

**KEVALIDAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS 5 SDN
SATAK 2**

Novita Sari¹, Mumun Nurmilawati², Farida Laila Zunaidah³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
¹novitasr1122@gmail.com,² mumunnurmila68@gmail.com,
³ farida@unpkdr.ac.id

ABSTRACT

The background of this research is the results of observations and distribution of student needs questionnaires that have been distributed at SDN Satak 2, especially in grade 5, students in grade 5 experience difficulties in understanding science lessons due to the teacher's lack of creativity when teaching. The purpose of this study was to determine the validity of Articulate Storyline 3-based audio-visual learning media products in class 5 water cycle material at SDN Satak 2. This study used a research and development R&D method with a 4D model. The results of this study are that Media Articulate Storyline 3 is declared valid. Media validity can be seen from the results of media validation. From the results of media validation, a value of 86% was obtained. Material validation obtained a value of 86%. Thus the Articulate Storyline 3 media can be said to be valid. The conclusion of this study is that Media Articulate Storyline 3 is declared valid with an average gain of 86%.

Keywords: Learning media, Articulate Storyline 3, Science

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi dan penyebaran angket kebutuhan siswa yang telah disebar di SDN Satak 2 khususnya pada kelas 5, siswa di kelas 5 mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran ipa di karenakan kurangnya kreativitas guru pada saat mengajar. Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui kevalidan produk media pembelajaran audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi siklus air kelas 5 SDN Satak 2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan model 4D. Hasil penelitian ini adalah Media *Articulate Storyline 3* dinyatakan valid. Kevalidan media dapat dilihat dari hasil validasi media. Dari hasil validasi media mendapatkan nilai sebesar 86 %. Validasi materi memperoleh nilai 86 %. Dengan demikian media *Articulate Storyline 3* dapat dikatakan valid. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Media *Articulate Storyline 3* dinyatakan valid dengan perolehan rata-rata 86%.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Articulate Storyline 3, IPA

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha yang membina dan mengembangkan pribadi manusia, baik menyangkut aspek rohaniah dan jasmaniah. Pendidikan adalah proses belajar dan mengajar antara pengajar dan yang diajar untuk mendapatkan suatu pengetahuan (Rachmawati & Erwin, 2022). Fungsi pendidikan yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak yang bermartabat untuk dapat mencerdaskan kehidupan. Dalam proses pendidikan tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan oleh manusia. Pembelajaran IPA merupakan pelajaran yang dapat membantu untuk mengenal sekitar dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Wiyono & Budhi, 2018). Pembelajaran IPA dapat mengajarkan siswa baik secara individual maupun kelompok

aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran yang di berikan guru (Putra et al., 2021). Agar pembelajaran IPA lebih bermakna serta dapat berguna untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka perlu menciptakan pembelajaran IPA yang dapat membuat peserta didik mengaplikasikan ilmunya dalam menghadapi permasalahannya di kehidupan sehari-hari (Puspasari et al., 2019).

Pada saat ini peserta didik masih sulit dalam mengolah pelajaran IPA sehingga peserta didik banyak yang tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran tersebut (Cahyani, 2021). Oleh karena itu proses pembelajaran IPA yang dilakukan di sekolah harus dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kompetensinya agar dapat memahami alam sekitar secara ilmiah. Keberhasilan seorang pendidik dalam proses pembelajaran bergantung pada kelancaran interaksi antara pendidik dengan peserta didik, sedangkan peserta didik mempunyai tugas utama untuk belajar dari apa yang

didengar, dilihat, dan dilakukan oleh peserta didik maupun pendidik (Amali et al., 2019). Maka dari itu diperlukan sebuah pemahaman materi yang lebih agar dapat menguasai materi tersebut secara dalam. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan dukungan dari media pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran, kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi. Dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu

proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pada dunia pendidikan, dalam menyampaikan suatu ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya seharusnya pendidik menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan ilmu pengetahuan tersebut. Media pembelajaran yang dipakai tidak harus mahal, melainkan media yang benar-benar efisien sesuai dengan kebutuhan materi dan mampu menjadi perantara pendidik dengan peserta didik agar materi yang disampaikan dapat tersampaikan dan dipahami secara utuh.

Berdasarkan dari hasil angket kebutuhan siswa yang telah disebar di SDN Satak 2 khususnya pada kelas 5, ada 46% siswa yang tidak menyukai pelajaran IPA khususnya pada materi siklus air, 86% siswa di kelas 5 mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran ipa di karenakan kurangnya kreativitas guru pada saat mengajar. Di SDN Satak 2 guru cenderung menggunakan metode ceramah pada

saat pembelajaran, Pembelajaran seperti itu membuat siswa semakin jenuh dan malas dalam mengikuti proses pembelajaran di Sekolah. Selain itu media pembelajaran yang digunakan beberapa guru di SDN Satak 2 kurang bervariasi dan juga masih banyak guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal itu membuat siswa di kelas merasa bosan dan mengantuk pada saat jam pelajaran berlangsung. Akibatnya siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPA mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. Dari permasalahan pembelajaran IPA di SDN Satak 2 solusinya adalah menciptakan media pembelajaran yang menarik, dan inovatif yang dapat menunjang proses pembelajaran di SDN Satak 2. Media pembelajaran yang diciptakan ini berbentuk media audio visual interaktif yaitu *Articulate Storyline 3*.

Multimedia audio visual interaktif berbasis *articulate storyline 3* dibutuhkan dalam pembelajaran dimana 1) multimedia audio visual interaktif berbasis *articulate storyline 3* memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kekreatifan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang

interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru, 2) multimedia audio visual interaktif berbasis *articulate storyline 3* menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru (Rafmana & Chotimah,2018).

Dengan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *Articulate Storyline 3*, diharapkan dapat meningkatkan prestasi peserta didik dalam pembelajaran IPA materi siklus air sehingga peserta didik tidak hanya

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka pada kajian ini dijelaskan terkait kevalidan media pembelajaran audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi siklus air kelas 5 SDN Satak 2.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih dan digunakan peneliti pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D). (Sugiyono, 2018) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk

tersebut. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model 4D. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu, Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran).

Instrumen data yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu berupa angket validator yaitu angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli media yang digunakan sebagai acuan untuk menguji kevalidan media pembelajaran audio visual berbasis *Articulate Storyline 3*. Kemudian adapun juga teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Kemudian rumus untuk menghitung susunan data kevalidan media adalah sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

Presentase kriteria skor penilaian media Monopoli Games Smart untuk instrumen angket ahli terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1. Tabel Kriteria Penilaian Kevalidan

Kriteria	Tingkat Validasi
----------	------------------

80,01%-100,00%	Sangat valid
70,01%-80,00%	Cukup valid
50,01%-70,00%	Kurang valid
01,00%-50,00%	Tidak valid

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* dengan menggunakan materi IPA yakni siklus air. Berdasarkan hasil wawancara peneliti menemukan permasalahan bahwa, siswa kurang memahami materi berdasarkan dengan hasil belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari lembar kerja siswa yang dapat dikatakan masih belum memuaskan atau belum mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat kurang sehingga membuat siswa menjadi kurang berpartisipasi aktif dan juga membuat siswa cepat bosan pada saat pembelajaran. Dengan demikian, dapat ditemukan analisis kebutuhan dalam penelitian ini yaitu dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran IPA

pada materi siklus air. Media audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* ini tentunya menarik dan juga dengan penjelasan yang jelas di dalamnya sehingga dapat membuat siswa memahami materi tersebut dengan baik.

Model 4D yang telah melalui empat tahapan disesuaikan dengan penelitian ini menggunakan *Research and Development*.

(1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap yang pertama yaitu tahap pendefinisian. Pada tahap ini dilaksanakan observasi pada tanggal 5 Mei 2023, yang diperoleh permasalahan bahwa di SDN Satak 2 guru cenderung menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran, akibatnya siswa menjadi jenuh dan malas dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang digunakan guru di SDN Satak 2 juga kurang bervariasi dan juga masih banyak guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis

teknologi. Sedangkan peserta didik lebih senang dan mudah memahami materi apabila menggunakan gambar atau animasi pada media pembelajaran dan peserta didik lebih tertarik apabila media menggunakan audio dan juga kuis. Berdasarkan dengan hasil observasi, peneliti melakukan evaluasi untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi siklus air kelas 5 SDN Satak 2.

(2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap yang kedua yaitu tahap perancangan (*Design*), di tahap ini dilakukan dengan menyusun kerangka dari media yang akan dikembangkan yaitu 1) Halaman cover, 2) Halaman menu, 3) Kompetensi dasar, 4) Indikator, 5) Tujuan pembelajaran, 6) Materi, 7) Kuis.

(3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini media yang telah dikembangkan oleh

peneliti dan sudah dinyatakan valid oleh validator yang kemudian akan di uji coba ke peserta didik di SDN Satak 2 khususnya pada kelas 5. Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 2023, sebanyak 5 orang siswa. Jika ada kesalahan ataupun kekurangan pada media yang dikembangkan maka akan segera direvisi oleh peneliti.

(4) Tahap Diseminasi (Diseminate)

Pada tahap ini, peneliti akan menguji coba media pembelajaran secara luas setelah merevisi produk yang telah dikembangkan. Uji coba secara luas dilaksanakan di SDN Satak 2 khususnya pada kelas 5 pada tanggal 24 Juni 2023, sebanyak 10 siswa.

Hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan peneliti terkait kevalidan media dilihat dari hasil validasi oleh validator yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi ahli ini dilakukan untuk memperoleh masukan dan juga saran yang nantinya digunakan sebagai masukan dan saran produk

atau media yang telah dikembangkan. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media diperoleh pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Kevalidan Ahli Media Pembelajaran Audio Visual *Articulate Storyline 3*

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Audio penjelasan materi yang ada pada media pembelajaran audio visual berbasis Articulate Storyline 3 terdengar jelas.	√				
2.	Warna font yang berada pada media pembelajaran audio visual berbasis Articulate Storyline 3 tidak kontras dengan background.		√			
3.	Ukuran font yang digunakan pada media pembelajaran audio visual berbasis Articulate Storyline 3 sesuai.			√		
4.	Animasi yang digunakan pada media pembelajaran audio visual berbasis Articulate Storyline 3 sesuai dengan karakteristik anak SD.				√	

5.	Gambar yang digunakan pada media pembelajaran audio visual berbasis Articulate Storyline 3 terlihat jelas.	√
6.	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran audio visual berbasis Articulate Storyline 3.	√
7.	Tingkat keseimbangan tata letak gambar pada media pembelajaran audio visual berbasis Articulate Storyline 3.	√
8.	Tombol navigasi yang ada pada media pembelajaran audio visual berbasis Articulate Storyline 3 dapat digunakan dengan mudah	√
9.	Media pembelajaran audio visual berbasis Articulate Storyline 3.membantu mengingat materi.	√
10.	Media pembelajaran audio visual berbasis Articulate Storyline 3 mendorong kerjasama dan komunikasi siswa	√
Jumlah Skor		43
Skor Maksimal		50
Presentase Skor		86 %

Berdasarkan perolehan skor dari perhitungan ahli Media Pembelajaran Audio Visual *Articulate Storyline 3* pada materi siklus air

dengan rincian seperti diatas memperoleh nilai presentase skor sebesar 86% yang berarti media pembelajaran audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* dapat dikategorikan sangat valid.

Tabel 3. Hasil Kevalidan Ahli Materi Dalam Media Pembelajaran Audio Visual *Articulate Storyline 3*

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kedalaman materi sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran		√			
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa.		√			
3.	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.		√			
4.	Bahasa yang digunakan dalam materi sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik		√			
5.	Penjelasan materi tahapan siklus air sesuai dengan bahan ajar.			√		
6.	Penjelasan materi manfaat air bagi kehidupan sesuai dengan bahan ajar.				√	
7.	Kejelasan maksud dari soal.					√

8. Soal yang disajikan sesuai dengan kemampuan siswa	√
9. Setiap soal mempunyai satu jawaban yang benar.	√
10. Soal sesuai dengan materi yang disampaikan.	√
Jumlah Skor	43
Skor Maksimal	50
Presentase Skor	86 %

Berdasarkan perolehan presentase skor dari perhitungan Ahli Materi Dalam Media Pembelajaran Audio Visual *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPA materi siklus air dengan rincian seperti diatas, memperoleh nilai presentase skor sebesar 86% yang berarti media pembelajaran audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* sangat valid dan layak untuk digunakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat dijelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi siklus air sangat valid dengan perolehan presentase skor yang didapat dari ahli materi sebesar 86% dan perolehan skor yang didapat dari ahli

media mendapatkan skor sebesar 86%, Kemudian kedua hasil presentase skor dari ahli materi dan juga ahli media tersebut dibuat rata-rata menjadi 86%. dengan kategori sangat valid dan media layak untuk dipergunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cahyani, M. R. T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 341.
- Puspasari, A., Susilowati, I., Kurniawati, L., Utami, R. R., Gunawan, I., & Sayekti, I. C. (2019). Implementasi Etnosains dalam Pembelajaran IPA di SD Muhammadiyah Alam Surya Mentari Surakarta. *SEJ (Science Education Journal)*, 3(1), 25–31.
- Putra, I. P. ., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2021). *Program Studi Pendidikan Dasar Universitas pendidikan*

- Ganesha. PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 5(2), 203–213
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637–7643.
- Rafmana, H., & Chotimah, U. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5(1), 52–65.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung.
- Wiyono, B. H., & Budhi, W. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Ctl Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Ditinjau Dari Kemampuan Berkomunikasi. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 11.