

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

Enjel Mardianti<sup>1</sup>, Drs. Muhammadi, M.Si, Ph.D<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD FIP Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : <sup>1</sup>enjelmardianti@gmail.com, <sup>2</sup>muhammadi@unp.ac.id,

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the lack of ICT-based learning media for Pancasila Education in schools. One such ICT-based media is Articulate Storyline 3, designed to be as engaging as possible with features such as audio, images, videos, games, and quizzes, aimed at motivating and actively involving students in their learning. This study is a development research (R&D) using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trial subjects were at SDN 17 Aro IV Korong and the media dissemination subjects were at SDN 13 Simpang Rumbio. The results of this study showed an average validation score of 94.16%, categorized as valid. The teacher response questionnaire received a score of 95.83%, categorized as very practical, while the student response questionnaire at SDN 17 Aro IV Korong received 97.58%, also categorized as very practical. The student response questionnaire for the media dissemination at SDN 13 Simpang Rumbio received 95.52%, categorized as very practical. The effectiveness of the learning media at SDN 13 Simpang Rumbio was 92.59%, categorized as very effective.*

*Keywords : Development of Learning Media, Articulate Storyline 3, Pancasila Education Learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran pada pembelajaran pendidikan pancasila yang berbasis ICT di sekolah. Salah satu mediaberbasis ICT adalah *Articulate Storyline 3* yang didesain semenarik mungkin dengan dilengkapi audio, gambar, video, games dan kuis yang bertujuan agar peserta didik termotivasi dan terlibat aktif dalam belajar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Subjek uji coba di SDN 17 Aro IV Korong dan subjek penyebaran di SDN 13 Simpang Rumbio. Hasil dari penelitian ini diperoleh hasil rata-rata dari validasi adalah 94,16% dengan kategori valid. Hasil angket respon guru memperoleh 95,83% dengan kategori sangat praktis, sedangkan angket respon peserta didik di SDN 17 Aro IV Korong adalah 97,58% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket respon peserta didik pada penyebaran media di SDN 13 Simpang Rumbio adalah 95,52% dengan kategori sangat praktis. Hasil efektivitas media pembelajaran di SDN 13 Simpang Rumbio 92,59% kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Articulate Storyline 3*, Pembelajaran Pendidikan Pancasila

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan pesat, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet (Husaini, 2014). Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri (Oetomo dan Priyogutomo (2004) dalam (Simamora, 2020)).

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik dibutuhkan alat dan media yang digunakan sebagai penunjang titik sebagai

contoh, proses pendidikan tidak bisa berjalan dengan efektif jika ruang kelas yang digunakan sebagai tempat belajar tidak terawat atau bahkan sudah tidak layak dipakai (Salsabillah et al., 2023). Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal (Sapriyah, 2019).

Pesatnya perkembangan IPTEK menjadikan media pembelajaran semakin beragam. Beragam aplikasi atau *software* yang digunakan agar terciptanya media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Mulai dari aplikasi *Articulate Storyline 3*, *Kinemaster*, *Macromedia*, *Adobe Flash*, *Powtoon*, *PowerPoint*, dan aplikasi atau *software* pendukung lainnya. *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah *software* yang cara penyajiannya menyerupai *power point* yang dapat digunakan sebagai media presentasi atau komunikasi dalam proses belajar-mengajar (Karisma & Hendratno, 2022). Meskipun tampilan *slide* terlihat mirip dengan *Microsoft Power Point*, namun pada *Articulate Storyline 3*

memiliki banyak template yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, tampilan yang simpel membuat pengguna tidak terlalu bingung jika dibandingkan dengan aplikasi *Power Point* (Dikwan Moeis, 2022).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di sekolah SDN 17 Aro IV Korong, SDN 13 Simpang Rumbio, dan SDN 03 Simpang Rumbio yang dilakukan pada tanggal 28 sampai dengan 30 November 2023 di Kota Solok diperoleh informasi bahwasanya guru tersebut belum mampu dengan sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang berbasis IT serta sangat mendukung penuh peneliti untuk melaksanakan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis IT.

Bahkan beberapa guru belum nampak menggunakan media yang berbasis IT seperti *Articulate Storyline 3*, *PowerPoint*, *Macromedia Flash 8*, *Lectora Inspire*, *Adobe Flash* dalam proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa sangat jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena kurang pandai dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif

dan menjalankan komputer atau laptop, sehingga proses pembelajaran masih monoton serta melihat minat siswa sangat senang belajar menggunakan media dari pada mendengar guru menjelaskan serta guru sangat menerima jika peneliti akan melakukan pengembangan media di sekolah tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih interaktif sehingga lebih diminati oleh peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau biasa disingkat dengan *R&D*. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk membuat produk serta menguji keefektifan dari hasil produk tersebut. Penelitian pengembangan juga terdiri dari beberapa model, namun

model yang peneliti gunakan adalah model ADDIE. Dengan langkah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran pendidikan pancasila memperoleh hasil sebagai berikut :

#### **1. Tahap Analisis**

Tahap analisis ini dilakukan di bidang analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis media. Pada analisis kebutuhan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran berbasis IT untuk mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung. Media tersebut yaitu media yang menarik, tidak membosankan dan mendorong peserta didik belajar secara mandiri dan aktif serta menyenangkan. Maka dari itu, peneliti mengembangkan sebuah media *Articulate Storyline 3* yang

sesuai dengan kebutuhan diatas. Pada analisis kurikulum Analisis kurikulum yang peneliti lakukan difokuskan pada analisis kompetensi awal, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran antara isi buku dengan kurikulum merdeka pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. Berdasarkan kurikulum merdeka tersebut maka dikembangkanlah sebuah perangkat pembelajaran dan media pembelajaran. Pada tahap Analisis media dilakukan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran untuk mengetahui media apa yang cocok dalam pembelajaran saat ini dan sarana serta prasaran yang mendukung kegiatan belajar dan mengajar. Identifikasi ini akan dilakukan melalui wawancara dan observasi disekolah yang akan diteliti.

#### **2. Tahap Perancangan**

Pada tahap perancangan ini peneliti merancang media pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Link media pembelajaran yang peneliti buat <https://bit.ly/3VxHRLQ>

### 3. Tahap pengembangan

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang sudah dirancang kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli atau validator sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Maka diperoleh kesimpulan analisis validasi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran pendidikan pancasila dari ketiga aspek validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa memenuhi kriteria **sangat valid** dengan presentase **94,16%** yang berarti media pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SD.

### 4. Tahap implementasi

Pada tahap implementasi media pembelajaran yang telah dinyatakan valid selanjutnya diimplementasikan ke sekolah uji coba dan sekolah penyebaran. Tujuan dilakukannya penerapan media pembelajaran 3 ini adalah untuk mengetahui kepraktisan produk dengan cara memberikan angket kepraktisan dari media pembelajaran.

Pada tahap implementasi juga dilakukan agar mengetahui keefektivan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dengan cara memberikan soal pre-test dan post-test.

### 5. Tahap evaluasi

Tahap akhir dari penelitian yang dilaksanakan adalah evaluasi. Pada tahap ini, evaluasi diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari angket respons guru, peserta didik dan hasil uji coba soal *pre test – post test* terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* mendapatkan respon yang sangat baik dari guru dan juga peserta didik. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat peserta didik karena lebih menarik dibandingkan media pembelajaran biasa. Rata-rata hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba yaitu **95,83%** respon guru dan **97,58%** respon peserta didik. Sedangkan di sekolah penyebaran hasil uji nya yaitu **95,83%** respon guru dan **95,52%** respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Pada hasil uji

efektivitas mendapatkan hasil presentase belajar di SDN 13 Simpang Rumbio sekolah penyebaran yaitu **92,59%** yang dikategorikan meningkat.

#### **D. Kesimpulan**

Dalam penelitian pengembangan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran pendidikan pancasila telah terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Mikrotik*, 2(1). <https://doi.org/10.59134/jlmt.v5i1.311>
- Simamora, E. (2020). Pelatihan Pengembangan E-Learning Untuk Meningkatkan Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Di Smk N 1 Lintongnihuta. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 7(1), 25–36. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v7i1.22629>
- Salsabillah, F., Zahro, A. M., & ... (2023). Implementasi kurikulum Merdeka di SD Negeri 02 Wonorejo: Implementasi kurikulum Merdeka di SD Negeri 02 Wonorejo. *Prosiding SEMAI ...*, 158–165. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semal/article/view/1245>
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Karisma, I., & Hendratno. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1113–1126.
- Dikwan Moeis, A. H. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 10(1), 97–106.