

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3
BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF IPA SISWA KELAS V SDI ANWARUL JAM'IYYAH**

Lala Latipah¹⁾, Awalina Barokah²⁾

(¹PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa)

(²PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa)

E-mail : lalalatipah371@gmail.com awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id,

ABSTRACT

Based on observations and interviews with grade V teachers of SDI Anwarul Jam'iyyah, students have achieved the KKM score but are not yet optimal. The absence of appropriate learning media makes students feel bored and pay less attention to the subject matter. This study aims to develop, test the validity and effectiveness of articulate storyline 3 learning media based on problem based learning of natural events material. The location of the research was carried out at SDI Anwarul Jam'iyyah, Lenggahsari Village, Cabangbungin District, Bekasi Regency, in the 2024/2025 Academic Year. This research is a development research (Research and Development) developed by Zef Risal, Rachman Hakim and Aminol Rosid Abdullah using the ADDIE model. Expert assessment shows that the articulate storyline 3 learning media based on problem based learning is feasible as a learning media by making revisions based on expert advice. The percentage given by media experts is 95.8%, by material experts is 95% and language experts 85.7%. The average cognitive learning outcomes in the student pretest are 50% and the average posttest is 85%. These results are categorized as very good media to use to improve cognitive science learning outcomes.

Keywords: cognitive learning outcomes, articulate storyline media.

ABSTRAK

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDI Anwarul Jam'iyyah siswa telah mencapai nilai KKM namun belum optimal. Belum terdapatnya media pembelajaran yang sesuai sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kevalidan dan efektivitas media pembelajaran *articulate storyline 3* berbasis *problem based learning* materi peristiwa alam. Tempat pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SDI Anwarul Jam'iyyah Desa Lenggahsari Kecamatan Cabangbungin Kabupaten bekasi tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Zef Risal, Rachman Hakim dan Aminol Rosid Abdullah dengan menggunakan model ADDIE. Penilaian ahli menunjukkan media pembelajaran *articulate storyline 3* berbasis *problem based learning* layak sebagai media

pembelajaran dengan melakukan revisi berdasarkan saran ahli. Persentase yang diberikan oleh ahli media yaitu 95,8%, oleh ahli materi yaitu 95% dan ahli bahasa 85,7%. Hasil belajar kognitif pada *pretest* siswa rata-rata yaitu sebesar 50% dan rata-rata *posttest* sebesar 85%. Hasil tersebut dikategorikan sebagai media yang sangat baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPA.

Kata kunci: hasil belajar kognitif, media *articulate storyline*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individual, karena dengan pendidikan menjadikan setiap individu akan menjadi lebih berkualitas, berintelektual, menghilangkan kebodohan, memberantakan kemiskinan, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan meningkatkan kualitas hidup seluruh warga negara (Sartika et al., 2022)

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan SDM yang berkualitas, salah satu usaha sadar dalam menciptakan SDM yang berkualitas adalah dengan menggunakan pembelajaran abad - 21 yang berorientasikan pada perpaduan isi pengetahuan, keterampilan, keahlian dan kemahiran. Kompetensi pembelajaran abad 21 ini mencakup communication (berkomunikasi), collaboration (kemampuan bekerja sama), critical thinking (kemampuan berpikir kritis)

dan creativity (kreativitas), (Rabiah et al., 2020).

Pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa menumbuhkan rasa ingin tahu secara alamiah, seperti mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA, bahwa mata pelajaran IPA dapat dipandang sebagai produk, proses dan sikap, maka pembelajaran IPA di SD harus memuat 3 dimensi tersebut (Nelly Wedyawati & Yasinta Lisa, 2019).

Tapi pada kenyataannya siswa masih belum sepenuhnya memahami tentang pembelajaran IPA, sehingga berpengaruh pada pemahaman dan hasil belajar yang didapatnya, dan memungkinkan siswa tersebut mendapatkan nilai hanya sebatas memenuhi nilai rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) atau

bahkan ada yang dibawah nilai rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Rendahnya hasil belajar siswa pada literasi sains atau IPA ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya meliputi metode pembelajaran yang masih bersifat ceramah atau sebatas hafalan, penerapan model dan media pembelajaran yang kurang tepat, dan belum mempunya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran atau bahkan fasilitas pembelajaran yang belum memadai (Salsabila, 2020). Hal ini sama dengan permasalahan yang berada pada SDI Anwarul Jam'iyyah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDI Anwarul Jam'iyyah, terdapat permasalahan yang serupa diantaranya yaitu belum terdapatnya media pembelajaran yang sesuai dengan materi Pelajaran dan menjadikan materi bersifat abstrak khususnya pada mata pelajaran IPA materi peristiwa alam di Indonesia. Dari faktor tersebut mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran sehingga siswa belum bisa mendapatkan hasil

belajar yang memenuhi atau melebihi nilai rata-rata KKM.

Berdasarkan pada faktor permasalahan yang terjadi di kelas V SDI Anwarul Jam'iyyah, maka perlu adanya pembelajaran yang tepat dalam materi peristiwa alam di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang menarik, menyenangkan, dan interaktif yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman yang diperlukan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru harus melakukan upaya pembelajaran yang inovatif sehingga membuat siswa tertarik dan lebih aktif pada pembelajaran IPA. Salah satu upaya inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA adalah dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menggunakan dan media pembelajaran berupa aplikasi *articulate storyline 3* berbasis *problem based learning*.

Model pembelajaran *problem based learning* adalah metode pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, dimana siswa diharuskan untuk bekerja dan berpikir bagaimana cara memecahkan suatu permasalahan

yang berfokus pada pengambilan Keputusan tentang apa yang harus diyakini dan dilakukan, karena dalam model pembelajaran ini lebih berpusat kepada siswa dan tugas guru hanya sebagai fasilitator dan motivator dalam kegiatan pembelajaran berlangsung (Saputra, 2021).

Media *articulate storyline 3* adalah sebuah perangkat lunak (software) yang difungsikan sebagai alat untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dengan tools dan tampilannya mirip dengan PowerPoint. (Saski & Sudarwanto, 2021).

Selain itu *articulate storyline 3* memiliki keunggulan yaitu presentasi yang dihasilkan lebih komprehensif dan kreatif dengan adanya tambahan fitur-fitur didalamnya seperti character yang telah tersedia tanpa perlu mendownload lagi, quiziz yang dilengkapi dengan nilai hasil setelah menyelesaikan tugas tanpa perlu membuat manual dan dapat dibuat otomatis untuk muncul sertifikat hasil belajar, serta trigger yang dapat mengatur pergerakan object atau perpindahan slide. *Articulate storyline 3* juga merupakan multimedia yang berbasis audio visual. Gabungan dari suara, gambar, video dan teks yang

akan menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Hal ini sejalan dengan (Rafmana et al., 2019) menyatakan bahwa jika pemanfaatan dalam penggunaan media *articulate storyline 3* ini secara tepat dapat dijadikan pembangkit motivasi serta rangsangan terhadap proses pembelajaran peserta didik. Selain itu media pembelajaran *articulate storyline 3* juga bermanfaat sebagai media untuk memperluas pengetahuan didalam pembelajaran dengan memberikan informasi yang terbaru dan akurat sehingga dapat membantu peserta didik dalam berpikir, bersikap, berkembang lebih lanjut serta memberi motivasi yang tinggi.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan terkait dengan pengembangan media *articulate storyline 3* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian pertama oleh (Nurjannah & Lestari, 2023) dari hasil penelitian tersebut menunjukan produk *articulate storyline* berbasis *problem based learning* sangat valid dengan rata-rata presentase 89%. Penelitian kedua oleh (Okta Viola & WalDI, 2023) dari hasil penelitian

tersebut menunjukkan produk *articulate storyline* berbasis *problem based learning* sangat valid dengan nilai rata-rata presentase 92%. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media *articulate storyline* berbasis *problem based learning* sangat valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran terutama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* 3 untuk meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran IPA materi peristiwa alam di Indonesia, dengan Judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* 3 Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA siswa kelas V SDI Anwarul Jam’iyyah”.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain rancangan dan pendekatan penelitian pengembangan (*research and development*) atau R&D. Menurut Sudaryono, dikutip oleh (Asminah et

al., 2022) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk untuk menguji keefektifannya. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah perangkat ajar berupa media pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) dianggap salah satu puncak penggunaan metode ilmiah untuk mencapai manfaat dan teknologi pembelajaran yang terus berkembang dan dinamis (Sa’diyah & Dewi, 2022)

Berdasarkan dari beberapa definisi diatas penelitian *research and development* adalah penelitian yang dapat menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya hingga dapat di uji keefektifannya.

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yaitu media *articulate storyline* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa agar bisa memahami materi pembelajaran

sehingga bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Penelitian model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada, tahapan model ADDIE yaitu: Analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), (Risal et al., 2022).

Penelitian ini dilakukan di SDI Anwarul Jam'iyah Cabangbungin Bekasi, penelitian akan dilaksanakan di bulan Mei 2024. Uji coba skala luas akan dilaksanakan pada bulan juni di SDI Anwarul Jam'iyah pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di kelas V SD.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah; Observasi, wawancara, tes, angket berupa validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa respon guru dan siswa serta, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif berupa Reduksi data,

penyajian data, verifikasi data dan pengujian keabsahan data. analisis data kuantitatif yaitu untuk mengetahui keefektifan media dari validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa respon guru dan siswa, juga kevalidan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa respon guru dan siswa, adalah sebagai berikut;

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

Sumber : (Arikunto, 2021)

Keterangan:

P : Nilai akhir

F : Jumlah skor total hasil validasi

N : Jumlah skor maksimal

Data skor yang diperoleh dapat diketahui bahwa media sudah layak atau belum dengan kriteria sebagai berikut

Tabel 1 Kriteria Penilaian Keefektifan Media

Kriteria	Presentase
Sangat Valid	76% - 100%
Valid	51% - 75%
Kurang Valid	26% - 50%
Tidak Valid	0% - 24%

Sumber : (Sugiyono., 2016)

Untuk menguji kevalidan media menggunakan uji *N-gain*. Uji ini dilakukan untuk menguji peningkatan nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* untuk dianalisis secara deskriptif persentase dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa. Siswa dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif apabila skor $\geq 0,3$. Adapun rumus uji *N-gain* adalah sebagai berikut (Lestari dan Yudhanegara, 2015)

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil dari perhitungan uji *N-gain* dapat diklasifikasikan dengan kriteria berikut.

Tabel 2 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Interval Koefisien	kriteria
$N-gain < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N-gain < 0,7$	Sedang
$N-gain \geq 0,7$	Tinggi

Sumber : (Sundayana, 2014).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Analisis

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas V SDI Anwarul Jam'iyah mengenai pelaksanaan pembelajaran IPA menunjukan bahwa telah digunakan metode pembelajaran seperti metode ceramah dan diskusi sederhana,

namun penggunaan media yang digunakan hanya terbatas pada buku paket pelajaran, sehingga tidak semua materi pelajaran dapat dipahami oleh siswa. Kemudian kurikulum yang digunakan di SDI Anwarul Jam'iyah yaitu kurikulum 2013.

b. Perancangan

Pada tahap ini merupakan tahap merancang media *articulate storyline*. Materi yang akan digunakan pada penelitian kelas V SDI Anwarul Jam'iyah adalah Pelajaran IPA Tema 8 Subtema 3 tentang peristiwa alam.

Tabel 3 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan	- Memahami penyebab terjadinya bencana alam - Mengetahui jenis-jenis peristiwa alam. - Menjelaskan upaya manusia untuk mencegah bencana alam - Menjelaskan dampak yang ditimbulkan dari peristiwa alam terhadap makhluk hidup dan lingkungan

Berikut adalah tampilan produk media pembelajaran *articulate storyline* pelajaran IPA:



Gambar 1 : Menu

Bagian ini adalah bagian awal tampilan media *articulate storyline*. Dibagian ini pengguna bebas memilih kolom mana yang ingin di akses



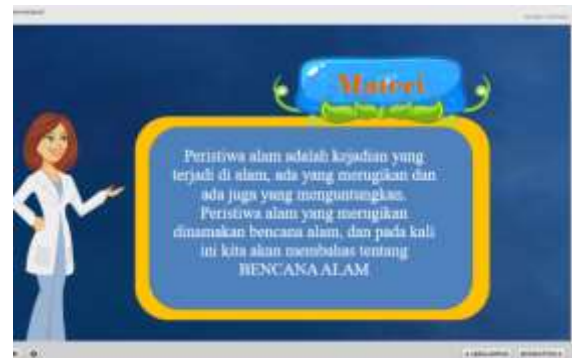
Gambar 2 : Petunjuk

Bagian ini adalah petunjuk penggunaan media *articulate storyline*, bagian ini akan muncul ketika pengguna mengklik kolom petunjuk pada bagian awal.



Gambar 3 : Tujuan Pembelajaran

Bagian ini adalah tujuan pembelajaran, bagian ini akan muncul ketika pengguna mengklik kolom tujuan pada bagian awal.



Gambar 4 : Materi Pelajaran

Bagian ini adalah materi pembelajaran, bagian ini akan muncul ketika pengguna mengklik kolom materi pada bagian awal dan pengguna bisa mengklik tombol berikutnya untuk mengakses materi sampai akhir.



Gambar 5 : Profil Pengembang

Bagian ini adalah profil pengembang media *articulate storyline*, bagian ini akan muncul ketika pengguna mengklik kolom profil pengembang pada bagian awal.

c. Pengembangan

Pada tahap ini adalah tahap pembuatan media pembelajaran *articulate storyline* yang dikembangkan menjadi bahan ajar bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji validasi oleh tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa Langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji validasi oleh tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa.

Tabel 4 validasi ahli media

No	Aspek Kelayakan	Ahli Media	
		Jumlah skor	Rata-rata
1	Keterpaduan	12	100
2	Keseimbangan	7	90
3	Bentuk Huruf	19	90
4	Bahasa	8	100
Total		46	380
Persentase			95,8 %

Tabel 5 validasi ahli materi

No	Aspek Kelayakan	Ahli Materi	
		Jumlah skor	Rata-rata
1	Kelayakan isi materi <i>articulate storyline</i>	12	100
2	Komponen penyajian	22	80
3	Kesesuaian karakteristik	4	100
Total		38	280
Persentase			95%

Tabel 6 validasi ahli bahasa

No	Aspek Kelayakan	Ahli Bahasa	
		Jumlah skor	Rata-rata
1	Tipografi	15	90
2	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	6	80
3	Isi	14	80
Total		35	250
Persentase			87,5%

d. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan uji coba di kelas yaitu kelas V SDI Anwarul Jam'iyyah bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *articulate storyline* berbasis *problem based learning*. Uji keefektifan peneliti menggunakan angket respon guru dan siswa serta *pretest* dan *posttest* hasil belajar kognitif siswa. Pada saat pengambilan data dan menguji produk dilakukan secara tatap muka dikelas dengan melibatkan siswa sebanyak 26 siswa, Adapun anget guru dan siswa terhadap penggunaan media *artculate storyline* adalah sebagai berikut

Tabel 7 Keefektifan Guru dan Siswa

No	Nama	Nilai
1	Guru	95%
2	Siswa	88%
Nilai rata-rataa		92%

e. Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terakhir terhadap

media pembelajaran *articulate storyline* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan. Berdasarkan masukan yang diperoleh dari angket guru dan siswa, serta tes hasil belajar kognitif siswa. Adapun hasil evaluasi yang diberikan oleh tiga validator : 1) validator ahli media memberikan saran kepada peneliti bahwa media sudah baik. 2) ahli materi memberikan saran kepada peneliti bahwa materi dan media sudah sesuai dengan pembelajaran. 3) ahli bahasa memberikan saran kepada peneliti bahwa font diubah lebih komunikatif untuk dibaca.

f. Analisis Data

➤ Analisis Uji Kevalidan Media

Tabel 8 Hasil Penilaian Oleh Para Ahli

No	Nama Validator	Hasil
1	Bramianto Setiawan S.Pd., M.Pd	95,8%
2	Titin Saidah S.Pd	95%
3	Ira Restu kurnia S.Pd., M.Pd	87,5%
Rata-rata		92,7%

Berdasarkan hasil validasi dari tiga validator diperoleh nilai rata-rata 92,7% sehingga media pembelajaran *articulate storyline* berada dikriteria sangat valid dan layak digunakan

➤ Analisis Hasil Belajar

Analisis hasil belajar kognitif siswa dilakukan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* Kognitif Siswa. Adapun hasil tes hasil belajar kognitif siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 9 Hasil Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa

No	Nama	Sebelum	Sesudah
1	Ahmad Rizki	60	90
2	Al Khosbie	50	70
3	Aldy Aldyan S	40	100
4	Ciara A	40	90
5	Dafa Alfatin	70	100
6	Egi Putra	40	100
7	Hisyam Bahrur	50	90
8	Jaelani	40	70
9	Karnia	50	80
10	Katantra Zulmi	60	90
11	Lastri	40	100
12	Mahir M	50	80
13	Mislawah J	50	80
14	M. Abdu	60	100
15	M. alif H	30	70
16	M. Haikal	50	70
17	nabila Rizki A	60	90
18	Nabila Indah P	40	90
19	Nasiva Azira	40	90
20	Nayla Putri	60	70
21	Nurdiyanti	60	90
22	Putri Amamah	70	90
23	Safitri Syaalia	50	70
24	S. Azzahra	40	80
25	Zainul Fiqri	50	70
26	Zulfan A	70	100
Jumlah		1320	2220
Nilai rata-rata		50%	85%

➤ Hasil Uji N-gain

Tabel 10 Hasil Analisis Uji N-gain Hasil Belajar Kognitif Siswa

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-gain	Kriteria
50%	85%	0,46	Sedang

Berdasarkan tabel diatas nilai rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* berbasis *problem based learning* adalah 50% sedangkan sesudah menggunakan media pembelajaran adalah 85% dengan keseluruhan jumlah siswa 26 kemudian didapatkan signifikasi *N-gain* adalah 0,46 dengan kriteria sedang

2. Pembahasan

a. Desain Pengembangan Media

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *research & development*. Desain media pembelajaran *articulate storyline* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPA siswa dilakukan menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan. Semua tahapan pada model pengembangan ini telah dilakukan dengan baik sesuai rencana.

Media yang telah dirancang selanjutnya diproduksi lalu dinilai kevalidan produk yang dikembangkan oleh ahli media, ahli materi dan ahli

bahasa. Ketiga validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Setelah mendapatkan kategori sangat layak, produk yang dikembangkan selanjutnya diuji cobakan untuk mengetahui pengaruh, kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Efektifitas Pengembangan Media

Persentase yang didapatkan melalui respon guru dan siswa sebesar 92% menunjukan model dan desain pengembangan media *articulate storyline* berbasis *problem based learning* materi peristiwa alam sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SDI Anwarul Jam'iyah

c. Hasil Penggunaan Media

Nilai tertinggi hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh sebelum menggunakan media *articulate storyline* berbasis *problem based learning* itu 70 sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa setelah menggunakan media *articulate storyline* berbasis *problem based*

learning yaitu 100 . Adapun nilai terendah yang diperoleh sebelum menggunakan media *articulate storyline* berbasis *problem based learning* yaitu 30 sedangkan nilai terendah siswa setelah menggunakan media *articulate storyline* berbasis *problem based learning* yaitu 70 nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media *articulate storyline* berbasis *problem based learning* yaitu 50% sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah menggunakan media *articulate storyline* berbasis *problem based learning* yaitu 85% sehingga persentase yang didapat dari nilai hasil belajar kognitif siswa pada pemakaian media dikelas yaitu 71-100% termasuk dalam kriteria “sangat baik” dan dapat dikatakan bahwa media *articulate storyline* berbasis *problem based learning* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa;

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk

berupa *articulate storyline* 3 berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPA materi peristiwa alam menggunakan model ADDIE dan langkah-langkahnya yaitu : 1) Analisis (*analysis*) 2) Perancangan (*design*) 3) pengembangan (*development*) 4) implementasi (*implementation*) 5) evaluasi (*evaluation*).

2. Kevalidan media menunjukan dengan hasil rata-rata 92,7% dengan kategori sangat valid. Penilaian kelayakan oleh ahli materi 95% yang termasuk kategori sangat layak. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh skor sebesar 95,8% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian kelayakan oleh ahli bahasa diperoleh skor sebesar 85,7% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
3. Respon guru kelas V SDI Anwarul Jam'iyah dengan adanya media pembelajaran *articulate storyline* berbasis *problem based learning* menunjukkan perolehan skor sebesar 95%. Hasil respon tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Dan hasil respon siswa menunjukkan perolehan

skor sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

4. Meningkatnya hasil belajar kognitif siswa memperoleh nilai signifikasi *N-gain* 0,46 dengan kriteria sedang. Dengan demikian maka media *articulate storyline* berbasis *problem based learning* merupakan media yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif belajar siswa, terutama pada pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (3 ed.). Bumi Aksara.
- Asminah, A., Ningsih, K., & Wahyuni. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Pendidikan*, 2(2), 113–124. <https://doi.org/10.22202/jp.2017.v9i2.2050>
- Nelly Wedyawati, S. S. . M. P., & Yasinta Lisa, S. S. . M. C. (2019). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*.
- Nurjannah, S., & Lestari, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning pada Tema 6 Energi dan Perubahannya Kelas III SD. *Journal on Education*, 06(01), 8886–8893.
- Okta Viola, F., & Walidi, A. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem-Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar*. 11(1), 2023. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1>
- Rabiah, D., Khaeruddin, K., & Ristiana, E. (2020). Peningkatan kemampuan literasi sains berbasis model Problem based Learnin (PBL) peserta didik Kelas V SD Inpres Cambaya Gowa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.33487/edumas pul.v4i1.257>
- Rafmana, H. ., Chotimah, U. ., & Alfiandra. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Sri Wijaya Palembang. *Bhinnneka Tunggal Ika*, 52–65.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN Reseach and Development (R&D) Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian* (Z. R. Bahar (ed.); 1st ed.). CV.Literasi Nusantara Abadi.
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(6), 9940–9945.
- Saputra, H. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 306–308.
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rochmah, L. I. (2022).

Belajar Dan Pembelajaran.
file:///C:/Users/Acer/Downloads/1
315-Article Text-6388-1-10-
20230712.pdf

Saski, N. H., & Sudarwanto, T.
(2021). KELAYAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN MARKET
LEARNING BERBASIS DIGITAL
PADA MATA KULIAH
STRATEGI PEMASARAN.
Jurnal Pendidikan Tata Niaga
(JPTN), 9.
[https://forms.gle/1Q95Vm9t21TR
rjFb6](https://forms.gle/1Q95Vm9t21TRrjFb6).

Sugiyono. (2016). *METODE
PENELITIAN PENDIDIKAN*
Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif
dan R&D. ALFABETA.