

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa SD Kelas IV

Dwi Rizky Utari*, Zaka Hadikusuma Ramadan

Universitas Islam Riau, Riau, Indonesia

*Corresponding Author: dwirizkyutari@student.uir.ac.id

Abstract

This research aims to produce a product in the form of interactive learning media based on articulate storyline 3 that is valid for the material of social and cultural diversity in Indonesia in IPAS learning subjects. This interactive learning media is intended to attract students' attention in participating in learning, as well as make it easier for teachers to deliver material and make it easier for students to understand lessons. This research method uses development research with the 4D development model. This research uses three stages, namely 1) Define stage, 2) Design stage, 3) Development stage. Data collection techniques were carried out by interviews and questionnaires. Data analysis used is descriptive qualitative. The results of the study obtained interactive learning media based on articulate storyline 3 on the material of social and cultural diversity in Indonesia were declared very feasible to use without revision with the results of the material expert validation assessment of 93.3% with a very valid category, from linguists of 94.6% with a very valid category, and from media experts of 97.8% with a very valid category. The average value of the validation of material experts, linguists, and media experts is obtained at 95.2% very valid category. So that interactive learning media based on articulate storyline 3 on the material of social and cultural diversity in Indonesia for grade IV SD / MI can be categorized as very valid and is suitable for use without revision.

Keywords: *Interactive Learning Media, Articulate Storyline, elementary school.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang valid untuk materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia pada mata pembelajaran IPAS. Media pembelajaran interaktif ini ditujukan untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4D. Penelitian ini menggunakan tiga tahap, yaitu 1) Tahap define, 2) Tahap design, 3) Tahap development. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan kusioner. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian diperoleh media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia dinyatakan sangat layak digunakan tanpa revisi dengan hasil penilaian validasi ahli materi sebesar 93,3% dengan kategori sangat valid, dari ahli bahasa sebesar 94,6% dengan kategori sangat valid, dan dari ahli media sebesar 97,8% dengan kategori sangat valid. Nilai rata-rata dari validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media didapatkan sebesar 95,2% kategori sangat valid. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia untuk kelas IV dapat dikategorikan sangat valid dan sudah layak digunakan tanpa revisi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline, sekolah dasar

Article History:

Received 2023-07-25

Revised 2023-09-12

Accepted 2023-09-26

DOI:

10.31949/educatio.v9i4.6262

PENDAHULUAN

Era digital saat ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia, dan penting untuk diakui bahwa dampak ini memiliki relevansi yang besar, terutama dalam konteks pendidikan di Indonesia (Widiara, 2018). Di era digital ini, teknologi memegang peran sentral yang vital dalam mendukung

dan memperkaya proses pendidikan, terutama dalam aspek pembelajaran. Teknologi memiliki potensi untuk menjadi alat yang sangat efektif bagi pendidik dalam merancang, mengemas, dan menyajikan informasi kepada peserta didik mereka (Putra & Ishartiwi, 2015).

Pemanfaatan media dalam konteks pembelajaran memiliki potensi untuk menginspirasi minat belajar baru, meningkatkan motivasi peserta didik, memberikan rangsangan bagi kegiatan belajar, bahkan memiliki dampak psikologis yang signifikan pada perkembangan anak-anak (Putra & Ishartiwi, 2015). Namun, penggunaan teknologi digital dalam mendukung proses pembelajaran masih menghadapi sejumlah kendala yang menghambat potensinya. Kendala-kendala ini meliputi kesulitan dalam memilih dan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, serta tantangan dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT), dan sejumlah faktor lainnya. Kendala-kendala ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik, yang berdampak pada pengalaman belajar yang kurang memuaskan bagi siswa, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara optimal (Rusdewanti & Gafur, 2014).

Selain itu, sekolah juga menghadapi permasalahan dalam kurangnya ketersediaan media pembelajaran interaktif dan keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif (Abdullah, 2016; Anggraeni et al., 2023; Dwiqi et al., 2020). Guru sering kali hanya menggunakan media konvensional seperti buku, papan tulis, dan media pajang, sementara mereka belum mampu merancang media pembelajaran yang interaktif (Anggraeni et al., 2023; Dwiqi et al., 2020). Akibatnya, pemanfaatan media pembelajaran yang ada di sekolah masih terbatas, dan upaya pengembangannya belum optimal.

Beberapa faktor yang turut mempengaruhi kendala ini antara lain, pertama, ketidaklengkapan guru dalam mengadopsi metode pembelajaran yang sesuai dengan paradigma baru. Kedua, kurangnya pemahaman dan pengetahuan guru terhadap teknologi. Ketiga, kurangnya kesadaran guru untuk memaksimalkan potensi media pembelajaran sebagai alat efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dampak dari faktor-faktor ini adalah menurunnya minat belajar siswa dan terciptanya suasana pembelajaran yang monoton, yang pada gilirannya mengurangi interaksi siswa di dalam kelas.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas IV. A di SD Negeri 160 Pekanbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas masih belum optimal. Guru masih lebih memilih pendekatan tradisional yang mencakup penggunaan buku cetak dan papan tulis sebagai media utama, dengan tambahan gambar sederhana dari internet. Kendala dalam pembuatan media pembelajaran tambahan diakibatkan oleh keterbatasan waktu dan pengetahuan teknologi yang dimiliki oleh guru, yang berdampak pada pembelajaran yang monoton dan berkurangnya interaksi siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang menggabungkan teknologi dapat menarik minat siswa dalam belajar dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, salah satu solusi yang dapat diambil adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital.

Cahyadi (2019) mencatat bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena mampu memengaruhi motivasi dan perhatian siswa terhadap pembelajaran serta membantu visualisasi topik yang abstrak, mempermudah pemahaman siswa. Media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk merangsang interaksi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Heryana et al., 2023). Teknologi menjadi elemen kunci dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan berbeda dari pembelajaran konvensional (Endarto & Martadi, 2022; Zakaria et al., 2023). Media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, memudahkan pemahaman materi yang diajarkan (Mubarok, 2020), serta memberikan kontrol kepada siswa atas proses pembelajaran mereka sendiri, memungkinkan mereka untuk mengulangi materi dan menerima umpan balik langsung tentang pemahaman mereka.

Dalam konteks masalah yang telah diuraikan, diperlukan adanya media pembelajaran yang mendorong interaksi antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat

diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Hal ini mencerminkan perkembangan teknologi dalam pendidikan, yang akan membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3, yang dapat diterapkan dalam pembelajaran materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan 4D. Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode atau jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan diuji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa tahapan model 4D meliputi tahapan *define, design, development, dan dissemination*. Namun pada penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu (1) Tahap define, (2) Tahap design, (3) Tahap development dan hanya dibatasi sampai dengan tahap development yaitu sampai tahap validasi dan revisi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 160 Pekanbaru, kegiatan penelitian berlangsung pada bulan Januari – Juni 2023. Subjek penelitian ini adalah 1 orang guru kelas IV SD Negeri 160 Pekanbaru, 2 orang siswa SD Negeri 160 Pekanbaru dan validator ahli yang berkompeten sesuai bidangnya masing-masing, yaitu 2 orang ahli materi, 2 orang ahli bahasa, dan 2 orang ahli media.

Tahap define, yaitu pada tahap ini dilakukan analisis berupa pengumpulan data terkait permasalahan pada pembelajaran dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri 160 Pekanbaru. Selanjutnya, peneliti akan mengidentifikasi permasalahan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai pemecah masalahnya. Pada tahap ini, peneliti juga akan melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa, analisis lingkungan belajar, dan analisis kurikulum.

Tahap design, yaitu peneliti mulai membuat rancangan dari tampilan media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Kemudian, peneliti menentukan software pendukung yang akan digunakan yaitu canva untuk aplikasi yang digunakan untuk membuat ilustrasi. Peneliti juga membuat gambaran/rancangan awal yang terdiri dari prototype dan storyboard media pembelajaran interaktif yang akan disampaikan di dalam media interaktif.

Tahap development, yaitu tahap pembuatan media pembelajaran interaktif sesuai dengan rancangan media yang telah dibuat pada tahap design. Pada tahap ini peneliti menyiapkan aplikasi yang digunakan, pemilihan huruf, pemilihan layout, pemilihan materi, dan pemilihan soal. Kemudian, produk media pembelajaran interaktif yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 dan akan dilakukan revisi sesuai saran dari para ahli validator.

Teknik dan instrument pengumpulan data yang digunakan berupa panduan wawancara dan lembar kusioner validasi. Lembar validasi yang disediakan adalah kuesioner tertutup yang dipadukan dengan skala *likert* 1-5. Analisis data yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Data penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan dalam bentuk persentase, dan diinterpretasikan ke dalam tingkat kelayakan media pembelajaran sebagai mana disajikan di tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

No	Skor	Interpretasi Kategori Kelayakan
1	86,00 % - 100,00 %	Sangat Valid
2	71,00 % – 85,00 %	Valid
3	56,00 % – 70,00 %	Cukup Valid
4	41,00 % – 55,00 %	Kurang Valid
5	25,00 % - 40,00%	Tidak Valid

Sumber: Adaptasi dari Afriza et al (2018).

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia dinyatakan valid jika sudah memasuki persentase nilai antara 86,00% - 100,00% dengan kategori kelayakan yaitu sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Namun jika media pembelajaran interaktif tidak mencapai rentang persentase antara 86,00% - 100,00%, maka media interaktif akan direvisi dan dinilai kembali oleh validator ahli hingga mencapai persentase 86,00% - 100,00% dengan kriteria sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dikembangkan melalui langkah-langkah model 4D, namun pada penelitian ini hanya menyelesaikan sampai langkah ketiga. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti adalah tahap pendefinisian, tahap perencanaan, dan tahap pengembangan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk membatasi tahapan pengembangan media interaktif pada tahap validasi dan revisi. Adapun tahapan yang dilakukan pada pengembangan ini, yaitu:

1. Tahap Define

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menetapkan dan merumuskan persyaratan pembelajaran. pada tahap ini, diawal dengan melakukan wawancara terhadap guru wali kelas IV. Dari hasil wawancara ditemukan fakta bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas masih belum digunakan secara keseluruhan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat sederhana seperti penggunaan buku cetak dan papan tulis sebagai media. Selain itu, guru kesulitan memanfaatkan media pembelajaran saelama proses belajar mengajar di kelas yang menyebabkan pembelajaran di kelas menjadi membosankan sehingga siswa cenderung kurang interaktif saat di kelas dan kurang memperhatikan pelajaran yang dijelaskan.

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti melakukan analisis terkait kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan, guru menginginkan media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan pemahaman dan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi bentuk keragaman sosial dan budaya di Indonesia yang mudah dipahami oleh siswa dan mencakup seluruh bentuk kebudayaan di dalamnya. Selain itu, guru juga mengharapkan media interaktif menampilkan background dan animasi atau kartun di dalamnya, peta konsep, petunjuk penggunaan, penggunaan bahasa yang jelas, tombol-tombol interaktif pada media terdapat pada setiap slide, contoh-contoh gambar dari kebudayaan daerah, dan terdapat soal latihan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media interaktif.

Pada tahap analisis kebutuhan siswa, peneliti mewawancarai dua siswa kelas IV di SD Negeri 160 Pekanbaru. Peneliti menerima informasi tentang deskripsi media pembelajaran interaktif yang diinginkan. Deskripsi yang diinginkan ialah media pembelajaran interaktif dikemas dalam bentuk gambar dan animasi yang menarik, kaya akan warna, terdapat contoh-contoh gambar dari bentuk keragaman budaya di Indonesia, terdapat musik, video dari lagu daerah yang dapat didengarkan oleh siswa, dan terdapat game yang menarik.

Untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kondisi dan karakteristik lingkungan, peneliti juga melakukan analisis kondisi lingkungan belajar. Dari hasil analisis kondisi lingkungan belajar, diketahui bahwa siswa pun masih banyak yang belum mengetahui dan memahami mengenai bentuk keragaman sosial dan budaya bahkan dari asal daerah mereka sendiri, seperti nama tarian tradisional, lagu daerah, pakaian adat, makanan daerah, senjata tradisional, suku bangsa, dan lainnya. Sehingga dalam hal ini, materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia sebaiknya diterapkan melalui contoh-contoh faktual yang dapat tersedia dalam media pembelajaran. Kondisi lingkungan belajar di SD Negeri 160 Pekanbaru masih sangat jarang menggunakan media pembelajaran terutama media pembelajaran interaktif. Sehingga membuat siswa cenderung bosan dan kurang memperhatikan pelajaran ketika guru menjelaskan materi. sarana dan prasana juga sudah memadai untuk menerapkan media pembelajaran interaktif atau berbasis teknologi, hal ini dapat dilihat dari cukup lengkapnya fasilitas seperti proyektor, jaringan Wi-Fi, laptop dan arus listrik. Sehingga penggunaan media pembelajaran terutama media interaktif juga diperlukan dalam proses belajar mengajar agar dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa yang lebih efektif.

Terkait kurikulum dan materi yang perlu dibuatkan suatu media pembelajaran, peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas. Dari hasil wawancara diketahui bahwa SD Negeri 160 Pekanbaru sudah menggunakan kurikulum merdeka terutama untuk kelas I dan IV. Adapun buku pegangan atau buku cetak yang digunakan oleh guru pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS adalah Buku ESPS (*Erlangga Straight Point Series*) IPAS Volume II. Berdasarkan buku tersebut tujuan pembelajaran dari materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia yang menjadi acuan dalam pembuatan media interaktif yaitu a) mengidentifikasi keragaman sosial dan budaya di Indonesia, b) menyajikan informasi mengenai keragaman sosial dan budaya di Indonesia, c) menerapkan sikap dalam menghadapi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

2. Tahap Design

Tahap ini meliputi penyajian materi, penulisan prototype, dan penulisan storyboard. Pada tahap penyajian materi, peneliti menentukan format media yang digunakan untuk media interaktif. Format yang digunakan pada media interaktif yang dikembangkan adalah tampilan berbentuk slide dan dapat di akses melalui website yang dapat menyajikan teks, gambar, audio, animasi, dan video yang berkaitan dengan materi secara detail.

Pada tahap Penulisan Prototype, peneliti menjabarkan urutan garis besar judul slide atau disebut sebagai *main scene* yang akan disajikan di dalam media interaktif. Slide utama dalam media interaktif terdiri dari (1) Halaman awal, (2) Halaman Masuk, (3) Halaman Menu Utama, (4) Halaman Tata Cara Akses, (5) Halaman Petunjuk Aplikasi, (6) Halaman Petunjuk Pembelajaran, (7) Halaman Tujuan Pembelajaran, (8) Halaman Menu Materi, (9) Halaman Latihan Soal, (10) Halaman Game Edukatif, (11) Halaman Daftar Pustaka, (12) Halaman Profil Pengembang.

Pada Tahap pembuatan storyboard, peneliti membuat gambaran rangkaian sketsa atau gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan alur cerita pada setiap slidennya sehingga dapat mempresentasikan adegan-adegan di dalam media secara jelas. Pembuatan storyboard akan mempermudah peneliti dalam mengembangkan media interaktif karena sudah tergambar secara jelas sketsa tampilan slide thumbnail yang terdiri dari ukuran slide, desain peletakkan icon dan tombol, peletakkan shape judul, teks pada setiap slidennya.

3. Tahap Development

Tahap ini dilakukan untuk mewujudkan desain yang telah ditetapkan, atau bisa juga dengan menyelesaikan prototipe yang telah dibangun sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti melakukan pemilihan terhadap beberapa jenis font huruf yang dapat digunakan dalam pengembangan media interaktif, yaitu canva collegiate black FLF bold, arial, arial black dan open sans. Peneliti juga melakukan pemilihan layout media interaktif, peneliti memilih ukuran layout yaitu 720×450 (16:9). Hal ini disesuaikan dengan ukuran layar smartphone dan laptop. Pemilihan background media interaktif pada halaman awal menggunakan warna biru dengan warna font judul dibuat berwarna pink. Background di desain dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan keragaman sosial dan budaya di Indonesia

Pada tahap ini, peneliti juga melakukan pemilihan materi. Penyajian materi dalam media interaktif disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia dijabarkan menjadi 4 (empat) sub bab, diantaranya yaitu: (1) Pengantar keragaman sosial dan budaya di Indonesia, (2) Materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia, (3) Bentuk keragaman sosial dan budaya di Indonesia, (4) Sikap menerima keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Selain itu, peneliti juga melakukan pemilihan soal yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan soal berbentuk soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban.

Produk media interaktif yang telah selesai akan dilakukan perbaikan media sesuai arahan dari validator bahasa, validator materi, dan validator media. Peneliti juga melakukan revisi produk kedua jika masih terdapat kekurangan pada media interaktif. Perbaikan kembali dilakukan agar media menjadi lebih sempurna agar lebih mudah digunakan oleh pengguna. Pada revisi ini peneliti sudah menyelesaikan semua perbaikan sesuai dengan saran dari para validator pada revisi produk pertama.

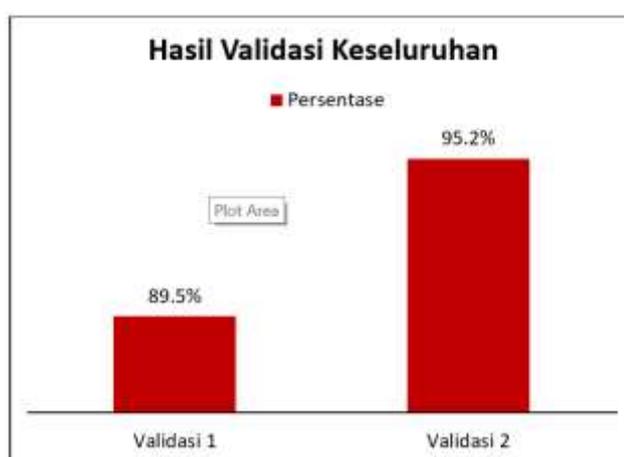
Produk berupa media pembelajaran yang sudah jadi selanjutnya dinilai oleh tiga pakar ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Adapun hasil validasi media disajikan di tabel 2. Tabel 2 merupakan hasil validasi dari keseluruhan aspek terhadap media pembelajaran interaktif dari tahap validasi pertama sampai

tahap validasi kedua. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa pada tahap validasi pertama, aspek materi memperoleh nilai rata-rata persentase yaitu 90,5% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata persentase yaitu 89,9% dengan kategori sangat valid, sedangkan aspek media memperoleh nilai rata-rata persentase yaitu 88,1% dengan kategori sangat valid. Pada tahap validasi kedua, dapat dilihat bahwa aspek materi memperoleh nilai rata-rata persentase yaitu 93,3% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata persentase 94,6% dengan kategori sangat valid, sedangkan aspek media memperoleh nilai rata-rata persentase yaitu 97,8% dengan kategori sangat valid.

Tabel 2 Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3*

Aspek yang Dinilai	Validasi I		Validasi II	
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
Materi	90,5%	Sangat Valid	93,3%	Sangat Valid
Bahasa	89,9%	Sangat Valid	94,6%	Sangat Valid
Media	88,1%	Sangat Valid	97,8%	Sangat Valid
Rata-Rata	89,5 %	Sangat Valid	95,2%	Sangat Valid

Selanjutnya, perbandingan hasil penilaian media pembelajaran interaktif pada validasi pertama dan kedua dapat disajikan dalam gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Validasi Keseluruhan Media

Gambar 1 menunjukkan bahwa pada validasi pertama, nilai rata-rata adalah 89,5%, dikategorikan sebagai "sangat valid." Namun, pada validasi kedua, nilai rata-rata meningkat menjadi 95,2%, juga dikategorikan sebagai "sangat valid." Terdapat peningkatan yang signifikan sebesar 5,7% antara validasi pertama dan kedua. Peningkatan ini terjadi karena peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dari para validator. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti mencapai tingkat validitas rata-rata sebesar 95,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia telah mencapai tingkat validitas yang tinggi tanpa memerlukan revisi tambahan. Dengan demikian, media interaktif ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk siswa SD kelas IV dalam materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Media ini akan membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa sekolah dasar. Teori perkembangan kognitif menurut Piaget menyatakan bahwa anak sekolah dasar pada usia 6-12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik dan belum dapat berpikir secara abstrak (Ibda, 2015). Oleh karena itu, media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mengkonkritkan konsep yang abstrak.

Pemilihan atau pembuatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang beragam dan gaya belajar yang berbeda, seperti gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik (Fatmawati et al., 2020). Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dengan elemen permainan (games) dapat membantu peserta didik dengan beragam gaya belajar karena media ini menggabungkan teks, gambar, video, musik, dan animasi. Materi dalam media pembelajaran ini disajikan dengan baik sehingga menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Selain itu, kualitas dan tampilan media video yang dikembangkan sudah sesuai dengan syarat-syarat media yang baik, yaitu efektif, efisien, dan komunikatif. Hasil uji ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik (Rafmana & Chotimah, 2018).

KESIMPULAN

Media yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV SD/MI yang mengacu pada model pengembangan 4D Thiagarajan. Pembuatan media interaktif ini membutuhkan bantuan *software articulate storyline 3* dan *canva*. *Software articulate storyline 3* merupakan aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan gabungan teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan video serta dapat dipublikasikan dalam bentuk web atau aplikasi file yang dapat dijalankan melalui laptop, tablet, dan *smartphone*. Media interaktif ini memuat diantaranya yaitu tata cara akses produk, petunjuk aplikasi, petunjuk pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Pembuatan media interaktif dimulai dengan membuat naskah dan storyboard sebagai rancangan media interaktif. Kemudian dilanjutkan dengan proses pengembangan yaitu dengan membuat media interaktif sesuai dengan rancangan media interaktif seperti peletakan background, shape, teks, animasi, tombol atau icon media, audio, video dan gambar. Selanjutnya, pada setiap slide serta tombol atau icon akan diberikan trigger yang sesuai. Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh enam orang ahli yang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli media.

Hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia memperoleh hasil kategori sangat valid tanpa revisi yang ditinjau berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Media interaktif memperoleh nilai persentase pada aspek materi yaitu 93,3% dengan kategori sangat valid dan pada aspek bahasa memperoleh nilai persentase 94,6% dengan kategori sangat valid serta pada aspek tampilan media memperoleh nilai persentase yaitu 97,8% dengan kategori sangat baik. Kemudian nilai rata-rata dari validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media didapatkan sebesar 95,2% dengan kategori sangat valid. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia untuk kelas IV SD/MI dapat dikategorikan sangat valid dan sudah layak digunakan tanpa revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Afriza, Y. Y., Hutapea, N. M., & Armis, A. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis model discovery learning pada materi barisan bilangan di kelas VIII SMP. *Jom Fkip*, 5(1), 1–12. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/19732>
- Anggraeni, S., Sunaryo, S., & Suhendar, A. (2023). Analisis Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Kelas IV SDN Kebon Cau I Kabupaten Tangerang. *ALSYIS*, 3(4), 388-400.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Dwici, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-

48.

- Endarto, I. A., & Martadi, M. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *BARIK*, 4(1), 37-51.
- Fatmawati, F., Hidayat, M. Y., Damayanti, E., & Rasyid, M. R. (2020). Gaya Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Perbedaan Jenis Kelamin. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13472>.
- Heryana, N., Kom, M., Junaidin, M. P., Nugroho, I., Metha Fahriani, S. S. T., Nurlaila, M. P., ... & Kom, M. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran Di Era Digital*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>.
- Mubarok, S. (2020). *Pembelajaran Multimedia Interaktif dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII A di MTs Darul Ulum Purwogondo Jepara Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Putra, L. D., dan Ishartiwi. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169–178.
- 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*, 05(1), 52–65. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/7898>.
- Rusdewanti, P. P., dan Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Purwadita*, 2(2), 50–56.
- Zakaria, Z., Sukomardojo, T., Sugiyem, S., Razali, G., & Iskandar, I. (2023). Menyiapkan Siswa untuk Karir Masa Depan Melalui Pendidikan Berbasis Teknologi: Meninjau Peran Penting Kecerdasan Buatan. *Journal on Education*, 5(4), 14141-14155.