

Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar

Aprilia Kurnia¹, Yesi Budiarti², Norma Yunaini³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v10i.660](https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.660)

Submitted:

30 April, 2023

Accepted:

20 Mei, 2023

Published:

24 Juli, 2023

Keywords:

Articulate Storyline;
Learning Media; Interactive
Learning Media

ABSTRACT

Articulate Storyline application is one of the attractive learning media equipped with several supporting features such as audio visual so that the social studies learning process becomes more interesting. The use of facilities, infrastructure, and learning media is still not optimal. This is evidenced from the acquisition of data to educators and students that the use of class V interactive learning media at UPT SD Negeri 1 Sukoharjo III and UPT SD Negeri 2 Sukoharjo III is still not used maximally. This study aims to determine the feasibility and response of educators and students and determine the effectiveness of using interactive learning media in social studies learning. The research method used is Research and Development research using the Dick and Carey approach with 10 stages. Data sources are obtained based on interviews, documentation, and product trial results. The data analysis techniques used are validity, reliability, normality, homogeneity, paired simple T test, anova one way (one away). Based on the significant results of each group $< \alpha$ probability value (0.05) so that it can be concluded that interactive learning media based on articulate storyline applications are considered very interesting and effective.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Aprilia Kurnia

Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

Jl. KH. Ahmad Dahlan No.112, Pringsewu Utara, Kec. Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Lampung 35373

Email: aprilia.2019406405008@student.umpri.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini membawa pengaruh salah satunya di bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Penerapan TIK di bidang pendidikan antara lain pemanfaatan sarana multimedia dan media internet dalam proses pembelajaran [1]. Namun, pada kenyataannya penggunaan TIK belum diberdayakan secara maksimal. Hasil verifikasi data Kemendikbudristek 2020 menyatakan bahwa di Kabupaten Pringsewu yang belum melakukan perbaikan TIK sebagai alternatif media pembelajaran ada 707 dari jumlah total 787 sekolah, Salah satunya yaitu UPT SD Negeri 1 Sukoharjo III dan UPT SD Negeri 2 Sukoharjo III [5]. Berdasarkan hasil observasi di UPT SD Negeri 1 Sukoharjo III dan UPT SD Negeri 2 Sukoharjo III dijelaskan bahwa telah menggunakan media pembelajaran, namun belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal demikian, disebabkan oleh kurangnya dukungan infrastruktur di sekolah dan kurangnya kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mendukung untuk di terapkannya TIK.

Penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik kelas V secara emosional lebih dapat memahami materi secara kompleks. Sehingga, peserta didik akan lebih mudah mempelajari masalah yang ada dengan menganalisis dan mengamati [2]. Berdasarkan hasil wawancara wali kelas V, dalam penggunaan media

pembelajaran itu sangat penting khususnya pada pembelajaran IPS, karena pembelajaran IPS bersifat abstrak dan siswa kurang memahami apabila hanya dijelaskan oleh guru atau membaca buku tema sehingga kurang efektif. Maka penting penggunaan media pembelajaran di kelas V. Oleh karena itu, pembaharuan dan pengembangan media interaktif dengan memanfaatkan teknologi dibutuhkan untuk mengoptimalkan mutu pembelajaran. Terdapat inovasi media berbasis teknologi dengan memberikan solusi permasalahan tersebut yakni *Articulate Storyline*. Aplikasi *Articulate Storyline* ini dibuat oleh *Global Incorporation* dengan tujuan menghasilkan pembaharuan pada penggunaan media pada zaman sekarang. Aplikasi ini dimanfaatkan untuk alat komunikasi dan presentasi. *Articulate Storyline* juga menyediakan fitur-fitur tertentu yang dapat mendukung pembelajaran agar lebih menarik bagi peserta didik. Luaran yang dihasilkan beragam, mulai dari format untuk pengguna *iOS*, *android*, dan *PC*. Ketersediaan pada *Articulate Storyline* mencakup beberapa bagian yang dibutuhkan pada pembelajaran tematik khususnya dalam pembelajaran IPS [4].

2. METODE PENELITIAN

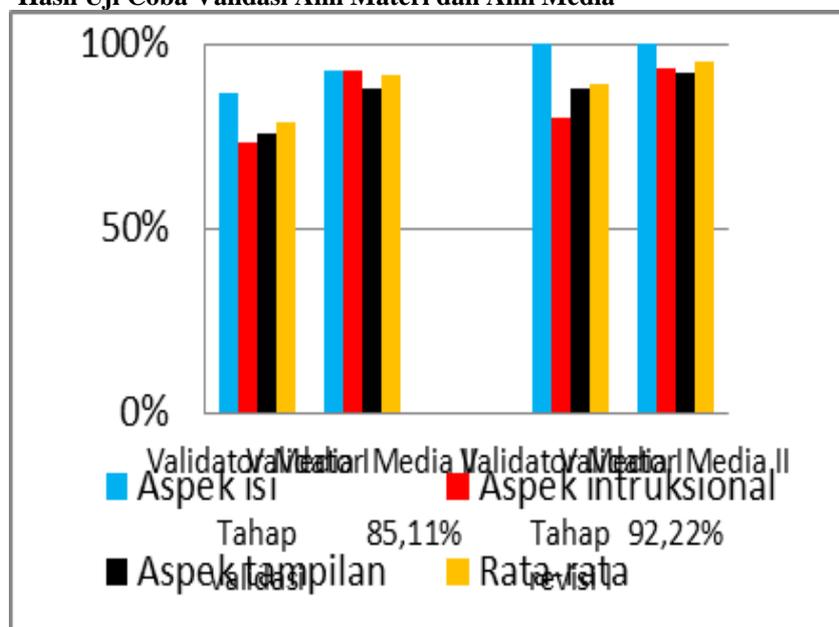
Penelitian ini menggunakan *Research and Development* yang merupakan suatu proses pengembangan perangkat pembelajaran yang dilakukan melalui serangkaian percobaan yang digunakan dengan metode dalam suatu siklus yang melewati langkah-langkah untuk memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Penelitian ini mengacu pada model *Dick & Carey* dengan 10 tahapan. Alasannya, memiliki langkah-langkah yang sistematis [3]. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Penelitian dilaksanakan pada dua sekolah yaitu UPT SD Negeri 1 Sukoharjo III dan UPT SD Negeri 2 Sukoharjo III. Instrumen yang diuji cobakan berupa angket validator materi dan media, angket respon pendidik dan peserta didik serta soal tes. Materi tema 7 subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan diujicobakan pada kelas V di UPT SD Negeri 1 Sukoharjo III pada tanggal 15 Desember 2022 dengan skala kecil berjumlah 19 peserta didik. Sedangkan uji coba kelas V di UPT SD Negeri 2 Sukoharjo III pada tanggal 3 Januari 2023 dengan skala besar berjumlah 24 peserta didik guna mengetahui kelayakan, respon dan efektivitas produk yang dikembangkan. Berikut perhitungan hasil dari perolehan data angket validasi, angket respon, dan efektivitas produk antara lain :

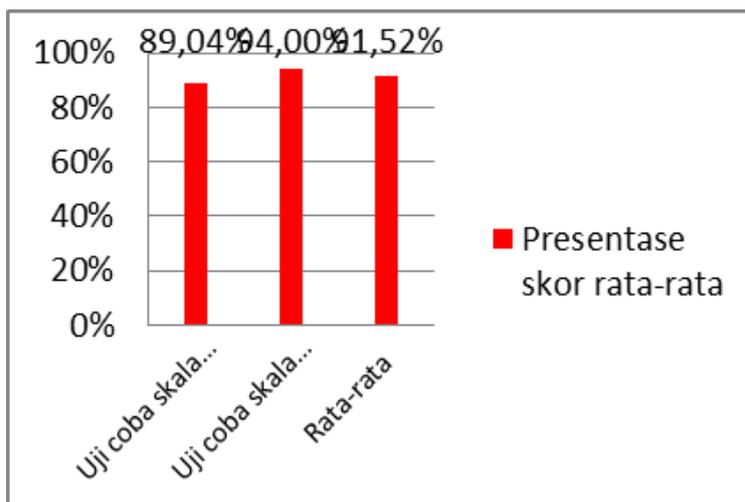
1) Hasil Uji Coba Validasi Ahli Materi dan Ahli Media



Gambar 1. Grafik media tahap validasi dan revisi

Sumber : Perhitungan Hasil Angket Penilaian Ahli Media (2023)

2) Hasil Uji Coba Respon Peserta Didik Skala Kecil dan Skala Besar



Gambar 2. Grafik Presentase Uji Coba Skala Besar/Luas Dan Kecil/Terbatas
 Sumber : Hasil Angket Respon Peserta Didik (2023)

3) Hasil Respon Pendidik Kelas V

Tabel 1. Hasil Respon Pendidik Kelas V

No	Aspek Penilaian	Skor Maks	Respon Pendidik kelas V			
			SD N 1		SD N 2	
			Sukoharjo III		Sukoharjo III	
			€x	Skor %	€x	Skor %
			Peraspek		Peraspek	
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	25	20	80%	24	96%
2.	Kualitas Instruksional	30	24	80%	28	93.3%
3.	Kualitas Teknis	30	24	80%	30	100%
Jumlah		85	68		82	
Rata-rata %			80%		96.4%	
Keterangan			Sangat layak		Sangat layak	
Rata-rata keseluruhan (%)			88.2%			
Keterangan			Sangat layak			

Sumber : Perhitungan Angket Respon Pendidik (2023)

4) Eektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline*

Pada uji anova One Away Anova menggunakan SPSS versi 29 pada uji coba skala kecil di peroleh nilai signifikan hasil memperoleh nilai Sig. sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan

Ha diterima, sedangkan uji coba skala besar di peroleh nilai signifikan hasil memperoleh nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

b. Pembahasan

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar mendapatkan presentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 93%, ahli media 92.22%, rata-rata presentase validator tersebut 93% dinyatakan “sangat layak”. Perolehan angket pendidik dan peserta didik guna mengetahui kemenarikan produk memperoleh presentase skala kecil/terbatas sebesar 89.04% dan skala besar/luas sebesar 94% dengan kategori “sangat menarik”. Kemudian, presentase pendidik sebesar 88.2% dengan ketegori “sangat menarik”. Media pembelajaran juga dilihat dari efektif atau tidaknya digunakan dalam proses pembelajaran melalui beberapa tahap uji statistik yang memperoleh hasil pada uji anova satu arah (*One Away Anova*) menggunakan SPSS versi 29 pada uji coba skala kecil memperoleh nilai Sig. sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan uji coba skala besar memperoleh nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil pengujian anova di atas dapat disimpulkan bahwa hasil signifikan setiap kelompok $<$ nilai probabilitas (0,05) sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* dikatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar.

4. SIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* dapat digunakan secara efektif dan berpengaruh pada pembelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR REFERENSI

- [1] I. A. Huda, “Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 2, no. 1, pp. 121–125, 2020, doi: 10.31004/jpdk.v1i2.622.
- [2] M. M. Moto, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan,” *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2019, doi: 10.17509/ijpe.v3i1.16060.
- [3] J. Brier and lia dwi jayanti, *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title*, vol. 21, no. 1. 2020.
- [4] AMIROH, A. Mahir membuat media interaktif Articulate Storyline. *Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva*, 2019.
- [5] Hasil Verifikasi Data Perbaikan TIK, Kemendikbudristek 2020. <https://vervaltik.data.kemdikbud.go.id/>