

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN
ARTICULATE STORYLINE 3 BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI PENGUMPULAN DAN
PENYAJIAN DATA DI KELAS V SD**

Sri Rahayu Murwaningsih¹, Sukmawarti²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan
e-mail : 1sriahayumurwaningsih@umnaw.ac.id, 2sukmawarti@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Education is very important for humans in all aspects of their lives. Learning is an effort made deliberately by educators to convey knowledge, organize and create environmental systems using various methods so that students can carry out learning activities effectively and efficiently with optimal results. However, in reality, based on observations carried out by researchers at UPTD SDN 010131 Pulau Rakyat Tua, students in class V think that mathematics is difficult, teachers still use print media in learning, then the level of student concentration in learning is low, and students pay less attention to the teacher during the learning process. . Given the problems above, efforts need to be made to overcome them. The researcher developed different variations of technology-based learning media, namely Interactive Learning Media Assisted by Articulate Storyline 3. This research aims to determine student responses, determine the validity, practicality, effectiveness of the development of problem-based interactive learning media assisted by Articulate Storyline 3 to increase understanding of concepts in the collection material. and presenting data in class V at UPTD SDN 010131 Pulau Rakyat Tua. This research method uses research and development (R&D) with the ADDIE development model. Data on the level of suitability of the media Interactive Learning Media Assisted by Articulate Storyline 3 can be measured from the level of students' mastery of the material being taught with the results known as student responses based on the questionnaire given to all students, 29 students obtained a percentage of 81%. The results of the teacher's response to the media developed obtained a percentage of 94%. The validation results in the media study developed obtained a percentage of 83%. The validation results in the study of the material contained in the media developed obtained a percentage of 85%. From the results above, the media developed has been declared very feasible or very valid.

Keywords: Education, Interactive Learning Media, Articulate storyline 3

ABSTRAK

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupannya. Pembelajaran sebagai suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil yang optimal. Namun pada kenyataannya, berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti di UPTD SDN 010131 Pulau Rakyat Tua pada siswa kelas V siswa beranggapan bahwa mata pelajaran matematika sulit, guru masih menggunakan media cetak dalam pembelajaran, kemudian tingkat konsentrasi belajar siswa rendah, dan siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran. Dengan adanya permasalahan diatas, maka perlu dilakukan upaya untuk mengatasinya. Peneliti mengembangkan media pembelajaran variasi yang berbeda berbasis teknologi yaitu Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline 3*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa, mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan

terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Artiulate Storyline 3* berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi pengumpulan dan penyajian data di kelas V UPTD SDN 010131 Pulau Rakyat Tua. Metode penelitian ini menggunakan *reasearch and development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Data tingkat kelayakan media pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline 3* dapat diukur dari tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan dengan hasil diketahui respon siswa berdasarkan angket yang diberikan kepada seluruh siswa sebanyak 29 siswa memperoleh presentase sebesar 81%. Hasil respon guru terhadap media yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 94%. Hasil validasi pada telaah media yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 83%. Hasil validasi pada telaah materi yang terdapat pada media yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 85%. Dari hasil diatas bahwa media yang dikembangkan sudah dinyatakan sangat layak atau sangat valid.

Kata Kunci: pendidikan, media pembelajaran interaktif, *articulate storyline 3*.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupannya. Menurut Ki Hadjar Dewantara pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelektual) dan jasmani anak selaras dengan alam dan sekitarnya. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Maka dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak yang bermanfaat pada kepentingan kehidupan seseorang ataupun warna negara dengan memilih isi, strategi kegiatan dan taktik yang sesuai. Pendidikan dapat berjalan baik dengan adanya panduan dan pedoman dalam pelaksanaannya yaitu kurikulum, dapat dikatakan kurikulum adalah jantungnya pendidikan, seperti kurikulum pada masa kini yaitu kurikulum merdeka belajar. Namun pada kenyataannya kurikulum merdeka belajar belum diterapkan ke semua jenjang kelas. Ada beberapa kelas yang masih menggunakan kurikulum yang lalu, yakni kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 atau yang lebih sering disebut dengan sebutan K13 pada hakikatnya adalah serangkaian upaya yang mempersiapkan manusia Indonesia agar mampu memiliki kehidupan sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta dapat berkontribusi lebih dalam pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan berperadaban dunia (dikutip dari Almuzani, S. 2021). Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku. Dalam mengimplementasikan K13 tentu saja memiliki standar proses dalam pembelajaran. Adapun standar proses pembelajaran dalam K13 yakni; mengamati, menanya, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Mata pelajaran yang disajikan harus berkontribusi terhadap pembentukan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran digabungkan menjadi sebuah tema yang disebut dengan tematik terpadu. Pembelajaran tematik menjadi salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman yang bermakna untuk siswa. Sedangkan terpadu berarti mengkombinasikan dari aspek pedagogik, epistemologi, sosial, hingga psikologi. Maka dari itu, realisasinya dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan tema pembelajaran.

Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah, dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat Rifqi Festiawan yang menyatakan pembelajaran sebagai suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil yang optimal. Dalam jenjang sekolah dasar, tentu saja terdapat beberapa mata pelajaran yang menjadi konsumsi siswa. Salah satu mata pelajaran yang menjadi konsumsi siswa yakni pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar yang melibatkan beberapa pihak untuk memperoleh kemampuan baru dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar agar mencapai kompetensi matematika yang telah ditetapkan (Novy Trisnani, 2022). Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengenai tujuan pembelajaran matematika, yakni: (a) memahami konsep mendeskripsikan bagaimanapun keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah, (b) menalar pola sifat dari matematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti, atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika, (c) memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematika, dan memberi solusi yang tepat, dan (d) mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan. Tujuan pembelajaran matematika tingkat SD/MI adalah agar siswa mengenal angka-angka sederhana,

operasi hitung sederhana, pengukuran dan bidang.

Dalam kegiatan pembelajaran tentunya guru harus berusaha menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga siswa dapat memusatkan perhatian mereka pada kegiatan belajar matematika. Dalam kegiatan belajar guru membahas materi melalui berbagai kegiatan belajar dengan menggunakan metode dan media sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berarti.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti di UPTD SDN 010131 Pulau Rakyat Tua pada siswa kelas V siswa beranggapan bahwa mata pelajaran matematika sulit, guru masih menggunakan media cetak dalam pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Badariah (2021) yang menegaskan bahwa perlunya inovasi guru dalam memilih media pembelajaran yang digunakan agar bahan atau materi pembelajaran dapat dicerna dengan mudah dan menarik perhatian siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Diperlukan suatu teknik pembelajaran yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik, seorang pendidik harus bisa berpikir kreatif dan inovatif untuk menjelaskan materi (Hidayat, dkk: 2022). Kemudian tingkat konsentrasi belajar siswa rendah, dan siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan diatas, maka perlu dilakukan upaya untuk mengatasinya. Sejalan dengan penelitian Sudjana & Rivai (dalam bukunya Azhar Arsyad, 2011: 24) bahwa banyak sekali manfaat dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa, diantaranya yaitu: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa memungkinkan menguasai dan

mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan dan lain-lain. Upaya yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran variasi yang berbeda berbasis teknologi. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran interaktif agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya media ini diharapkan siswa lebih tertarik untuk belajar karena media ini mengajak siswa belajar sambil bermain, tidak monoton dlam materi saja tetapi juga dalam melatih sampai mana pemahaman siswa. Menurut Saidah, dkk: 2022 di dalam kutipan Dyen Erni Lakapau, dkk (2023) dengan adanya media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika.

Menurut Heinich, dkk dalam kutipan Shoffan S, dkk (2021) media pembelajaran adalah batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Menurut Mikasari dan Hidayat (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran ataupun sarana komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran baik dalam bentuk cetak maupun pandang dengar beserta perangkat keras lainnya.

Menurut Hanannika dan Sukartono (2022) yang menyatakan penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interkatif dengan dukungan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Menurut Pratama (2018) dalam kutipan Salwani dan Ariani (2021) mengungkapkan bahwa Articulate Storyline 3 adalah perangkat lunak yang digunakan sebagai media komunikasi atau presentasi. Articulate Storyline 3

digunakan untuk mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu, keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis, dan kemampuan seni serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik.

Menurut Furqoni, MDH., dkk (2023) penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline 3 sangat bermanfaat untuk mempermudah proses pembelajaran dimana dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, melibatkan siswa secara aktif, membantu siswa memahami materi serta manfaat lainnya yang dirasakan oleh siswa dan guru.

Menurut Sujono (1988) dalam kutipan Abdul Majid dan Fitri Rezeki Amelia (2021) mengemukakan matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis, matematika adalah bagian pengetahuan manusia tentang bilangan dan kalkulasi, matematika membantu orang dalam menginterpretasi secara tepat berbagai ide dan kesimpulan, matematika adalah ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logika dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan, matematika berkenaan dengan fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang, bentuk, dan matematika adalah ilmu pengetahuan tentang kuantitas dan ruang.

Menurut Nabila Khairani dan Sukmawati (2022) matematika merupakan ilmu pengetahuan yang melatih siswa agar berpikir secara sistematis. Oleh karena itu, matematika harus dibekali kepada setiap siswa sejak ia masih sekolah dasar maupun taman kanak-kanak. Menyadari begitu pentingnya peranan matematika dalam pembentukan sikap dan nalar siswa maka sangat diharapkan peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah disetiap jenjang pendidikan karena salah satu tujuan diberikan pengajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan kemampuan

pemecahan masalah. (Khayroiyah dan Hidayat :2018)

0-21	Tidak valid
------	-------------

(sumber: Noviani, 2024)

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian *reasearch and development* menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPTD SDN 010131 Pulau Rakyat Tua. objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi penyajian data statistik.

Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, maka tahap selanjutnya yang akan dilakukan peneliti adalah analisis data. Dalam penelitian ini menggunakan data yang diperoleh dari berbagai aspek yang meliputi analisis kevalidan, analisis keefektifan, dan analisis kepraktisan, analisis validitas serta analisis realibilitas tes untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

a. Analisis Kevalidan

Kevalidan didasarkan pada data yang dieproleh oleh ahli validator materi dan media. Untuk memperoleh data kualitatif berupa masukan dan saran dari ahli validator. Kemudian untuk memperoleh data kuantitatif digunakan pengolahan data dari angket yang menggunakan skala likert. Adapun rumus untuk mencari presentase kevalidan menggunakan rumus berikut:

$$\text{presentase indeks (\%)} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Kemudian untuk mengetahui tingkat kevalidan hasil presentase indeks disesuaikan dengan tabel berikut:

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
81-100	Sangat valid
62-81	Valid
41-60	Cukup valid
21-40	Kurang valid

b. Analisis Kepraktisan

Peneliti menggunakan angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan. Untuk mengetahui presentase kepraktisan media, peneliti menggunakan rumus yang sama dengan rumus presentase kevalidan. Kemudian untuk mengetahui tingkat kepraktisan hasil presentase indeks disesuaikan dengan tabel berikut:

Presentase (%)	Kriteria Kepraktisan
81-100	Sangat praktis
62-81	Praktis
41-60	Cukup praktis
21-40	Kurang praktis
0-21	Tidak praktis

(sumber: Noviani, 2024)

c. Analisis Keefektifan

Untuk mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan, peneliti menggunakan data hasil posttes dengan mencari nilai rata-rata keefektifan menggunakan rumus berikut:

$$\chi = \frac{\sum \chi}{n}$$

Keterangan:

χ = Nilai rata-rata siswa

$\sum \chi$ = Nilai siswa

N = Jumlah seluruh siswa

Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan berpatokan pada nilai KKM dari pihak sekolah. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai rata-rata \geq KKM. Adapun rumus untuk mengetahui presentase indeks menghitung keefektifan media pembelajaran pada penelitian ini adalah:

$$\text{Presentase indeks \%} = \frac{\text{jumlah siswa yang mendapat nilai } \geq \text{KKM}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti posttest}} \times 100$$

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Presentase (%)	Kriteria Keefektifan
81-100	Sangat efektif
61-80	Efektif

41-60	Cukup efektif
21-40	Kurang efektif
0-20	Tidak efektif

(sumber: Noviani, 2024)

d. Analisis Validitas Tes

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian menggunakan validitas isi dan uji validitas butir soal. Tujuan dilakukannya validasi isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang digunakan. Sementara itu, uji validitas butir soal dilakukan untuk mengukur butir soal manakah yang memenuhi syarat dilihat dari indeks validitasnya. Untuk menguji validitas butir soal digunakan rumus Korelasi Product Moment, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{(N\sum x_i^2) - (\sum X_i)^2\}\{(N\sum Y_i^2) - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

rx_y : Koefisien korelasi antara skor butir soal dan skor total

X : Skor butir soal

Y : Skor total

N : Banyak siswa

Adapun kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- a. Jika r hitung > r tabel (Uji 2 sisi dengan sig 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkolerasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
- b. Jika r hitung > r tabel (uji 2 sisi dengan sig 0,05) atau r hitung negative, maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak berkolerasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

e. Analisis Realibilitas Tes

Reliabilitas menunjukkan konsistensi dan stabilitas suatu skor atau skala pengukuran reliabilitas berbeda dengan validitas karena yang pertama memakan perhatian pada masalah konsistensi, sedangkan yang kedua lebih memperlihatkan masalah ketepatan suatu instrumen dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu

Pada uji reliabilitas memaparkan rumus Alpha cromhach sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \alpha_i^2}{\alpha^2} \right]$$

Keterangan :

r₁₁ : Reliabilitas tes secara keseluruhan

∑α_i² : Jumlah varians skor tiap-tiap item

α² : Varians total

n : Jumlah total

Untuk menginterpretasikan koefisien reliabilitas suatu instrumen diberikan kriteria seperti tabel berikut:

Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
0,0 ≤ r ₁₁ < 0,20	Sangat rendah
0,20 ≤ r ₁₁ < 0,40	Rendah
0,40 ≤ r ₁₁ < 0,60	Sedang
0,60 ≤ r ₁₁ < 0,80	Tinggi
0,80 ≤ r ₁₁ < 1,00	Sangat tinggi

(sumber: Arikunto, 2021)

Suatu instrumen penelitian dikatakan dapat diandalkan (reliable) apabila lamback' ph0,60.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dan mengetahui pengembangan, kelayakan, kepraktisan, keefektifan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* yang terdapat pada mata pelajaran matematika pada materi pengumpulan dan penyajian data berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi pengumpulan dan penyajian data di kelas V SD.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini akan dijelaskan dibawah ini:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dari prosedur pengembangan ADDIE yang dilakukan, yaitu tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran matematika dikelas V UPTD SDN 010131 Pulau Rakyat Tua agar dapat mencari solusinya. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis untuk menemukan solusi dari permasalahan pada proses pembelajaran dikelas V UPTD SDN 010131 Pulau Rakyat Tua. Adapun beberapa analisis yang dilakukan, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan
2. Analisis Materi
3. Analisis Karakteristik siswa

Tahap Perancangan (*Design*)

- a. Pemilihan Media yang akan dikembangkan tentu saja menyesuaikan dengan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis karakteristik siswa.
- b. Pemilihan Format Berdasarkan Kriteria
- c. Menentukan Gambar yang Akan digunakan penulis mencari gambar yang harus disesuaikan dengan materi
- d. Draft Produk media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi pengumpulan dan penyajian data sebagai berikut:



Gambar. Cover Media Articulate Storyline 3

Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Hasil Validasi Respon Guru

Adapun hasil validasi respon guru berikut ini:

$$\text{Nilai validasi} = \frac{49}{52} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan data pada nilai validasi respon guru dapat diketahui bahwa kualitas media pembelajaran interaktif

berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi pengumpulan dan penyajian data mendapatkan presentase sebesar 94 %. Hal ini berarti media yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan di sekolah sebagai media pembelajaran.

- b. Hasil Validasi Oleh Telaah Media Validasi dilakukan pada dua tahap. Adapun presentase yang diperoleh pada tahap pertama yaitu sebagai berikut:

$$\text{Hasil Validasi} = \frac{48}{64} \times 100\% = 75\%$$

Dapat dilihat pada tahap pertama bahwa memperoleh presentase sebesar 75% dan dinyatakan layak.

- Hasil validasi pada tahap kedua sebagai berikut:

$$\text{Hasil Validasi} = \frac{53}{64} \times 100\% = 83\%$$

Dapat dilihat bahwa hasil validasi pada tahap kedua memperoleh presentase sebesar 83% dengan kriteria sangat layak.

- c. Hasil Validasi Oleh Telaah Materi

Validasi dilakukan pada dua tahap. Adapun presentasi yang diperoleh pada tahap pertama yaitu sebagai berikut:

$$\text{Hasil Validasi} = \frac{26}{40} \times 100\% = 65\%$$

Dapat dilihat pada tahap pertama bahwa memperoleh presentase sebesar 65% dan dinyatakan layak.

- Hasil validasi pada tahap kedua sebagai berikut:

$$\text{Hasil Validasi} = \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$

Dapat dilihat bahwa hasil validasi pada tahap kedua memperoleh presentase sebesar 85% dengan kriteria sangat layak.

- d. Hasil Respon Siswa

Adapun respon siswa terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tahap Impelemntasi (*Implementation*)

Selanjutnya tahap implementasi atau penerapan ke sekolah. Produk yang sudah dikembangkan dilakukan uji coba lapangan pada siswa kelas V dengan jumlah siswa 29 orang. Saat uji coba berlangsung, tentu saja peneliti memberikan lembar tes isian singkat untuk mengetahui tingkat oemahamn konsep

Tabel Hasil Respon Siswa

14	Kholizah Melani	3	2	2	3	3	2	3	18
15	Letishia Elizabeth Simanjuntak	2	3	4	3	3	3	4	22
16	M. Alriski	4	3	3	4	3	3	4	24
17	Nadzhifa Inayah	4	3	4	4	4	4	4	27
18	Nafeesa Salsabila	3	3	2	3	3	2	3	19
19	Naufal Aldawi Batubara	2	4	2	3	4	3	4	22
20	Nessa Azwara Rizky	4	3	3	4	3	2	3	22
21	Rahma Putri Azhari Panjaitan	3	4	4	3	3	3	3	23
22	Randy Alfarizi	4	4	3	4	3	4	3	25
23	Rotua Indriyanti Sitanggung	3	3	4	3	4	4	4	25
24	Syafira Zuyu Siregar	3	2	3	3	2	3	3	19
25	Syahilla Mulya Dewi	3	2	2	3	3	2	3	18
26	Tiara Anggraini	3	2	3	3	2	3	3	19
27	Tria Alfazri	4	3	2	1	4	3	4	21
28	Zian Adi Pratama	1	3	3	4	3	4	4	22
29	Zidan Coiri Azkh	4	4	3	4	3	4	3	25
Total									660

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{660}{812} \times 100\% = 81\%$$

Keterangan = sangat layak

Berdasarkan tabel hasil respon siswa terhadap media yang dikembangkan peneliti memperoleh hasil sebesar 81% dengan kategori sangat layak.

No	Nama Siswa	No Item Angket							Skor
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Abella Gloria Aritonang	4	3	4	2	3	4	3	23
2	Agung Alditio Zaky	3	3	4	3	4	3	4	24
3	Asilah Ilma Azahra	3	3	4	4	4	3	3	24
4	Bianza Tsaqillah	4	3	3	4	3	4	3	24
5	Bima Alvino Saragih	3	4	3	3	4	4	4	25
6	Cristian Maranatah	3	4	3	2	3	4	3	22
7	Dhea Callysta Panjaitan	3	3	2	3	3	2	3	19
8	Dewi Hartati	3	3	4	3	4	3	4	24
9	Erlin Zevania Saragih	3	2	4	3	4	4	3	23
10	Iglesias Telaumbuana	3	3	4	3	4	3	3	23
11	Ivandre Nataniel Sihaloho	3	3	4	4	4	4	4	26
12	Johansen Kristian Partogi Manalu	4	4	4	4	4	4	4	28
13	Khairunnisa Sakih	3	3	4	3	4	3	4	24

pada siswa terkait materi pengumpulan dan penyajian data. Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan, kevalidan, dan keefektifan media, peneliti memberikan lembar angket kepada guru dan siswa.

Berdasarkan hasil tes yang diberikan oleh peneliti, maka dapat dilihat bahwa siswa kelas V yang berjumlah 29 orang seluruhnya tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melakukan validasi media, validasi materi kepada telaah media dan materi sebanyak dua kali, media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Tidak hanya itu,

melihat hasil respon guru dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan juga menyatakan bahwa media sangat layak. Pada validasi media memperoleh presentase sebesar 83% dan validasi materi memperoleh presentase sebesar 85% dengan kriteria sangat layak atau sangat valid.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi pengumpulan dan penyajian data di kelas V SD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil respon guru terhadap media yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 94%.
2. Hasil validasi pada telaah media memperoleh presentase sebesar 75% di tahap pertama dan tahap kedua memperoleh presentase sebesar 83%.
3. Hasil validasi pada telaah materi memperoleh presentase sebesar 65% di tahap pertama dan tahap kedua memperoleh presentase sebesar 85%.
4. Hasil respon siswa berdasarkan angket yang diberikan kepada seluruh siswa sebanyak 29 siswa memperoleh presentase sebesar 81%.
5. Media yang dikembangkan sudah dapat diterapkan sebagai media pembelajaran

yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan bahwa media yang dikembangkan sudah dinyatakan sangat layak atau sangat valid.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti dapat memberikan saran dengan urain sebagai berikut:

1. Ketersediaan media pembelajaran pada proses pembelajaran tentunya sangat membantu siswa dan guru untuk belajar dan mengajarkan sebuah materi. Peneliti merekomendasikan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* sebagai sumber belajar bagi siswa.
2. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan agar dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran atau materi pelajaran yang lainnya sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Almuzani, S. (2021). Urgensi Filsafat Pendidikan dan Hubungannya terhadap Pengembangan Kurikulum 2013. *Pensa*, 3(1), 46-66.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badariah, S., Hairida, H., & Tahmid, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran videoscribe dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.
- Furqoni, MDH, Rajagukguk, W., & Rangkuti, YM (2023). Pengembangan Media Pembelajaran

- Mengartikulasikan Alur Cerita Berbasis Quantum Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7 (2), 1902-1914.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379-6386.
- Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Fadilah, N. Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 sd Dengan Menggunakan Chip Bilangan. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 6(4), 160-167.
- Khairani, N., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Komik Matematika Berbasis Budaya Tradisional Batak pada Materi Geometri untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 6(1), 78-92.
- Khayroiyyah, S., & Hidayat, H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dengan Metode Improve Disertai Embedded Test. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 40-45.
- Majib, A., & Amalia. R. F. (2021). Strategi Pembelajaran Matematika SD/MI. Klaten. Tahta Media Group, hal 5.
- Mikasari, N., & Hidayat (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Berbantuan Software
- Autograph. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(2), 673-682.
- Noviani, N.R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Autoplay Media Studio 8 Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Materi Sistem Gerak Manusia di Kelas VIII SMP Negeri 1 Lumar Kabupaten Bengkayang.
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1), 409-415.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J.F., Cacik, S., Indriyanti, D., Supriyanto, E. E., ... & Kom, M. (2021). Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi. *Agrapana Media*.
- Sukmawarti, S., & Khayroiyyah, S. (2020). Desain Asesmen Alternatif Matematika Sd. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian* (vol. 3, No.1, pp. 641-645).
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49-68.