

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICUALATE
STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI EKOSISTEM UNTUK
SISWA KELAS V SDN KALORAN II**

Rika Putri Rahayu¹, Bagus Amirul Mukmin², Ilmawati Fahmi Imron³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
¹rikaputri123456789@gmail.com

ABSTRACT

The research was motivated by the results of observations carried out at SDN Kaloran II, where in carrying out the learning process the teacher only used ppt-based learning media and learning videos when delivering ecosystem material so that students were less enthusiastic in the learning process. The need for innovative learning media in learning. With the existence of articulate storyline-based learning media, it can be trusted to provide positive value in learning science and ecosystem material. The purpose of this research is to determine (1) the validity of articulate storyline-based learning media in science learning on ecosystem material. (2) determine the effectiveness of articulate storyline-based learning media in science learning on ecosystem material. (3) knowing the practicality of articulate storyline-based learning media in learning science on ecosystem material. The development model in this research uses the ADDIE model. The ADDIE model has 5 stages, namely analysis, development, implementation, evaluation. The results of the data analysis presented are (1) the validity of this learning media product, with a percentage of 90% of the results categorized as "very valid". (2) the practicality of this learning media product gets a percentage of 97% and is included in the very practical category. (3) the effectiveness of learning media products gets a percentage of 94% and is in the "very practical" category.

Keywords: *articulate storyline, learning media, elementary science learning*

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilaksanakan di SDN Kaloran II, yang didalam melakukan proses pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran berbasis ppt dan video pembelajaran saat penyampaian materi ekosistem sehingga siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Perlunya media pembelajaran yang yang inovasi dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis articulate storyline dapat dipercaya memberikan nilai positif dalam pembelajaran IPA materi ekosistem. Tujuan dari penelitian ini guna mengetahui (1) mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis articulate storyline pada pembelajaran IPA materi ekosistem. (2)

mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis articulate storyline pada pembelajaran IPA materi ekosistem. (3) mengetahui praktisan media pembelajaran berbasis articulate storyline pada pembelajaran IPA materi ekosistem. Model dari pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Pada model ADDIE memiliki 5 tahapan yakni analisis, development, implementation, evaluation. Hasil dari analisis data yang dipaparkan (1) kevalidan produk media pembelajaran ini mendapatkan presentase 90% dari hasil tersebut di kategorikan “ sangat valid”. (2) kepraktisan produk media pembelajaran ini mendapatkan presentase 97% dan termasuk kategori sangat praktis. (3) keefektifan produk media pembelajaran mendapatkan presentase 94% dan masuk kategori “sangat praktis”.

Kata Kunci: *articulate storyline*, media pembelajaran, pembelajaran IPA SD

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kunci suksesnya sebuah negara. Merujuk pada PP No 57 tahun 2021 tentang standart nasional pendidikan. Bahwasannya kunci suksesnya suatu sisten dari pendidikan ialah kurikulum yang sesuai tujuan Kurikulum 2013 yang berlaku yaitu untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Dalam sistem pendidikan mata pelajaran merupakan salah satu komponen yang penting di dalamnya.). Pembelajaran IPA dapat disajikan dalam pembelajaran yang

memanfaatkan teknologi berbasis IT. Pembelajaran berbasis IT membuat anak semangat dalam belajar pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang berbasis IT di sekolah menjadi daya tarik tersendiri dalam pembelajaran. Nantinya sumber informasi tidak hanya dari guru tetapi juga dari sumber lainnya. Sumber belajar dalam pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan masalah ditemukan sekitar 100% dari siswa sudah memiliki alat teknologi baik berupa gawai atau laptop. Setiap pembelajaran guru sering menggunakan media pembelajaran hal ini dibuktikan sekitar 80% siswa menjawab iya. Media yang sering digunakan guru saat mengajar adalah

video pembelajaran daripada power point maupun media gerak, dibuktikan sekitar 66,7 % siswa menjawab video pembelajaran. Dari 80% siswa menginginkan media pembelajaran yang inovatif dengan media pembelajaran yang telah diberikan di kelas V di SDN Kaloran II, proses pembelajaran IPA khususnya materi ekosistem masih menggunakan media pembelajaran video yang ditampilkan pada proyektor atau di laptop guru sehingga siswa merasa kurang menarik karena sering menggunakan media pembelajaran video saja.

Pada angket analisis kebutuhan 80% siswa menginginkan inovasi baru pada media pembelajaran yang digunakan sehingga ada warna baru dalam sistem pembelajaran. Berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan maka diperlukan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yang mana siswa dapat tertarik dan terdorong dalam berpartisipasi aktif pada pembelajaran terutama memahami materi ekosistem. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V SDN Kaloran II, siswa kurang memiliki semangat belajar dan kurang memahami

pembelajaran IPA khususnya materi ekosistem karena media pembelajaran yang diberikan guru bersifat satu arah tidak adanya interaksi antara siswa dan guru. Selain itu siswa juga memiliki keterbatasan penyimpanan pada gawainya sehingga kesulitan dalam mengakses karena ukurannya yang terlalu besar.

Permasalahan tersebut muncul karena media pembelajaran yang digunakan belum menciptakan pembelajaran yang aktif. Materi ekosistem juga merupakan materi yang abstrak dan luas. Materi yang dikembangkan dari materi ekosistem yakni hubungan antara makhluk hidup dalam ekosistem. Mengacu pada penjelasan di atas, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* (RnD) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Untuk Kelas V SDN Kaloran II".

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) model ADDIE. Menurut ulasan empiris Bangun dan Saragih (2016) mengatakan bahwasannya model ADDIE melalui multimedia memiliki kemungkinan siswa untuk memecahkan suatu masalah, dimana peneliti ini menggunakan media website, sebab media ini dapat digunakan siswa untuk meningkatkan kegiatan konsultasi. Model pengembangan yang efektif menuntut kesesuaian antara pendekatan yang digunakan dengan produk yang dihasilkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil kevalidan penelitian media Pembelajaran Berbasis *articilate storyline*

Dari data kevalidan media melalui para validator mencakup nilai yang sangat valid baik dari ahli media maupun ahli materi. Maka ditunjukkan kedalam grafik dibawah ini



Gambar 1 hasil validasi

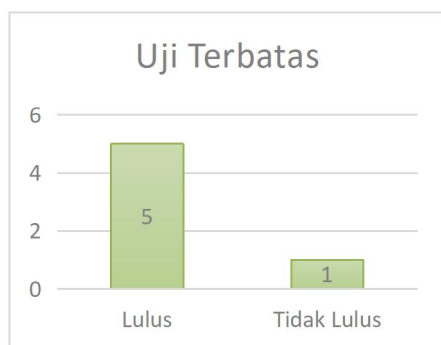
Dari ahli media mencapai skor 44 dari jumlah nilai 50. Resentase yang didapatkan yakni 88% dihitung dengan rumus Perhitungan Menurut Akbar Sa'dun (2017:82), $Va = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$ mencapai kategori sangat valid, sangat tuntas dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Sebab di dalamnya sudah mencakup beberapa indikator yang sesuai dengan media yang dikembangkan baik berupa objek, penggunaan serta kesesuaian media sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dapat digunakan dan dengan baik dan sangat valid. Selanjutnya dari validasi materi yang mencapai skor 46 dari 50 sehingga mendapatkan presentase nilai 92% dihitung dengan rumus Perhitungan

Menurut Akbar Sa'dun (2017:82), $Va = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$ mencapai kategori sangat valid, sangat tuntas dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Presentase ini berdasar di kisaran 81%-100%. Karena materi sesuai dengan kelas V dan Bahasa serta pembelajaran sudah mencapai apa yang dituju. Dari jumlah skor yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi

mendapat rata-rata skor 90% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan

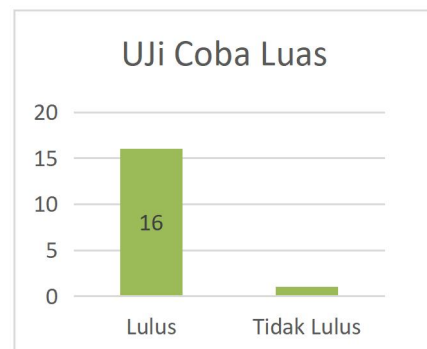
Hasil efektifan penelitian media Pembelajaran Berbasis *articilate storyline*

Keefektifan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dengan melihat hasil belajar setelah mengerjakan soal evaluasi .Pemberian soal evaluasi dilakukan saat akhir pembelajaran. Pemberian soal evaluasi tujuannya untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline*. media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dikatakan efektif apabila rata-rata belajar siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Dilakukan dengan cara melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil dari uji coba mendapatkan mendapatkan hasil seperti grafik dibawah ini.



Gambar 2 hasil uji coba terbatas

Dari uji coba terbatas mendapatkan rata – rata 87 dan presentase 83 %. Terdapat satu siswa tidak mencapai nilai KKM. Dari 6 siswa 5 siswa lulus atau diatas KKM dan satu siswa tidak lulus atau dibawah KKM.



Gambar 3 hasil uji coba luas

Uji coba luas dilakukan kepada 17 siswa mendapatkan nilai rata – rata 91 dan presentase 94 %. Semua siswa mencapai nilai di atas KKM. Pad uji coba terbatas semua siswa lulus semua karena semua siswa nilainya mencapai di atas KKM. Nilai yang didapat siswa pada saat uji coba luas maupun terbatas materi ekosistem hubungan makhluk hidup dan jaring-jaring makanan mendapat presentase 88 % dari akumulasi nilai siswa yang lulus atau diatas KKM. Dari hasil nilai siswa menunjukkan bahwa presentase ketuntasan hasil belajar siswa > 75% pada klasifikasi sangat baik. Menurut pendapat Smaldino (2011)

yang menyatakan bahwa keuntungan penggunaan media ini adalah memungkinkan siswa untuk mengontrol kecepatan dan urutan pembelajaran secara individual. Yang memberikan kontrol baik pada hasil belajar.

Hasil kepraktisan penelitian media Pembelajaran Berbasis *articilate storyline*

Bahwa skor kepraktisan media pembelajaran berbasis *articilate storyline* dari guru adalah 94%. Data tersebut diperoleh dengan menggunakan rumus = $TSe \times 100\%$ skor tersebut berada pada rentang 81%-100% yang dikategorikan sangat praktis data kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru menunjukkan hasil 94% karena media yang dikembangkan sudah sesuai dengan indikator penilaian yaitu Sangat praktis, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan pada lembar angket respon siswa, mendapatkan persentase 100% dengan kategori sangat praktis. Data kepraktisan yang diperoleh dari angket respon siswa menunjukkan hasil 100% karena media pembelajaran berbasis *articilate storyline* dapat membantu

siswa dalam memahami materi dan membuat siswa antusias untuk belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *articilate storyline* dikembangkan sangat praktis dan layak digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

Dari jumlah skor yang diperoleh dari respon guru dan respon siswa mendapat rata-rata skor 97 % dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan. Menurut Sugiyono (2015) proses pengambilan data, angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Spesifikasi produk media

Pembelajaran Berbasis *articilate storyline*

Spesifikasi penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *articilate storyline* pada pembelajaran ipa materi ekosistem untuk siswa kelas V SDN Kaloran II". Pengembangan media pembelajaran berbasis *articilate storyline* ini merupakan media interaktif yang menggunakan gambar animasi. Media ini dibuat dengan tombol-tombol yang aktif yang digunakan untuk memindah

kehalaman selanjutnya sebelum menjalankan media pembelajaran siswa wajib mengisi nama dan asal sekolah agar media pembelajaran bisa masuk kehalaman selanjutnya. Di dalamnya terdapat quis yang langsung memunculkan nilai dan dapat dilihat ulang mana yang salah saat kita mengerjakan soal.

2. Kelebihan dan kekurangan dari produk

a.Keunggulan

Adapun keunggulan media pembelajaran berbasis articulate storyline pada pembelajaran IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V sebagai berikut :

1. Mudah diakses
2. Terdapat tombol tombol yang menarik siswa
3. Terdapat quis didalamnya, quis tersebut nantinya langsung keluar nilai dan dapat di lihat ulang.
4. Disajikan menarik
5. Merupakan media pembelajaran yang inovatif untuk siswa sekolah Dasar
6. Tidak memerlukan *memory* penyimpanan.

b.Kelemahan Model

Adapun kelemahan media pembelajaran berbasis *articulate*

storyline pada pembelajaran IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V sebagai berikut :

1. Hanya dapat diakses menggunakan data seluler ataupun wifi
2. Pengaksesan hanya bisa menggunakan *smartphone*, *leptop* maupun PC.

c. Faktor pendukung dan penghambat produk

Faktor penukung dan penghambat pembuatan model ini

a.Faktor pendukung implementasi model

- 1.Antusias siswa saat mencoba media pembelajaran yang belum pernah ada di SD
- 2.Keadaan lingkungan sekolah yang mendukung dalam pengimplementasian
- 3.Siswa merasa tertarik terhadap media pembelajaran berbasis *articulate storyline*

b.Faktor Penghambat

Konsep media sudah dipikirkan matang dan sudah mendapatkan presentase baik dari validator sehingga media ini layak digunakan dan tidak ada penghambat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran Berbasis articulate storyline pada siswa kelas V SDN Kaloran II Kecamatan Ngronggot Kabupaten Nganjuk yang dikembangkan dinyatakan valid efektif dan praktis.

Berdasarkan hasil uji ahli media analisis data kevalidan angket media menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis articulate storyline memperoleh persentase nilai 88%, maka dapat diartikan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan menurut ahli materi pada analisis data kevalidan menunjukkan bahwa uji validitas materi memperoleh persentase nilai sebanyak 92% termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 90%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis articulate storyline pada pembelajaran IPA materi ekosistem Media pembelajaran berbasis articulate storyline pada pembelajaran IPA materi ekosistem dinyatakan efektif setelah siswa

mengerjakan soal evaluasi. Soal evaluasi pada materi ekosistem hubungan antar makhluk hidup dan jaring-jaring makanan dengan menggunakan menggunakan media ini memperoleh presentase 88% yang memenuhi kriteria ketuntasan nilai (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dikembangkan sangat efektif dan baik sebagai media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran Berbasis articulate storyline dinyatakan praktis setelah guru memberikan respon terhadap media tersebut yang memperoleh hasil 94 % dengan kategori "sangat praktis". Sedangkan pada lembar angket respon siswa memperoleh skor sebesar 100%. Selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan dari angket respon guru dan siswa menghasilkan skor kepraktisan sebesar 97%. Berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran berbasis articulate storyline pada pembelajaran IPA materi ekosistem sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, Nur Azmi;, Irwandi;, and Ika Parma Dewi. 2022. "Peningkatan Pemanfaatan Internet Dan Media

- Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Masa Covid-19." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2):16477–83.
- Effendi, Effendi, Mursilah Mursilah, and Mujiono Mujiono. 2018. "Korelasi Tingkat Perhatian Orang Tua Dan Kemandirian Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa." *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences* 10(1):17–23. doi: 10.30599/jti.v10i1.131.
- Husna, Millah Nahdah. 2022. "Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 Untuk Pembelajaran Di SD." *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1(2):41–48.
- Isti, Lailia Arditya, Agustiningsih Agustiningsih, and Arik Aguk Wardoyo. 2022. "Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 4(1):21–28. doi: 10.26740/eds.v4n1.p21-28.
- Khatimah, Nurul. 2013. "Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Peserta Didik." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Lukman, Aprizal, Dwi Kurnia Hayati, and Nasrul Hakim. 2019. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5(2):153. doi: 10.32332/elementary.v5i2.1750.
- Mardiyah, Annis Muthi'ah. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Firdaus Gubug." *EduBase: Journal of Basic Education* 2(2):97. doi: 10.47453/edubase.v2i2.393.
- Ponza, Putu jerry Radita, I. Nyoman Jampel, and I. Komang Sudarma. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Kelas IV SD." *Jurnal Edutech* 6(1):9–19.
- Rahman, M. Fathur. 2015. "Pengaruh Dukungan Orang Tua Dan Fasilitas Belajar Di Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Melalui Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ungaran." *Prosiding Semiar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta* (1):1–7.
- Rohmah, Fitriyah Nur, and Imam Bukhori. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3." *Economic & Education Journal* 2:169–82.