



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI GAYA KELAS IV SDN BOJONG RANGKAS 02**

### **DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON ARTICULATE STORYLINE IN FORCE IV CLASS MATERIAL OF SDN BOJONG RANGKAS 02**

**Cahyani Hadza Nabilah<sup>1</sup>, Afridha Sesrita<sup>2</sup>, Irman Suherman<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru,  
Universitas Djuanda

<sup>1</sup>Korespondensi: Cahyani Hadza Nabilah ([cnabilah29@gmail.com](mailto:cnabilah29@gmail.com))

#### **Abstrak**

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik, *up to date*, membuat berpikir kritis, memiliki pemikiran yang konseptual serta mudah untuk mengakses berbagai sumber belajar. Bersama dengan teknologi, maka guru harus mewujudkan sebuah pembelajaran berbantu media pembelajaran agar minat siswa dalam belajar menjadi lebih meningkat. Aplikasi *articulate storyline* merupakan sebuah aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh guru atau siswa. Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa guru menggunakan media benda untuk pembelajaran di kelas khususnya pada materi gaya, selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan guru, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran jenis benda, visual dan proyeksi diam. Tujuan penelitian ini adalah untuk memvalidasi *articulate storyline* sebagai media pembelajaran pada materi gaya. Langkah-langkah penelitian pengembangan ini meliputi penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal dan revisi produk. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan angket. Hasil validasi ahli materi menyatakan media valid dengan rata-rata nilai 79,65%. Selanjutnya hasil validasi ahli media menyatakan media valid dengan rata-rata nilai 86,16%. Pada uji coba produk media valid dengan rata-rata 81,93%. Dari hasil data tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media berbasis *articulate storyline* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

### **Abstract**

*Utilization of technology in education will produce good quality learning, up to date, critical thinking, conceptual thinking and easy access to various learning resources. Together with technology, the teacher must realize a learning assisted learning media, so that students' interest in learning increases. Articulate storyline application is an interactive multimedia application that can be used by teachers or students. Based on observations found that teachers use media objects for learning in class, especially in force material, then based on the results of interviews with teachers, teachers more often use learning media types of objects, visuals and silent projection. The purpose of this study is to validate the articulate storyline as a learning medium on force material. The steps of this research development include initial research and information gathering, planning, developing initial product formats, initial trials and product revisions. Data collected through observation, interviews and questionnaires. The results of the validation of the material experts stated that media is valid with an average value of 79.65%. Furthermore, the results of the validation of the media experts stated that media is valid with an average value of 86.16%. In tested valid media products with an average of 81.93%. From the results of these data the researchers concluded that the articulate storyline-based media are valid, and suitable for use as learning media.*

---

**Keywords:** Learning Media, Articulate Storyline, Force Material

---

## **PENDAHULUAN**

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum pengembangan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Ciri khas yang dimiliki K-13 adalah dari penilaiannya, yakni penilaian autentik. Penilaian autentik ialah penilaian yang ditinjau dari tiga aspek, ketiga aspek tersebut adalah aspek sikap, aspek keterampilan dan aspek pengetahuan (Ani, 2014).

Konsep pembelajaran yang diterapkan K-13 adalah siswa akan dilatih belajar mandiri, siswa akan mengkonstruksi pengetahuan mereka sehingga pembelajaran akan efektif dan siswa menjadi lebih aktif (Shafa, 2014). Pembelajaran menjadi berpusat pada siswa (*student centered*), tugas guru di dalam kelas memberikan arahan, membimbing dan mengevaluasi. Selain itu, guru harus menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyajikan materi dengan media yang

interaktif. Pembelajaran ditampilkan berbasis multimedia yang diharapkan dapat menambah rasa ingin tahu siswa kemudian siswa menjadi lebih fokus dalam belajar. Sesuai dengan perkembangan zaman bahwa Indonesia dalam tahap pendidikan 4.0.

Pendidikan 4.0 terjadi karena adanya era revolusi industri 4.0, yang memberikan banyak dampak perubahan, salah satunya pada dunia pendidikan. Pendidikan dan teknologi memiliki hubungan yang erat dan saling menguntungkan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik, *up to date*, membuat berpikir kritis, memiliki pemikiran yang konseptual serta mudah untuk mengakses berbagai sumber belajar. Penggunaan sistem *digital* pada revolusi industri 4.0 tidak bisa dihindari, bahwa saat ini tenaga pendidik harus menguasai teknologi sesuai dengan perkembangannya.

Menjadi seorang guru bukan hal yang mudah, ditambah pada abad 21 ini

guru ditekankan untuk melek teknologi. Guru sebagai tenaga pendidik berperan utama dalam mengelola kelas dan memberikan pembelajaran yang optimal. Guru harus membuat suasana kelas menjadi aktif namun tetap kondusif. Bersama dengan teknologi, maka guru harus mewujudkan sebuah pembelajaran berbantu media pembelajaran agar minat siswa dalam belajar menjadi lebih meningkat. Media adalah wadah atau tempat yang berisikan materi serta memiliki tujuan yang ingin dicapai yakni proses pembelajaran (Susilana & Riyana, 2018).

Media dapat dikatakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pembelajaran. Tanpa adanya media, belajar akan kurang efektif karena tidak ada penunjang atau contoh yang ditampilkan. Sehingga siswa akan belajar secara tidak nyata (abstrak) dan sulit untuk memahami pembelajaran. Sejalan dengan Sumiharsono & Hasanah (2018) dalam proses pendidikan, benda memiliki intensitas yang tinggi untuk mempersepsi materi, sedangkan jika penyampaian hanya secara verbal maka akan sangat kurang efektif.

Media pembelajaran berkaitan dengan penggunaan benda-benda nyata dan gambar *visual* digunakan untuk suatu pembelajaran dan disampaikan kepada siswa, dari media tersebut guru dapat memberikan stimulus sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif (Jalinus & Ambiyar, 2016).

Fungsi dari sebuah media agar siswa dapat melihat benda secara jelas dan pembelajaran menjadi mudah dimengerti (Lastrijanah, Prasetyo, & Mawardini, 2017).

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu (perangkat) belajar yang digunakan oleh guru dengan menunjukkan tampilan/benda konkret kepada siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mempermudah jalannya berpikir siswa.

Edgar Dale mengategorikan dari tingkat yang paling abstrak ke tingkat yang

paling konkret, berbentuk kerucut mulai dari pengalaman langsung (paling konkret), pengalaman tiruan, pengalaman dramatisasi, demonstrasi, darmawisata, pemeranan, televisi, gambar bergerak, gambar/rekaman/radio, visual dan kata (paling abstrak) (Susilana & Riyana, 2018).

Menurut Satrianawati (2018) menyatakan bahwa terdapat empat jenis media pembelajaran, yaitu media visual, audio, audio visual dan multimedia. Sesuai dengan berkembangnya teknologi saat ini, multimedia menjadi pilihan untuk membuat media pembelajaran, karena bersifat interaktif dan menarik perhatian siswa. Selain itu, multimedia mudah dibuat dan digunakan oleh pengguna.

Multimedia interaktif ialah jenis media berbasis aplikasi yang penggunaanya dapat mengoperasikan seluruh *tools* sesuai dengan kebutuhannya (Kurniawati & Nita, 2018). Multimedia interaktif yakni media yang memiliki interaksi antara pengguna media dengan media berbantu perangkat komputer (Limbong & Simarmata, 2020). Pembelajaran menggunakan multimedia diharapkan siswa dapat belajar aktif dan mampu membangun pengetahuannya secara mandiri (Qosyim & Priyonggo, 2017).

Pembelajaran multimedia dikembangkan atas dasar bahwa interaksi di dalam kelas akan lebih beragam, karena multimedia mengandung unsur yang penting diantaranya teks, grafis, foto, animasi dan suara disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran (Kuswanto & Walusfa, 2017). Multimedia interaktif berbantu komputer dan dapat dikendalikan oleh *user* serta memiliki elemen-elemen penting didalamnya yaitu teks, grafis, audio, video dan animasi yang berguna sebagai daya tarik dalam penyampaian informasi.

Perangkat lunak *articulate storyline* merupakan sebuah aplikasi untuk membuat salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi (Darnawati, et al., 2019). Selain itu, *articulate storyline* memiliki

fungsi yaitu sebagai media presentasi (Pratama, 2019).

Aplikasi *articulate storyline* merupakan sebuah aplikasi jenis multimedia interaktif yang dapat dioperasikan oleh guru atau siswa. Aplikasi ini terbilang cukup mudah membuatnya karena tampilan hampir mirip dengan *power point*. *Articulate storyline* dapat di *publish* sesuai keinginan pengguna. Aplikasi ini dapat diakses melalui internet karena sudah didukung format HTML5 dan dapat diakses secara baik di komputer atau *smartphone*.

Fitur *articulate storyline* lengkap seperti *flash* dan *interface* yang mudah seperti *power point* menjadikan *software* ini seperti multimedia interaktif (Darnawati, et al., 2019). Hal ini setara dengan pendapat Minkova (2016) yang menyatakan bahwa *articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang mudah digunakan, fleksibel, dan memiliki fungsi yang kuat. Fitur yang dimiliki seperti *templates*, *storyboarding*, animasi, multimedia, karakter, simulasi, merekam video dan fitur edit lanjutan. Aplikasi ini juga dapat di *publish* ke *flash*, HTML5 dan iPad.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV SDN Bojong Rangkas 02, pada hari Selasa, 25 Februari 2020, saat guru menerangkan materi gaya, guru menggunakan media jenis benda atau bersifat konkret. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, pada hari Senin, 16 Maret 2020, guru lebih sering menggunakan media jenis benda, visual (*power point*), audio visual (video pembelajaran) dan proyeksi diam (*infocus*). *Infocus* yang dimiliki sekolah sebagai media yakni terbatas, hanya ada dua. Guru belum menggunakan media jenis multimedia berbasis aplikasi pada materi gaya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan pengembangan dalam media pembelajaran. Media yang dapat dioperasikan guru atau siswa baik di PC atau *gadget*. Media tersebut merupakan

aplikasi *articulate storyline*. Media ini merupakan sebuah multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian Yasin dan Ducha (2017) menyatakan bahwa multimedia berbasis *articulate storyline* sangat layak digunakan sebagai media secara teoritis dengan skor sebesar 3,94. Penelitian tersebut menguji kelayakan secara teoritis kepada satu ahli media dan ahli materi serta satu guru mata pelajaran.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan uji kelayakan dan uji coba terbatas penggunaan media berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, serta hasil uji coba guru/praktisi.

Maka dapat ditarik kesimpulan rumusan masalah yaitu bagaimana kelayakan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran pada materi gaya siswa kelas IV SDN Bojong Rangkas 02? Sehingga tujuan penelitian ini yaitu untuk memvalidasi *articulate storyline* sebagai media pembelajaran pada materi gaya siswa kelas IV.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini *Research & Development* (R&D) serta menggunakan prosedur pengembangan model Borg & Gall. Setyosari (2016) menyatakan bahwa ada 10 tahapan model Borg & Gall dalam melakukan penelitian pengembangan, tahapan-tahapan tersebut terdiri dari penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir dan desiminasi. Namun peneliti hanya sampai pada tahap revisi produk (tahap kelima) karena terbatasnya waktu peneliti.

Desain uji coba dilakukan secara dua tahapan, yaitu uji coba perseorangan dan uji coba terbatas. Subjek pada uji coba perorangan adalah satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Sedangkan subjek pada uji coba terbatas adalah dua orang guru.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi dan angket. Peneliti menggunakan angket dengan skala *likert* 1-4 dalam bentuk celis. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli materi, validasi ahli media serta validasi produk oleh guru.

Peneliti menggunakan analisis data statistik deskriptif. Statistik digunakan untuk menganalisis data dengan cara menguraikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum (Sugiyono, 2015).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan data yang didapat peneliti, hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Presentase	Ket.
1.	Kesesuaian materi	71,8%	Baik
2.	Kesesuaian bahasa	87,5%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>79,65%</b>	<b>Baik</b>

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Presentase	Ket.
1.	Teks	87,5%	Sangat Baik
2.	Grafis	85%	Sangat Baik
3.	Audio	83,3%	Sangat Baik
4.	Video	93,75%	Sangat Baik
5.	Animasi	81,25%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>86,16%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel 3 Hasil Penilaian Produk Oleh Guru

No.	Aspek	Presentase	Ket.
-----	-------	------------	------

1.	Tampilan	83,3%	Sangat Baik
2.	Isi	75%	Baik
3.	Penulisan	87,5%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>81,93%</b>	<b>Sangat Baik</b>

### Pembahasan

Peneliti menggunakan lima tahapan model Borg & Gall dalam penelitian pengembangan. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

#### Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Tahap ini merupakan tahap peneliti untuk mengumpulkan informasi awal. Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Observasi dilakukan di kelas IV dan wawancara dengan guru kelas IV. Berdasarkan hasil observasi pada Selasa, 25 Februari 2020, dapat disimpulkan bahwa saat guru menerangkan materi khususnya pada materi gaya guru hanya menggunakan media jenis benda.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pada Senin, 16 Maret 2020, dapat disimpulkan bahwa untuk penggunaan media guru lebih sering menggunakan media jenis benda, visual, audio visual dan *infocus*. *Infocus* di sekolah terbatas, hanya ada dua. Untuk penggunaan media pada materi gaya, guru belum pernah menggunakan media jenis multimedia.

Adanya hal tersebut perlu pengembangan media jenis multimedia berupa aplikasi *articulate storyline* sebagai penunjang pembelajaran khususnya pada materi gaya.

SDN Bojong Rangkas 02 telah menerapkan Kurikulum 2013, sehingga pembelajaran dilakukan secara tematik. Namun, materi yang dikembangkan peneliti yakni materi gaya dalam mata pelajaran IPA.

#### Perencanaan

Tahap ini merupakan tahap peneliti dalam menentukan tujuan khusus yang

ingin dicapai. Berdasarkan tujuannya, peneliti ingin mengetahui apakah produk aplikasi *articulate storyline* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas IV pada materi gaya. Agar dapat mengetahui hasil tersebut maka peneliti melakukan serangkaian uji coba yakni validasi ahli materi dan ahli media dan validasi produk oleh guru/praktisi.

### **Pengembangan Format Produk Awal**

Tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran. Proses yang dilakukan yakni mengunduh materi, mengunduh gambar dan video, mengunduh *background*, membuat desain, menyusun materi dan memasukkan materi ke dalam *articulate storyline*.

Tahap pertama yaitu mengunduh materi, materi yang digunakan merupakan materi gaya dan hanya membahas lima gaya (otot, listrik, magnet, gravitasi dan gesekan) sesuai dengan materi yang ada di kelas IV. Tahap kedua yaitu mengunduh gambar dan video, gambar dan video yang ditunjukkan sesuai dengan materi belajar. Tahap ketiga mengunduh *background*, *background* atau suara latar dipilih agar siswa ketika membuka atau membaca materi tidak merasa jenuh dan suara latar yang digunakan disesuaikan agar tidak mengganggu konsentrasi siswa ketika belajar. Tahap keempat yaitu membuat desain, desain dibuat agar tampilan media menjadi lebih menarik. Tahap kelima yaitu menyusun materi, materi yang sudah di pilih kemudian di masukkan ke *articulate storyline* kemudian di *publish* sesuai kebutuhan pengguna. Hasil akhirnya akan menjadi sebuah aplikasi media jenis multimedia sehingga guru atau siswa dapat menggunakannya.

Setelah membuat rancangan produk dan menjadi sebuah aplikasi, kemudian tahap selanjutnya adalah melakukan validasi. Validasi produk dilakukan untuk mengetahui produk yang dihasilkan layak. Validasi dilakukan oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Berikut data validasi ahli materi dan ahli media:

### **Data Validasi Ahli Materi**

Ahli materi penelitian ini adalah ibu Resti Yektyastuti, M.Pd. Ahli materi memiliki peran untuk menilai materi dari aspek kesesuaian materi dan aspek kesesuaian bahasa.

Dari *Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi* dapat diartikan bahwa aspek kesesuaian materi pada media ini memiliki penilaian baik dengan persentase 71,8% yang menunjukkan materi telah sesuai. Pada aspek kesesuaian bahasa memiliki persentase 87,5% dengan keterangan sangat baik menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dan komunikatif.

Berdasarkan penilaian tersebut, kesimpulan yang didapat ialah materi dalam media pembelajaran ini memiliki penilaian 79,65% dengan kategori baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran pada materi gaya. Namun, materi yang dikembangkan dinyatakan valid dengan beberapa perbaikan yaitu pada kompetensi dasar, indikator, video pembelajaran dan kuis pembelajaran.

### **Data Validasi Ahli Media**

Ahli media penelitian ini ibu Dr. Widyasari, M.Pd. Ahli media memiliki peran untuk menilai media dari aspek teks, grafis, audio, video dan animasi.

Dari *Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media* dapat diartikan bahwa aspek teks pada media ini memiliki penilaian sangat baik dengan persentase 87,5% yang menunjukkan kejelasan teks telah sesuai. Pada aspek grafis memiliki persentase 85% dengan keterangan sangat baik yang menunjukkan bahwa ilustrasi dan tata letak (*layout*) telah sesuai. Selanjutnya pada aspek audio memiliki persentase 83,3% dengan keterangan sangat baik menunjukkan bahwa kejelasan audio dan penggunaan suara latar telah sesuai. Pada aspek video memiliki penilaian sangat baik dengan persentase 93,75% yang menunjukkan bahwa video yang digunakan dan kualitas video telah sesuai. Kemudian aspek yang terakhir yaitu aspek animasi

memiliki persentase 81,25% dengan keterangan sangat baik yang menunjukkan bahwa pemilihan gambar, penggunaan *motion* gambar dan tombol navigasi telah sesuai.

Berdasarkan penilaian tersebut kesimpulannya dinyatakan valid dengan beberapa perbaikan yaitu perlu menambahkan tombol navigasi, *font*, video pembelajaran, kuis mencocokkan gambar dan berikan rata-rata penilaian akhir pada kuis. Hasil penilaian yang produk yang telah dikembangkan memiliki rata-rata 86,16% dengan kategori sangat baik menunjukkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

### Uji Coba Awal

Tahap ini merupakan uji coba terbatas. Uji coba terbatas adalah tahap penilaian produk oleh guru/praktisi. Uji coba terbatas penelitian menggunakan dua orang guru. Guru/praktisi dalam penelitian adalah ibu Risma Handayani, S.Pd dan ibu Utyaningsih, S.Pd., selaku guru di SDN Bojong Rangkas 02.

Dari Tabel 3 Hasil Penilaian Oleh Guru dapat diartikan bahwa aspek tampilan pada media ini memiliki penilaian sangat baik dengan persentase 83,3% yang menunjukkan penempatan *layout* dan warna serta suara pada latar telah sesuai. Pada aspek isi memiliki persentase 75% dengan kategori baik yang menunjukkan bahwa materi sesuai dengan Kompetensi Dasar dan indikator, gambar dan materi sesuai serta kuis pembelajaran yang sesuai. Pada aspek penulisan memiliki persentase 87,5% dengan kategori sangat baik yang menunjukkan bahwa huruf dan kejelasan teks telah sesuai.

Berdasarkan penilaian tersebut, disimpulkan media dinyatakan valid dengan beberapa perbaikan yaitu perlu penambahan *background* pada bagian materi dan penambahan tombol navigasi. Hasil penilaian yang diperoleh dari produk yang telah dikembangkan memiliki rata-rata 81,93% dengan keterangan sangat baik.

Hasil uji coba terbatas produk media dapat disimpulkan media berbasis *articulate storyline* yakni sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian guru/praktisi.

### Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sesuai dengan arahan yang telah dinilai oleh ahli materi, ahli media dan guru/praktisi. Hasil dari validasi dan uji coba akan mengetahui tingkat kelayakan produk yang peneliti kembangkan. Proses revisi produk sangat penting, karena produk akan diulas oleh ahli materi dan ahli media kemudian diuji oleh guru sehingga akan diketahui kelemahan serta kekurangan pada produk.

Tabel 4 Revisi dan Tindak Lanjut Ahli Materi

Revisi	Tindak Lanjut
Pada KD 4.3 disebutkan kata mendemonstrasikan yang belum tertuang pada indikator pembelajaran yang disajikan. Indikator 4.3.1 dan 4.3.2 tidak dapat tercapai melalui penggunaan media ini karena berkaitan dengan aspek psikomotorik siswa.	Kompetensi Dasar 4.3 pada media dihilangkan.
Sebaiknya jika memang tidak dapat memfasilitasi ketercapaian KD 4, maka silahkan dibatasi pada KD 3 saja.	Kompetensi Dasar 4.3 pada media dihilangkan.
Penyajian video pembelajaran sebaiknya dapat diberi nama sesuai videonya.	Kompetensi Dasar yang ditampilkan hanya Kompetensi Dasar 3.
Video pembelajaran dapat terlebih dahulu diolah.	Nama video pembelajaran diubah sesuai isi video. Video pembelajaran telah diolah kembali.

Sebaiknya soal pada kuis disajikan secara *random* dengan jumlah bank soal yang lebih dari jumlah soal yang disajikan. Pada pengerjaan kuis, sebaiknya tetap dimunculkan tombol *home* agar dapat kembali ke menu awal saat di tengah pengerjaan.

Soal pada kuis pembelajaran tidak dapat ditampilkan secara *random*. Ketika kuis di *close* maka otomatis hanya jawaban saja yang bisa di *random*. Memunculkan tombol *home* agar dapat kembali ke menu awal saat pengerjaan soal.

utama atau menuju sub menu selanjutnya. Ada di beberapa tampilan menggunakan ukuran *font* terlalu kecil dan tulisan dengan jumlah kata yang cukup banyak, sehingga kurang menarik untuk dibaca. Video menggunakan waktu yang cukup, perhatikan kembali jam pembelajarannya. Kuis dengan tipe mencocokkan gambar masih perlu ditambah.

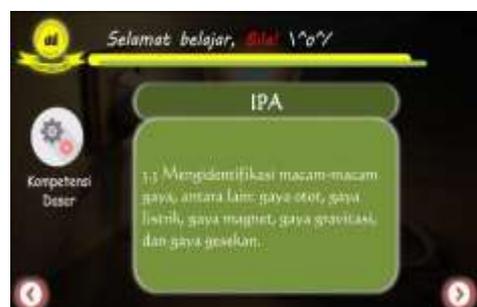
menuju sub menu selanjutnya. Ukuran *font* diperbesar. Memotong durasi video sehingga fokus pada materi yang disampaikan. Menambahkan kuis mencocokkan gambar. Semula jumlah kuis mencocokkan gambar 5 soal, kini menjadi 10 soal.

Sebaiknya ada satu tampilan yang memberikan informasi kepada siswa rerata nilai akhir dari gabungan ketiga bentuk kuis yang mereka telah jawab.

Membuat tampilan hasil akhir rata-rata kuis.



Gambar 1 Revisi Ahli Materi



Gambar 2 Revisi Ahli Materi

Pada Gambar 1 merupakan kondisi sebelum dilakukan revisi, yaitu pada bagian Kompetensi Dasar ditampilkan KD 3.3 dan KD 3.4. Setelah direvisi maka pada Gambar 2 hanya KD 3.3 yang ditampilkan pada media.

Tabel 5 Revisi dan Tindak Lanjut Ahli Media

Revisi	Tindak Lanjut
Tambahkan <i>button</i> ( <i>next</i> dan <i>back</i> ) pada setiap sub menu untuk menuju menu	Menambahkan tombol <i>next</i> dan <i>back</i> untuk menuju menu utama dan



Gambar 1 Revisi Ahli Media



## Gambar 2 Revisi Ahli Media

Pada *Gambar 1* merupakan kondisi sebelum dilakukan revisi, yaitu skor penilaian hanya menampilkan satu jenis kuis. Setelah direvisi maka pada *Gambar 2* ditambahkan skor akhir penilaian dari ketiga kuis agar terlihat nilai rata-ratanya.

Tabel 6 Revisi dan Tindak Lanjut Oleh Guru

Revisi	Tindak Lanjut
Tambahkan <i>backsound</i> pada bagian materi.	Menambahkan <i>backsound</i> pada bagian materi.
Tambahkan opsi kembali setelah masuk ke opsi yang dipilih.	Menambahkan opsi kembali setelah masuk ke opsi yang dipilih.

## KESIMPULAN

Kelayakan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan peneliti telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan telah melakukan uji coba terbatas kepada dua orang guru. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi memiliki penilaian rata-rata 79,65% dengan kategori baik atau layak digunakan menurut ahli materi. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media memiliki penilaian rata-rata 86,16% dengan kategori sangat baik atau sangat layak digunakan menurut ahli media. Berdasarkan hasil uji coba terbatas memiliki penilaian rata-rata 81,93% dengan kategori sangat baik atau sangat layak digunakan.

Saran dari peneliti agar media aplikasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran serta penelitian ini diharapkan agar menjadi acuan dalam melakukan penelitian dan pengembangan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tersusunnya penelitian ini karena berbagai pihak yang telah membantu. Untuk itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada kedua orang serta ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Zahra Khusnul Latifah, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Ibu Dr. Helmia Tasti Adri, M.Pd.Si., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ibu Afridha Sesrita, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak Irman Suherman, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Ibu Resti Yektyastuti, M.Pd., selaku ahli materi dalam penelitian ini.
6. Ibu Dr. Widayari, M.Pd., selaku ahli media dalam penelitian ini.
7. Ibu Salsih Sutarsih, S.Pd., selaku kepala SDN Bojong Rangkas 02 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Ibu Risma Handayani, S.Pd dan ibu Setyaningsih S.Pd., selaku validator uji coba produk penelitian ini.
9. Seluruh rekan dan sahabat seperjuangan mahasiswa PGSD khususnya PGSD B.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ani, Y. (2014). Penilaian Autentik dalam Kurikulum 2013. *Seminar Nasional Implementasi Kurikulum 2013*.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty., I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Articulate Storyline*. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-16.

- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology*. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 58-64.
- Lastrijanah., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Geobord Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 87-100. November 29, 2017. <https://ojs.unida.ac.id/jtdik/article/view/895>.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Minkova, Y. (2016). Contemporary Multimedia Authoring Tools. *International Journal of Engineering Science and Computing*, 6(10), 2586-2588.
- Minkova, Y. (2016). Contemporary Multimedia Authoring Tools. *International Journal of Engineering Science and Computing*, 6(10), 2586-2588.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *JURNAL DIMENSI*, 7(1), 19-35. Januari 24, 2019. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>.
- Shafa. (2014). Karakteristik Proses Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Dinamika Ilmu*. [https://doi.org/10.1061/\(ASCE\)0733-9410\(1991\)117](https://doi.org/10.1061/(ASCE)0733-9410(1991)117).
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sumiharsono, M. R., & Hasanah, H. (2018). *Media pembelajaran cetakan 2*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan cetakan 21*. Bandung: Alfabeta.
- Qosyim, A., & Priyonggo, F. V. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Flash* untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 38-44.
- Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *BIOEDU: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 169-174.