning Object On Student Cognitive On Basic Computer System Courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 290–299. [Google Scholar](#)

Umam, K., & Kowiyah. (2018). The Effect Of Non-Routine Geometry Problem on Elementary Students Belief in Mathematics: A Case Study. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 3(1), 99–103. [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Asri Rahmawati, Ima Mulyawati (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

