

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTRAKTIF PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 PULAU**

Noor Aida Destya¹, Susanti Sufyadi², Agus Salim³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹aidadestya@gmail.com, ²susanti.sufyadi@ulm.ac.id, ³agus.salim@ulm.ac.id

Abstrak

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh metode pembelajaran yang belum efektif dan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga banyak dari peserta didik SDN 1 Pulau masih mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Pulau dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk *articulate storyline*. Dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif dengan format skala *likert* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh produk terhadap hasil belajar peserta didik dan menguji kelayakan dari pengembangan media. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket atau kuisioner, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* yang telah dikembangkan yaitu sangat layak dengan hasil uji coba kelompok kecil mendapat hasil keseluruhan 87% dengan kriteria sangat praktis, dan hasil uji coba kelompok besar mendapat hasil keseluruhan 90% dengan kriteria sangat praktis, dan hasil uji coba *pretest* dan *posttest* mendapatkan hasil yang membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Abstract

Many students at SDN 1 Pulau continue to encounter difficulties during the learning process, which is the reason for the student's poor learning outcomes. Learning methods that are not yet effective and learning media that are less varied are to blame. By creating instructional media with a clear storyline, this research and development aims to improve the learning outcomes of class V students at SDN 1 Pulau. by employing a Likert scale-based descriptive quantitative analysis method to test the viability of media development and determine the impact of products on student learning outcomes. Observation, interviews, questionnaires or questionnaires, documentation, and other methods are used to collect data. The outcomes demonstrated that the articulate storyline learning media, which had been developed, was very practical, with the results of the small group trials achieving an overall result of 87 percent with very practical criteria, the results of the large group trials achieving an overall result of 90 percent with very practical criteria, and the results of the pretest and posttest trials achieving results that increase student learning outcomes.

Keywords: Learning Media, *Articulate Storyline*, Social Science Subjects.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi global mempengaruhi setiap orang di dunia pendidikan. Kemudian adanya pandemik maka dari itu pembelajaran pun dilaksanakan secara daring (dalam jaringan). Media elektronotik sebagai bagian dari teknologi memiliki banyak keunggulan dalam proses pembelajaran, digunakan menunjang penyajian dan pengajaran serta sebagai sumber belajar. Dari segi pendidikan media pembelajaran berperan sangat penting dalam pembelajaran siswa dikelas maupun dirumah, khususnya bagi siswa di SDN 1 Pulau.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 1 Pulau tentang bagaimana siswa kelas V melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran IPS, berbagai media pembelajaran tersebut secara umum sangat cocok digunakan pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran berbasis elektronik yang merupakan bagian dari teknologi dan mendukung penyajian dan pengajaran serta berfungsi sebagai sumber belajar, memiliki banyak manfaat bagi proses pembelajaran. Melalui penggunaan media diharapkan siswa dapat berinteraksi dengan media, guru, dan siswa lainnya hingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan wawancara oleh guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, untuk bahan ajar masih berpacu pada buku ajar dan media pembelajaran yang kurang mendukung. Pembelajaran yang dilakukan disana memang hanya berfokus pada buku paket saja, tanpa adanya media lain, tidak pernah menggunakan video, PPT, ataupun media yang lainnya. Sehingga dengan permasalahan yang terjadi diperlukan adanya sarana pendukung pembelajaran seperti multimedia interaktif yang dapat memudahkan untuk mendidik peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan selama pandemi seperti *whatsapp*, *google*

classroom, *email*, *google form*, *meet*, *zoom*, dll.

Dalam wawancara berkaitan dengan kegiatan belajar dan pembelajaran, guru memaparkan bahwa ada terjadi perubahan dan itu menjadi masalah terhadap respon siswa khususnya pada hasil belajar siswa untuk belajar, akibatnya guru kesulitan mengetahui apakah siswa sudah paham atau belum.

Wawancara dengan guru IPS mengungkapkan bahwa mereka menggunakan sedikit dukungan untuk alat bantu belajar mengajar dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan disana memang hanya berfokus pada buku paket saja, tanpa adanya media lain, tidak pernah menggunakan video, PPT, ataupun media yang lainnya. Sehingga para peserta didik sangat sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Salah satu materi yang memerlukan adanya media adalah pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang mana biasanya hanya dijelaskan melalui buku paket atau metode cerama saja.

Siswa yang menggunakan teknologi untuk belajar akan lebih terlibat dibandingkan siswa yang pasif dan hanya menerima instruksi dari guru. Selain itu, mereka mampu menghasilkan pengetahuan dan menyajikannya dalam berbagai format. (Assyifa, Hamsi Mansur, 2021). Lingkungan belajar di kelas merupakan salah satu inovasi yang menghidupkan kembali pendidikan. Inovasi dalam pendidikan berarti mengajarkan siswa untuk berpikir sendiri dan bertanggung jawab atau menjadi agen pendidikan mereka sendiri. (Blândul, 2015). Karena pada dasarnya media membantu siswa memahami pelajaran, penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki nilai lebih. (Assyifa, Hamsi Mansur, 2021).

Dengan adanya penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* digunakan agar memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kenampakan alam pada peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami dan menerapkan konsep pada materi ini, diharapkan dapat membantu siswa khususnya kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SDN 1 Pulau. Peneliti menggunakan pendekatan *Articulate Storyline* dikarenakan sebelumnya pendekatan ini belum pernah diterapkan di sekolah khususnya pada bahan ajar media interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Menurut (Purnama, 2012) Siswa dapat mengambil manfaat dari penggunaan media pembelajaran interaktif ini untuk belajar mandiri. Siswa juga lebih tertarik untuk belajar karena fasilitas eksterior dan suara yang menarik. Peranan media dalam proses pengajaran adalah untuk melengkapi dan mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar siswa. Penggunaan media memerlukan interaksi siswa dengan media, interaksi guru dengan siswa, dan siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena perkembangan teknologi dan kebutuhan akan sumber belajar terkait, media telah berkembang menjadi multimedia interaktif yang lebih menarik minat siswa. (Rafmana, 2017).

Menurut (Agustina & Elan, 2021) penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat berpengaruh terhadap pembelajaran dan hasil pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai media dalam satu program dan memberikan respon interaktif kepada penggunaan untuk melakukan berbagai kegiatan pembelajaran (Rianto, 2020) dalam (Rafmana & Chotimah, 2018).

Menurut (Agustina & Elan, 2021) media pembelajaran *articulate storyline*

diartikulasikan membantu siswa menghasilkan ide untuk mencapai tujuan akademik mereka. *Articulate storyline* ada aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat presentasi atau komunikasi. Keterampilan teknis dan artistik berjalan seiring dengan keterampilan presentasi, dan kombinasi dari kedua keterampilan ini menghasilkan pertunjukan yang menarik. Jadi dapat digunakan tekstur serbaguna ini sebagai alat presentasi dan komunikasi dengan template kustom Anda sendiri, atau gunakan template yang sudah ada untuk membuat presentasi dan mengedit teks sesuka Anda.

Berdasarkan beberapa definisi *Articulate Storyline* yang berbeda-beda, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam konteks pendidikan, *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak media pembelajaran animasi yang membantu pendidik dalam mengkomunikasikan pengetahuan kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan jumlah peserta didik. minat belajar dan menumbuhkan minat belajar siswa. (Agustina & Elan, 2021).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Articulate Storyline* merupakan media pembelajaran elektronik dan berbasis jaringan yang berbasis perangkat lunak aplikasi. Aplikasi *Storyline Articulation* adalah software yang dirilis pada tahun 2014. Software ini dapat menggabungkan karakter animasi, video, slide, dan file flash (swf) menjadi satu. *Articulate Storylines* memiliki sejumlah template menarik yang dapat menghemat waktu yang diperlukan untuk membuat dan menggunakan media. Ini memudahkan guru dan siswa untuk menggunakannya, yang menjadi alasan utama peneliti menggunakan aplikasi ini.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan uji coba penelitian media interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS)

untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Pulau dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran intraktif tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses validitas media pembelajaran *articulate storyline* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *articulate storyline* pada materi kenampakan alam, dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* pada materi kenampakan alam ditinjau sebelum dan sesudah pembelajaran.

Kajian Pustaka

Pengembangan adalah kegiatan sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran (Rafiudin et al., 2021:10). Sedangkan Borg and Gall (1983:772) Istilah “penelitian dan pengembangan pendidikan” (R&D) mengacu pada proses penciptaan dan validasi produk pendidikan. Tahapan dari proses ini, yang sering disebut R&D adalah penelaahan hasil penelitian terkait produk yang dikembangkan, desain produk berdasarkan hasil tersebut, dan uji lapangan di lokasi pengembangan. Ini akan tersedia nanti dan kami akan memodifikasi produk pada tahap ini untuk mengatasi kekurangan yang teridentifikasi. Siklus ini diulangi dalam program R&D yang lebih ketat hingga data uji lapangan menunjukkan bahwa produk memenuhi sasaran kinerja yang ditentukan.

Bidang pengembangan ditandai dengan hubungan yang rumit antara teori dan teknologi yang memandu penciptaan bahan dan pesan instruksional. Penyebab utama area pengembangan adalah: a) pesan berdasarkan konten; b) strategi

pembelajaran berdasarkan teori; dan c) teknologi berupa perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan ajar. Bidang pengembangan meliputi: 1) teknologi percetakan; 2) perlengkapan audio visual; 3) teknologi berbasis komputer; dan, sebagai tambahan, (Seels & Richey, 2000).

Pada penelitian ini, dari 4 kawasan pengembangan ini, media pembelajaran yang akan di buat oleh peneliti ialah kawasan pengembangan multimedia. Karena di dalam media pembelajaran yang akan di buat oleh peneliti nanti, terdapat berbagai macam fitur yang tergabung dari berbagai macam kawasan pengembangan. Sehingga bisa dikatakan bahwa media pembelajaran yang akan di buat oleh peneliti adalah bagian dari kawasan pengembangan multimedia.

Menurut Hamalik (1986) dalam buku (Sukiman, 2012) Kesejahteraan psikologis siswa, serta motivasi mereka untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, semuanya dapat dipengaruhi oleh penggunaan media di dalam kelas. Selain itu, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran secara signifikan akan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran serta penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Media juga dikatakan dapat membantu siswa lebih memahami, menjadikan data dan informasi lebih menarik dan dapat dipercaya, mempermudah dalam menginterpretasikan data, dan mempermudah informasi. Oleh karena itu, disebutkan bahwa media berfungsi sebagai alat untuk kegiatan pendidikan dalam hal ini.

Metode Penelitian

Jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan (R&D) yang mengukur relevansi media yang dikembangkan dengan hasil belajar siswa dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Metode penelitian dan pengembangan atau

Research and Development (R&D) adalah proses untuk pengembangan dan validasi pendidikan (Samsu, 2021).

Model penelitian Karena keterbatasan waktu dan biaya yang terkait dengan penelitian, model 4-D (Four D Model) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) digunakan dalam penelitian ini tanpa tahap penyebaran atau diseminasi. desain), serta tahap pengembangan (Kristianti, D. & Julia, 2018).

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 1 Pulau. Untuk uji coba lapangan ada 3 macam uji coba yaitu pertama uji coba Aspek Materi, kedua uji coba Aspek Media, dan ketiga uji coba Aspek Manfaat Media.

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif, teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya ialah observasi, wawancara, angket atau kuisioner, dan tes.

Menurut (Makbul, 2021) Arteri utama penelitian adalah instrumen. Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang dipilih dan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis dan lugas. Adapun menurut Sugiyono dalam (Makbul, 2021) menyatakan bahwa nilai variabel yang akan diteliti diukur dengan instrumen penelitian. Dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen penelitian adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian sehingga lebih mudah dalam mengolah data dan melakukan penelitian yang berkualitas. Hipotesis penelitian akan diuji dengan mendeskripsikan, melampirkan, atau memanfaatkan data yang dikumpulkan instrumen.

Validitas produk diukur terlebih dahulu dari penilaian ahli materi dan ahli media. Berdasarkan kevalidan ini diperoleh saran untuk dilakukan perbaikan

produk. Kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa melalui tiga tahapan yaitu tahap pertama uji coba Aspek Materi, kedua uji coba Aspek Media, dan ketiga uji coba Aspek Manfaat Media. Keefektifan diperoleh dari tes kemampuan menjawab soal materi teks deskripsi yang diberikan setelah dilakukan pembelajaran dengan produk yang dihasilkan.

Teknik pengumpulan data dan analisis data pada instrument yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah angket validitas, kepraktisan (respon siswa) dan tes tertulis (*posttest*) kemampuan siswa dalam menjawab soal. Penilaian validasi dan kepraktisan menggunakan kriteria skala likert 1-4. Menurut (Ernawati, 2017) presentase skor rata-rata kriteria yang dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

- x_i = nilai kelayakan tiap aspek
- S_{max} = skor maksimal
- $\sum S$ = jumlah skor

Berdasarkan hasil presentase kevalidan dan kepraktisan, kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria kevalidan atau kepraktisan produk (Firmansyah & Rusimamto, 2020).

Tabel 1. Kriteria Kevalidan/Kepraktisan Produk

Presentase (%)	Kriteria
01,00% - 50,00%	Tidak Valid
50,01% - 70,00%	Valid dengan revisi besar
70,01% - 85,00%	Valid dengan revisi kecil
85,01% - 100,00%	Valid tanpa revisi

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yaitu dengan mengambil nilai *pretest* atau sebelum menggunakan media interaktif *articulate storyline* dengan menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 10 butir soal tentang materi teks deskripsi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Setelah dilakukannya

pengambilan nilai *pretest* dan *posttest* peneliti menggunakan uji *N-gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari *N-gain*:

$$N\text{-gain } (g) = \frac{\text{Posttest score} - \text{pretest score}}{\text{maximum score} - \text{pretest score}}$$

Keterangan:

N-gain (g) : besarnya faktor gain
 Skor *Posttest* : nilai hasil tes akhir
 Skor *Pretest* : nilai hasil tes awal
 Skor Maksimal : nilai maksimal tes

Nilai yang diperoleh akan diinterpretasikan kedalam kriteria besarnya faktor *N-gain* pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Besarnya Faktor *N-gain*

Interval	Kriteria
$0,70 \leq <g> 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq <g> \leq 0,70$	Sedang
$0,00 <g> \leq 0,30$	Rendah

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan berdasarkan model 4D dijabarkan sebagai berikut.

Tahap Definisi (*Define*)

Hasil yang diperoleh dari tahapan pendefinisian (*define*) pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di SDN 1 Pulau diperoleh berupa data analisis kevalidan media pembelajaran, analisis keterlaksanaan media pembelajaran, analisis hasil belajar, dan merumuskan tujuan.

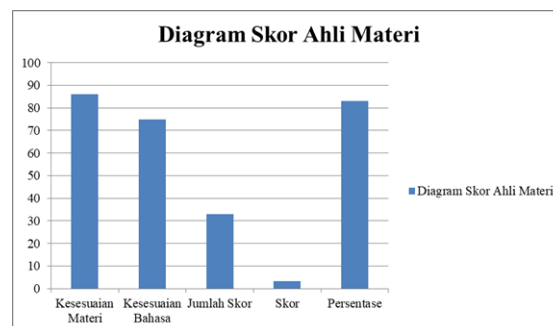
Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap design atau perancangan dilakukan untuk menyusun gambaran dari pengembangan media pembelajaran interaktif yang akan digunakan antara lain, pemilihan format, pemilihan media, penyusunan tes, dan rancangan awal.

Tahap Pengembangan (*Development*)

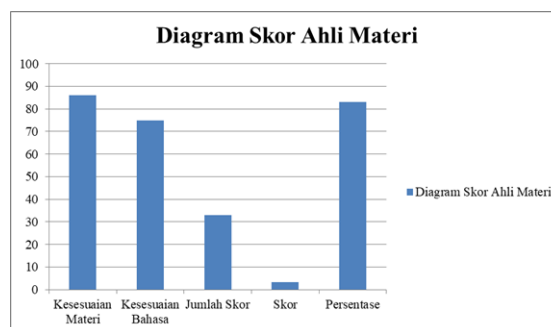
Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan media pembelajaran interaktif yang sudah direncanakan

sebelumnya. Sebelum dilakukan uji coba lapangan, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu mengevaluasi produk pembelajaran yang sudah dihasilkan kepada validator ahli. Validasi ahli pada pembahasan ini, terlebih dahulu akan dibahas hasil validasi instrumen penelitian. Menurut Ernawati (2017) validasi instrumen dimaksudkan untuk memastikan bahwa instrument yang telah dibuat layak digunakan dan memang mengukur apa yang hendak diukur. Validasi instrumen penelitian dilakukan oleh 1 orang ahli instrumen, 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media. Media dinyatakan dengan kategori sangat layak, tidak layak, dan sangat tidak layak (Assyifa, Hamsi Mansur, 2021).



Gambar 1. Diagram Ahli Instrumen

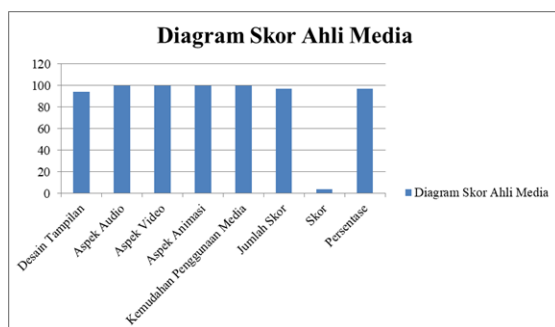
Rata-rata nilai dari keseluruhan aspek adalah 3,9 skor dengan total 12 indikator dan hasil persentase seluruh aspek sejumlah 98%. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata seluruh aspek dengan skor 3,9 dan hasil persentase 98% diinterpretasikan ke dalam kriteria “Sangat Layak”.



Gambar 2. Diagram Ahli Materi

Rata-rata nilai dari keseluruhan aspek adalah 3,3 skor dengan total 10

indikator dan hasil persentase seluruh aspek sejumlah 83%. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata seluruh aspek dengan skor 3,3 dan hasil persentase 83% diinterpretasikan ke dalam kriteria “Layak” oleh validator ahli materi.



Gambar 3. Diagram Ahli Media

Rata-rata nilai dari keseluruhan aspek adalah 3,88 skor dengan total 25 indikator dan hasil persentase seluruh aspek sejumlah 97%. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata seluruh aspek dengan skor 3,88 dan hasil persentase 97% diinterpretasikan ke dalam kriteria “Sangat Layak” oleh validator ahli media.

Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Skor			
	SS	S	TS	STS
Aspek Materi	33	41	1	
Aspek Media	45	27	3	
Aspek Manfaat Media	41	32	2	
Jumlah	119	100	6	
Jumlah Skor	476	300	12	
Persentase		900		87%

Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 788, dari skor maksimal 900. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skor skala likert diperoleh hasil sebesar 87%. Hasilnya kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria persentase skor tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Uji Coba Kelompok Besar

Tabel Hasil Uji Coba Kelompok Besar

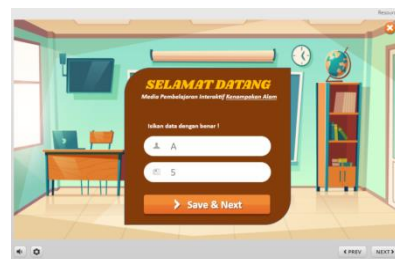
Aspek	Skor			
	SS	S	TS	STS
Aspek Materi	90	91		
Aspek Media	95	84		
Aspek Manfaat Media	102	78		
Jumlah	287	253		
Jumlah Skor	1.148	759		
Persentase		2.100		90%

Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok besar pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 1.907, dari skor maksimal 2.100. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skor skala likert diperoleh hasil sebesar 90%. Hasilnya kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria persentase skor tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan *articulate storyline* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi teks deskripsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Pulau. Berikut beberapa gambar dari produk akhir.



Gambar 4. Cover Depan



Gambar 5. Nama dan Kelas



Gambar 6. Sub Media Pembelajaran



Gambar 12. Materi dan Quiz



Gambar 7. Petunjuk Penggunaan Media



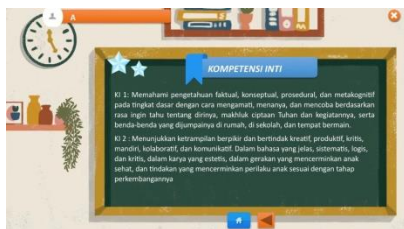
Gambar 13. Penutup



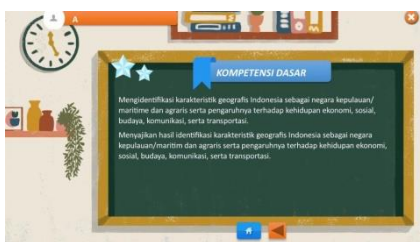
Gambar 8. Standar Kompetensi



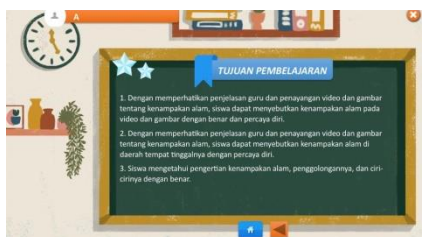
Gambar 14. Profil Pengembang



Gambar 9. Kompetensi Inti



Gambar 10. Kompetensi Dasar



Gambar 11. Tujuan Pembelajaran

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap *disseminate* adalah tahap penyebaran media interaktif untuk dipergunakan di SDN 1 Pulau. Dalam penelitian ini, tahap *disseminate* dibatasi hanya untuk siswa kelas V SDN 1 Pulau, produk sudah dinilai layak oleh validator ahli sehingga siap digunakan untuk siswa kelas V di SDN 1 Pulau.

Untuk sekolah produk dikemas kedalam bentuk *flashdisk* dengan 1 *disk* serta dibagikan melalui link grup *whatsapp*.

Untuk Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM, produk dikemas dalam bentuk 1 buah *flashdisk* atau *Compact Disc* (CD) untuk disimpan dan dipergunakan.

Total	2360	3280
Mean	66	91

$$g \geq \frac{91 - 66}{100 - 66} = \frac{25}{34} = 0,73$$

Berdasarkan data tersebut bahwa adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan media pembelajaran berbentuk *articulate storyline*. Nilai rata-rata pada pretest menunjukkan hasil 66, setelah diberikan pembelajaran dengan media pembelajaran *articulate stroyline* maka nilai rata-rata peserta didik menjadi 91 dengan gain yang diperoleh sejumlah 0,73 sehingga dapat diinterpretasikan ke dalam kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik SDN 1 Pulau kec. Kelua yang mengambil mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial setelah diberikan pembelajaran berbentuk *articualate storyline*.

Kesimpulan

Berdasarkan data yang didapat dari hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kenampakan alam di desain dengan menggunakan media *articulate storyline* 3. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dengan empat tahapan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Media pembelajaran telah dikembangkan dan diuji kelayakan oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media hasil kelayakan tersebut mendapatkan skor 83% diperoleh dari validasi ahli materi, yang dimana termasuk dalam kategori layak dan hasil validasi ahli media dengan skor persentase 97% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
2. Hasil belajar peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* ini meningkat. Hal ini dilihat dari uji coba

kelompok kecil dengan skor persentase 87%, dan kelompok besar dengan skor persentase 90%. Kemudian dengan mengukur tingkat keberhasilan belajar peserta didik melalui *pretest* dan *posttest*. Tes instrument terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya agar tes tersebut dapat benar-benar layak digunakan sesuai dengan tujuannya. *Pretest* dan *posttest* yang dilakukan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan bukti nilai peserta didik mengalami peningkatan dari rata-rata nilai 65 menjadi 91 setelah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Pulau Kec. Kelua.

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, Peserta didik yang bijak diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu baik dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Dengan adanya teknologi peserta didik dapat memanfaatkan sebagai media belajar yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran.
2. Bagi Pendidik, Pendidik dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih menarik, efektif, dan efesien, namun tetap memperhatikan apakah dengan media tersebut dapat benar-benar membantu peserta didik dan sesuai dengan karakteristik serta materi yang berkseninambungan dengan media tersebut.
3. Bagi Sekolah, Sekolah hendaknya memberikan fasilitas teknologi yang

lebih memadai untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran dan berikan pelatihan pembuatan media pembelajaran kepada para pendidik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya, Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai perbandingan dan referensi untuk peneliti selanjutnya dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya dengan menggunakan variabel yang sama ataupun berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, U., & Elan, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Sindangheula 02. *Js (Jurnal Sekolah)*, 5(3), 165. <https://doi.org/10.24114/js.v5i3.26827>.
- Assyifa, Hamsi Mansur, M. (2021). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE MATERI PENCAHAYAAN DAN KOMPOSISI GAMBAR SMK KELAS X BROADCASTING*. 21(Juli), 40–45.
- Blândul, V. C. (2015). Inovation in Education – Fundamental Request of Knowledge Society. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 180(November 2014), 484–488. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.148>.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Firmansyah, R. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Kepraktisan Modul Pembelajaran Human Machine Interface Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan*, 9, 399. <https://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/34784>.
- Kristianti, D. & Julia, S. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU, Volume 4 No. 1, Maret 2017 ISSN: 2355-3782*, 4(1), 40. <http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/71/61>.
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. 6.
- Purnama, B. E. (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer*. 4(2), 60–67.
- Rafmana, H. (2017). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS XI DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG*.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>.
- Samsu, S. (2021). *Metode Penelitian (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)* (Issue 17).
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran (PEDAGOGIA (ed.))*. PT Pustaka Insan Madano. Anggota IKAPI. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>.