

Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo

Amanda Kartika Sari¹, Nugrananda Janattaka²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi No. 7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur
amandakartika36@gmail.com

Abstract

The 21st century is a time of globalization, signified by the rapid development of technology and communication. This has led to a growing need for interactive learning media in educational activities. A research project has been conducted to make Indonesian language learning more engaging. The research method used the Research and Development (R&D) approach, specifically referring to the ADDIE model, which consists of five stages of implementation. The research employed validation sheets from media and material experts, as well as a questionnaire to assess student responses, involving 14 students from SDN 3 Margomulyo. The results of the study show that interactive media created using the Articulate Storyline 3 application for fourth-grade Indonesian language subjects is highly valid, receiving an average approval rating of 91% from media experts and 92% from material experts. The field trial also resulted in a high student response rating of 92.6%, indicating the media's high validity. As a result, the development of interactive media through the Articulate Storyline 3 application is deemed highly viable for use as an interesting and innovative learning tool for Indonesian language subjects in fourth grade at SDN 3 Margomulyo.

Keywords: *Articulate Storyline 3*, Indonesian Language, Interactive Media

Abstrak

Abad 21 merupakan masa globalisasi yang diisyaratkan dengan berkembangnya teknologi dan komunikasi yang terus menjadi tumbuh pesat. Media pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan dalam kegiatan belajar. Riset ini bertujuan untuk membuat pembelajaran Bahasa Indonesia semakin menarik. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau yang dikenal sebagai Research and Development (R&D). Penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang mencakup lima tahapan pelaksanaan. Instrumen yang digunakan dalam riset ini meliputi lembar validasi dari ahli media dan ahli materi. Penilaian angket terhadap respon siswa dilakukan di SDN 3 Margomulyo dengan 14 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dikategorikan sangat valid, dengan nilai rata-rata 91% dari ahli media dan 92% dari ahli materi. Respon siswa dengan nilai 92,6% dari hasil uji coba lapangan, sehingga dikatakan sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan media interaktif melalui aplikasi Articulate Storyline 3 sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV di SDN 3 Margomulyo.

Kata kunci: *Articulate Storyline 3*, Bahasa Indonesia, Media Interaktif

Copyright (c) 2024 Amanda Kartika Sari, Nugrananda Janattaka

Corresponding author: Amanda Kartika Sari

Email Address: amandakartika36@gmail.com (Jl. Mayor Sujadi No. 7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur)

Received 5 July 2024, Accepted 10 July 2024, Published 20 July 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat krusial untuk kemajuan sebuah negara, dan kualitas sebuah bangsa dapat diukur dari mutu pendidikannya. Untuk membina peserta didik menjadi individu yang berbudaya dan sempurna, pendidikan adalah upaya yang berlangsung seumur hidup, yang dirancang dan dijalankan dengan penuh perencanaan. Pendidikan harus berfokus pada pengembangan seluruh aspek potensi peserta didik, termasuk kognitif, afektif, dan psikomotorik, guna mencapai tujuan pembinaan ini (Nurmalita et al., 2021). Hal ini harus dilakukan dengan mengikuti perkembangan dunia pendidikan

yang semakin maju. Ini dapat menjadi salah satu cara untuk mengatasi tantangan keterampilan di abad kedua puluh satu.

Abad 21 adalah era globalisasi yang ditandai dengan pertumbuhan pesat dalam teknologi, komunikasi, dan informasi. Hal ini dapat menguntungkan kemajuan bangsa jika dimanfaatkan dengan baik, tetapi juga dapat merugikan jika tidak. Karena teknologi merupakan modal utama dalam persaingan global, peran teknologi krusial di era globalisasi ini. Dengan kemajuan teknologi, komputer dan internet sekarang menjadi tak terpisahkan. Oleh karena itu, banyak perubahan yang dilakukan untuk menaikkan kualitas pendidikan (Syata, 2022, p. 146). Selain itu, era globalisasi berdampak pada banyak aspek, termasuk pembelajaran. Orang-orang yang ingin sukses dalam kehidupan modern harus memiliki kemampuan kontemporer. Di era modern ini, seseorang harus memiliki empat kemampuan utama, yaitu kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama.

Tujuan utama pelajaran Bahasa Indonesia adalah guna menaikkan keterampilan peserta didik saat berinteraksi memakai bahasa Indonesia, baik secara lisan atau juga tulisan. Bahasa ialah produk budaya yang fundamental untuk dipelajari dan diajarkan. Menurut Amari (2023), Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional atau bahasa resmi negara. SK Bahasa Indonesia menekankan esensi pembelajaran bahasa, yaitu belajar menghargai orang lain dan nilai kemampuan mereka (Depdiknas, 2004:2). Penggunaan media interaktif dapat menaikkan hasil belajar Bahasa Indonesia secara signifikan.

Bahasa Indonesia tidak hanya dimanfaatkan saat berkomunikasi, tetapi juga sebagai simbol identitas nasional yang harus dihargai dan dijunjung tinggi. Melalui pembelajaran bahasa yang efektif, peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi dengan lebih baik, menghargai keragaman budaya, serta menaikkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Penggunaan media interaktif dalam KBM menjadi salah satu upaya merealisasikan tujuan itu, karena media ini mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan dinamis.

Dengan menerapkan teknologi interaktif, seperti aplikasi dan platform digital, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan metode yang lebih modern dan efektif. Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam KBM, sehingga menaikkan keterampilan berbahasa mereka. Oleh karena itu, integrasi media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia krusial untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik .

Multimedia interaktif, yang digunakan melalui komputer dan jaringan internet, adalah sarana pembelajaran yang ideal di era digital saat ini (Juhaeni et al., 2021). Menurut Tanjung dan Parsika (2017), media interaktif adalah kombinasi dari media pembelajaran visual, audio, dan audio-visual yang diakses melalui internet dan melibatkan interaksi timbal balik antara peserta didik dan media tersebut. Ada beberapa argumen yang mendukung gagasan bahwa media interaktif akan mendorong peserta didik untuk menjadi lebih kreatif. Selain itu, diharapkan bahwa kejenuhan peserta didik akan berkurang karena guru dapat menggunakan media interaktif untuk mengintegrasikan ide-ide kreatif

peserta didik ke dalam materi pelajaran dengan mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran.

Articulate Storyline 3 adalah perangkat lunak yang bisa dipakai guna membuat presentasi, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian ini. *Articulate Storyline 3* memiliki beragam kelebihan daripada PowerPoint, antara lain: 1) mudah digunakan untuk membuat presentasi sendiri, 2) menyediakan konten interaktif, 3) dilengkapi dengan fitur pembuatan kuis dan fitur lainnya sesuai kebutuhan, dan 4) dapat diunggah ke web atau digunakan pada perangkat lainnya. Perangkat lunak ini memiliki beberapa kelebihan, termasuk kemampuan untuk membuat presentasi yang lebih kompleks dan beragam, serta fitur yang mudah dipakai seperti timeline, video, foto, karakter, dan lainnya.

Dengan memanfaatkan adegan dan slide, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mampu menyampaikan materi dengan efektif. Agar pembelajaran lebih menarik dan dinamis, elemen-elemen ini dapat dipadukan dengan audio dan video. Dikemas dalam format .exe, program ini dapat digunakan langsung pada komputer atau laptop tanpa memerlukan instalasi tambahan. Diharapkan, media ini akan membantu pengajar menyampaikan materi dengan lebih mudah dan menarik. Menggunakan *Articulate Storyline 3*, para pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan interaktif. Adegan dan slide dapat dirancang sedemikian rupa untuk menggambarkan konsep-konsep penting, sementara audio dan video dapat memberikan konteks tambahan dan memperkaya pembelajaran. Dengan penggabungan berbagai elemen multimedia, peserta didik tidak hanya mendengarkan atau membaca materi, tetapi juga melihat dan mendengar penjelasan secara langsung, yang dapat menaikkan pemahaman mereka. Dengan demikian, diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi alat bantu yang sangat berguna bagi pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain memudahkan tugas mengajar, penggunaan media interaktif seperti ini juga dapat menaikkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga KBM menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

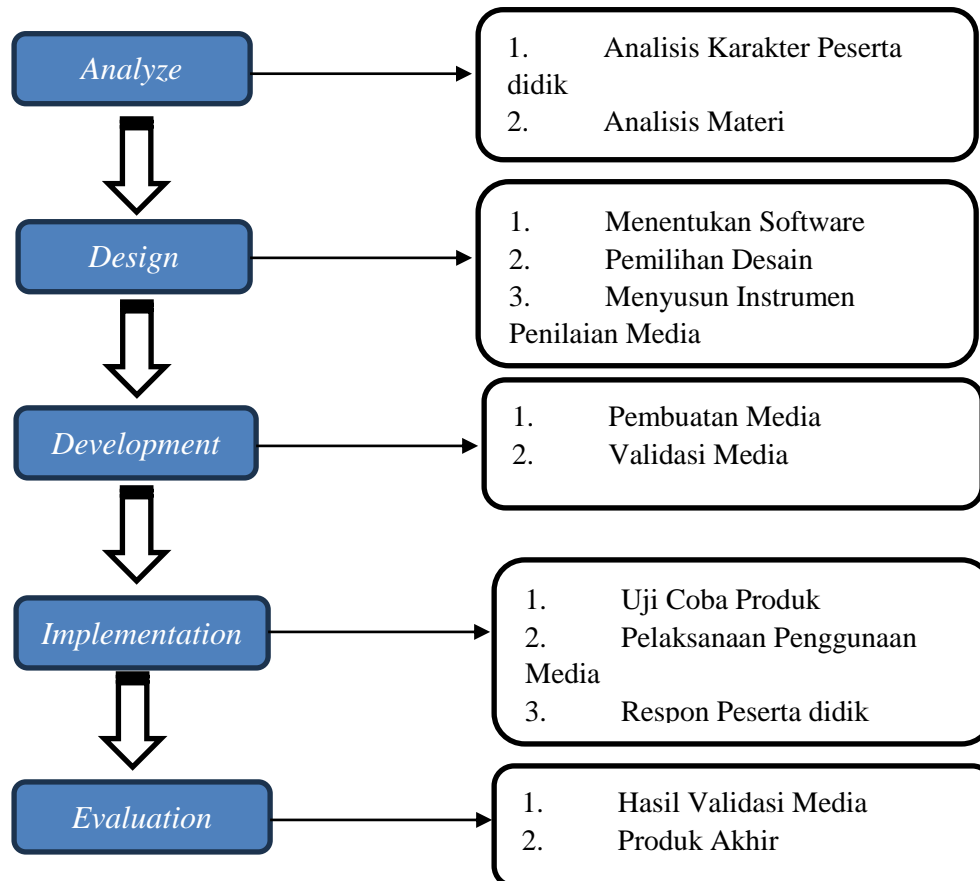
Peneliti berharap dengan adanya pengembangan media interaktif melalui aplikasi *Articulate Storyline 3* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dapat menambah semangat peserta didik dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

METODE

Dalam penelitian ini, metode riset dan pengembangan (R&D) diaplikasikan dengan tujuan menciptakan produk spesifik dan menguji keefektifannya (Sugiyono, 2013). Penelitian pengembangan merupakan proses yang melibatkan pembuatan produk baru, penyempurnaan produk yang telah ada, atau pembuatan produk baru yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sukmadinata et al., 2015). Studi ini mengadopsi model ADDIE dalam lima langkah eksekusi. Pendekatan sistematis yang sering digunakan dengan model ADDIE memerlukan evaluasi pada setiap tahapnya. Meskipun evaluasi ini bersifat sumatif dan sering kali menjadi tahap akhir sebelum melanjutkan ke tahap

berikutnya, model ADDIE sangat cocok digunakan dalam konteks pengembangan di kelas. Proses model ADDIE melibatkan “analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi”.

Tahap-tahap prosedur penelitian pengembangan media interaktif melalui media *Articulate Storyline 3* menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai berikut.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Terdapat tiga teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, angket, dan dokumentasi.

HASIL DAN DISKUSI

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil validasi ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa.

Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media meliputi tiga aspek yaitu aspek desain tampilan, aspek animasi, dan aspek kemudahan. Berdasarkan penilaian validasi ahli media I dan II media interaktif melalui aplikasi Articulate Storyline 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV mendapat skor 91% yang dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan nilai setiap aspek sebagai berikut: aspek desain tampilan memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat valid, aspek animasi memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid, dan aspek kemudahan memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi meliputi aspek kurikulum, aspek materi, dan aspek tata bahasa. Berdasarkan penilaian validasi ahli materi I dan II media interaktif melalui aplikasi Articulate Storyline 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV mendapat skor 92% yang dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan nilai setiap aspek sebagai berikut: aspek materi memperoleh persentase 100% yang dikategorikan sangat valid, aspek materi memperoleh persentase 85,5% dengan kategori sangat valid, dan aspek tata Bahasa memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid.

Hasil Angket Respon Siswa

Uji coba produk diterapkan melalui penyebaran angket yang terdiri dari 14 peserta didik. Hasil skor keseluruhan yang diperoleh mencapai 92,6% sesuai dengan skala persentase pada tabel kelayakan. Berdasarkan hasil tersebut, media interaktif melalui aplikasi Articulate Storyline 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo dinilai dalam kategori “Sangat Valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Proses pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* mata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV SDN 3 Margomulyo Trenggalek menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan rumusan masalah memperoleh kesimpulan bahwa media interaktif melalui aplikasi Articulate Storyline 3 mata Pelajaran Bahasa Indonesia termasuk pada kategori sangat layak digunakan dengan persentase 91% dari validator ahli media dan 92% dari validator ahli materi. Berdasarkan hasil persentase dari validator ahli media dan ahli materi telah dinyatakan sangat valid digunakan.

Tingkat penerapan hasil dari pengembangan media interaktif dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 telah ditingkatkan dengan mencapai 92,6% dari tanggapan siswa. Hasil dari interaksi dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merespons positif terhadap media interaktif serta materi yang disampaikan melalui aplikasi *Articulate Storyline 3* membuat peserta didik lebih antusias dan tertarik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil persentase tersebut masuk kategori.

Berdasarkan uraian diatas, saran yang dapat diberikan mempelajari program *Articulate Storyline 3* terlebih dahulu untuk mempercepat proses pembuatan media interaktif. Hal ini akan mengurangi waktu yang diperlukan dalam merancang produk yang ingin dikembangkan dan adanya kekurangan dalam pembuatan media dan pembahasan materi yang dikembangkan dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media serupa yang lebih baik, perlu dilakukan penyempurnaan dalam pengembangan agar menghasilkan suatu media pembelajaran yang lebih menarik.

REFERENSI

- Articulate Storyline 3; interactive teaching tools.* (2021). 2(1), 24–35.
- Fitriani, N. H., & Huda, N. (2022). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Peserta didik Terhadap Materi Puisi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Negeri Banjarmasin. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(1), 65–69. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i1.359>
- Ilmiah, J., Guru, P., & Dasar, S. (2016). *Jurnal PGSD*. 14(2), 99–112.
- Ilmiah, J., Madrasah, P., & Vol, I. (2023). *PENGUNAAN MIPA (MEDIA INTERAKTIF PETUALANGAN ALI) BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI UNTUK MATERI DAKWAH DI SD KELAS 6 Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Khairunnisa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Liza Rahma Lestari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Raisya Ramadhina Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 7(2), 827–838. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2090>
- Indihadi, D. (2018). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* Penggunaan Media Gambar terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta didik. 5(1), 193–205.
- Kelas, D. I., & Sd, I. V. (2023). *VOX EDUKASI : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE 3 BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL*. 14(April), 131–141.
- Kelas, T., & Sekolah, I. V. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 KURIKULUM 2013 BERBASIS KOMPETENSI PESERTA DIDIK ABAD*. 4(2). <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Kemampuan, P., Pemahaman, M., Prestasi, T., Matematika, B., Perubahan, M., Benda, S., Media, P., Visual, A., Pelajaran, M., Indonesia, B., Sekolah, U., Sastra, P., Model, D., Gobak, P., Untuk, S., Nilai, M., Karakter, P., & Peserta didik, P. (n.d.). *ISSN : 2548-3447 (online) DAFTAR ISI Hendra Erik Rudyanto (43- 50) Anggun Chusnul Chotimah , Novi Nitya Santi (51-58) Friendha Yuanta (59-70) Anna Roosyanti (71-82) Dina Chamidah (83-92) Sabitul Kirom (93-102)*.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta didik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Pemikiran, J. J., Pengembangan, D. A. N., Dasar, S., Novia, D., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). *Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar*. 11(1), 106–121.
- Raden, I., & Lampung, I. (2015). *Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar* 190. 2, 190–204.

- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*. 169–182.
- Syata, W. M. (2022). Phinisi Integration Review Keefektifan. *Phinisi Integration Review*, 5(3), 818–823.
- Utari, D. R., & Ramadan, Z. H. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Peserta didik SD Kelas IV*. 9(4), 1810–1817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>