



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3* BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DI KELAS IV SD

Yuditya Nur Ayudianti<sup>1</sup>, Encep Andriana<sup>2</sup>, Sigit Setiawan<sup>3</sup>, & Rina Yuliana<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: [nuryuditya@gmail.com](mailto:nuryuditya@gmail.com)<sup>1</sup>, [andriana1188@untirta.ac.id](mailto:andriana1188@untirta.ac.id)<sup>1</sup>, [sigitwan@untirta.ac.id](mailto:sigitwan@untirta.ac.id)<sup>2</sup>, [rinaryuliana@untirta.ac.id](mailto:rinaryuliana@untirta.ac.id)<sup>3</sup>,

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Menerima : 14 Nopember 2022

Revisi : 04 Maret 2023

Diterima : 29 April 2023

#### Kata Kunci:

Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*, Model Kontekstual,.

#### Keywords:

Interactive learning media, *Articulate Storyline*, contextual learning model

#### Korespondensi:

**Yuditya Nur Ayudianti**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email:

[nuryuditya@gmail.com](mailto:nuryuditya@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan proses pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* berbasis model pembelajaran kontekstual, 2) mendeskripsikan bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model pembelajaran kontekstual, 3) mendeskripsikan bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis model pembelajaran kontekstual. Penelitian ini menggunakan metode Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono menjadi 6 tahapan, yaitu; analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Pengembangan pada penelitian ini melibatkan tim ahli yaitu ; ahli media, ahli materi, ahli bahasa dengan hasil presentase yang diperoleh yaitu 86,57% kategori “Sangat Layak”, lalu respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 97,5% kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model pembelajaran kontekstual sangat layak dan sangat baik digunakan sebagai bahan ajar dalam membantu proses pembelajaran tema 2 subtema 2 fokus utama pada muatan IPA di kelas IV SD.

### ABSTRACT

*This study aims to: 1) describe the process of developing Articulate Storyline interactive media based on contextual learning models, 2) describe how appropriate the Articulate Storyline interactive learning media is based on contextual learning models, 3) describe how students respond to model based Articulate Storyline interactive learning media contextual learning. This study uses the Borg and Gall method which was modified by Sugiyono into 6 stages, namely; requirements analysis, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing. The development of this research involves a team of experts, namely; media experts, material experts, linguists with the percentage result obtained that is 86.57% in the “Very Eligible” category, then the student responses get an average score of 97.5% in the “Very Good” category. This the development of interactive learning media Articulate Storyline 3 based on a contextual learning model is very geasible and very well used as teaching materials in helping the learning process of theme 2 subthme 2, the main focus on science content in grade IV SD.*

### PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang menekankan pada konsep pembelajaran kurikulum 2013 yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) karena pembelajaran IPA memiliki

tujuan untuk menjadikan peserta didik agar mampu berfikir ilmiah, kritis, nalar, serta menekankan pada pembelajaran langsung untuk mengembangkan kompetensi menjelajahi dan memahami alam sekitar.



Depdiknas (dalam Andriana, 2014) menyatakan bahwa IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta tetapi disertai dengan konsep dan penemuan yang melibatkan lingkungan alam sekitar dan diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik dalam memahami konsep dan fakta. Disamping itu penggunaan model pembelajaran dalam pembelajaran IPA harus diperhatikan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Model pembelajaran merupakan suatu rencana dalam mengelola kelas dan perilaku peserta didik baik secara *aditif* maupun *integratif*, model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya mengajar guru saat melakukan kegiatan belajar mengajar, salah satu model pembelajaran yang sesuai digunakan pada pembelajaran IPA yaitu model pembelajaran kontekstual. (Primayana, 2019:75) model pembelajaran kontekstual adalah keterkaitan setiap materi pelajaran dengan kehidupan nyata, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan peserta didik menerima sumber pengetahuan yang fleksibel dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Karena muatan IPA yang cukup abstrak ketika proses pembelajaran sehingga model kontekstual akan sesuai untuk diintegrasikan kepada peserta didik yang kognitifnya konkrit. Namun, sebagai alat bantu agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan, diperlukan media pembelajaran yang tepat.

Saat ini penggunaan media sangat diperlukan karena banyak materi yang tidak dapat diperlihatkan secara nyata, salah satu media yang dapat dikembangkan saat ini yaitu media digital. Media pembelajaran berbasis digital menjadi media pembelajaran interaktif karena media pembelajarannya berisikan pesan dan materi yang dapat meningkatkan efektifitas, efisiensi, pemahaman yang dibuat melalui perangkat lunak (*software*). Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif akan membantu membangkitkan motivasi konsentrasi, rasa ingin tahu, dan ketertarikan peserta didik.

*Articulate Storyline 3* yang dapat digunakan sebagai alat dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Articulate*

*Storyline 3* merupakan salah satu program aplikasi yang didukung oleh *smart brainware* dengan prosedur tutorial interaktif yang mudah dan menyenangkan serta dapat dipublikasikan baik secara *online* maupun *offline*. Banyak kelebihan yang didapat dalam *Articulate Storyline 3* yaitu *software* ini tidak menggunakan bahasa pemrograman, lalu tampilannya yang sederhana mirip dengan *Microsoft Power Point* dapat digunakan dalam pembelajaran hingga terciptanya pembelajaran yang interaktif, berbagai fitur yang terdapat dalam *Articulate Storyline 3* dapat memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang bervariasi, interaktif dan menarik.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Rusmin Husain dan Ditya Ibrahim (2021:37) tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, dan oleh Anggraeni Tri Suci dan Reinita (2021) tentang pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis kontekstual, keduanya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* sangat praktis, mudah dan menarik karena materi yang sulit dilihat langsung oleh peserta didik dapat dimuat pada media berbasis *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran, sehingga penggunaan *Articulate Storyline* dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menjelaskan materi pelajaran agar peserta didik dengan mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pengalaman baru agar peserta didik bangkit kembali dan termotivasi saat mengikuti proses pembelajaran. Tetapi dalam hal ini meskipun sama-sama menggunakan *Articulate Storyline* sebagai perangkat media pembelajaran interaktif namun memiliki perbedaan, dimana media pembelajaran *Articulate Storyline* yang peneliti kembangkan tidak hanya sekedar penyampaian materi dalam bentuk video, scane, atau slide, tetapi juga pengembangan media nya interaktif peserta didik dapat memainkan media tersebut di gawai masing-masing serta terdapat video pembelajaran, *Quiz*, *Evaluasi* dimana hasil atau skor yang diperoleh oleh peserta didik dapat langsung dilihat.

Sehingga Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini menjadi salah satu media pembelajaran berbasis digital yang

akan dikembangkan oleh peneliti, dengan pemilihan model pembelajaran kontekstual akan tepat untuk digunakan karena memiliki konektivitas untuk diimplementasikan pada muatan IPA Tema 2 Subtema 2 tentang materi manfaat perubahan sumber energi, dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan sekolah yang mengedepankan teknologi, media pembelajaran tersebut dikemas dengan desain dan fitur yang menarik sesuai dengan karakteristik kebutuhan peserta didik dan materi yang akan dibahas diharapkan peserta didik bisa aktif dan antusias dalam menerima dan mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai sesuai dengan kurikulum 2013 yang mengembangkan kecakapan pembelajaran abad 21. Karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE 3 BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DI KELAS IV SD”

### Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran guru harus mempersiapkan bahan ajar yang mendukung agar penyampaian materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini karena media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Arda, dkk 2015 : 69) disamping itu sebuah media pembelajaran juga dapat menjadi segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran di dalam atau di luar kelas lebih efektif (Jalinus, 2016 : 4) karena manfaat dari penggunaan media

dalam proses pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita 2018 : 171).

### Media Pembelajaran Interaktif

Perubahan perkembangan zaman mengarahkan teknologi yang semakin maju dalam dunia pendidikan, hal ini dapat dilihat salah satunya dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu adanya fasilitas media pembelajaran interaktif. Pembelajaran menjadi proses kegiatan untuk meningkatkan kognitif serta keaktifan peserta didik dalam pengembangan potensi yang dimilikinya, yang mana peserta didik dilibatkan langsung kedalam pengalaman belajar yang difasilitasi guru sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi dengan sebagaimana mestinya. Dengan itu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat mendorong peserta didik aktif mengikuti pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari media pembelajaran visual, audio, dan audio visual yang menggunakan interaksi timbal balik antara media tersebut dengan peserta didik. (Tanjung, 2017 : 128). Kelebihan dalam menggunakan multimedia interaktif menurut Munir (2012 : 132) yaitu 1) sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif, 2) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, music, animasi gambar atau video menjadi satu kesatuan yang saling mendukung guna mencapai tujuan pembelajaran, 3) Menambah motivasi peserta didik dalam proses belajar sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, 4) Mampu memvisualisasikan materi yang cukup sulap untuk diterangkan karena hanya dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, 5) Mampu melatih

kemandirian peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

Dengan demikian media pembelajaran interaktif merupakan alat perantara proses pembelajaran baik berbentuk *software* maupun *hardware* yang membantu sebagai penunjang proses pembelajaran, desain dalam media pembelajaran interaktif mengaitkan pesan/informasi bahan ajar menjadi satu kesatuan dalam tampilan gambar, video, teks, audio, beserta animasi lainnya, agar mampu meningkatkan daya interaktif dan kreatifitas peserta didik sehingga mampu berinteraksi langsung serta mampu berperan aktif dalam menerima pembelajaran karena dalam penggunaannya dapat terjadi komunikasi dua arah antara peserta didik dengan media, hal ini sesuai dengan produk yang akan dikembangkan yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

### **Articulate Storyline**

Salah satu perangkat untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu multimedia *authoring tools* digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi (Setiyaningsih Sri,dkk 2020 : 145). Selain itu *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu program yang didukung oleh *smart brainware* sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublish secara *online* maupun *offline* sehingga memudahkan *user* mengubahnya dalam bentuk *web personal*, *CD*, *word processing*, dan *Learning Management (LSM)*. (Rohmah, 2020 : 173)

Kelebihan perangkat *Articulate storyline* merupakan software yang memiliki fitur hampir mirip dengan *microsoft powerpoint*. *Articulate storyline* dilengkapi lebih banyak fitur yang dapat menambah interaksi peserta didik. Slide yang dapat didesain dengan menarik dapat membantu memberikan rangsangan pemahaman kepada peserta didik (Rianto, 2020: 85). sehingga dalam pengembangan ini memilih *Articulate Storyline* sebagai perangkat dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, selain mudah *Articulate Storyline* juga memiliki berbagai fitur yang mendukung dalam proses pengembangannya.

### **Model Pembelajaran Kontekstual**

Model pembelajaran menjadi variasi pembelajaran yang bertujuan memperbaiki kegiatan pembelajaran yang berimbas pada peningkatan keaktifan siswa. Model mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungannya dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran, perana model pembelajaran sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar. (Lahir Sri (2017 : 2). *Contextual Teaching Learning (CTL)* merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari suatu permasalahan ke permasalahan lainnya. (Desstya, 2015 : 74). Hal yang serupa menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual sebagai konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik memahami pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan nyata. (Abdul Majid, 2015 : 228).

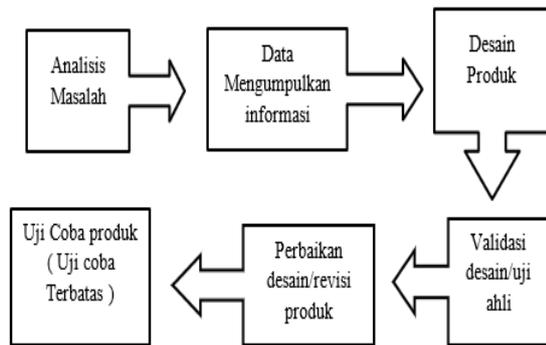
Menurut Jannah Fathul (2015 : 23) Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* sebagai suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik untuk melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan dengan konteks keidupan sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya, budayanya. Dengan demikian model pembelajaran merupakan sebuah pola atau rancangan yang umum yang mana dalam kegiatan pembelajarannya diklasifikasikan sesuai dengan tujuan-tujuan yang cukup kontekstual mencakup berbagai pola pengajaran yang disusun oleh guru dari awal hingga akhir pengajaran, dan proses pembelajaran kontekstual menjadi sebuah kegiatan proses pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan karena dihadapkan dengan benda konkrit.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut

Sugiyono (2017 : 297) Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang dikembangkan, dengan mengacu pada desain penelitian metode Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono menjadi 6 langkah tahapan (2019 : 404) diantaranya yaitu : analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi desain, dan uji coba produk. Penelitian dan pengembangan dilaksanakan sejak bulan November 2021 sampai bulan Oktober 2022.

Alur pengembangan modifikasi R&D Sugiyono (2019 : 404), sebagai berikut :



**Gambar 1. Alur pengembangan model Borg and Gall di modifikasi Sugiyono (2019:404)**

**1. Analisis Masalah**

dalam tahapan ini dilakukan beberapa tahapan analisis antara lain analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi, memberi angket, dan wawancara dengan wali kelas IV/B hal ini agar mengetahui proses belajar dikelas tersebut dan media yang digunakan saat proses belajar berlangsung, analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis KI dan KD kurikulum 2013 yang menjadi indikator dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan, sedangkan pada analisis materi yaitu dilakukannya menganalisis materi tema 2 subtema 2 pembelajaran 1.

**2. Pengumpulan Data**

Pada tahapan ini setelah proses analisis masalah dilakukan, maka akan terkumpul data-data yang dibutuhkan, pada proses tersebut dilakukannya studi lapangan, angket, analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi.

**3. Desain Produk**

Tahapan selanjutnya yaitu membuat desain terhadap media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model pembelajaran kontekstual, dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* hanya bisa dilakukan menggunakan laptop dengan spesifikasi yang yang mempunyai. Pembuatan media ini dikembangkan dengan adanya *storyboard* terlebih dahulu, untuk memudahkan peneliti dalam pengembangan media agar hasil pembuatan media tersebut terarah dan terkonsep sebagaimana mestinya.

**4. Validasi Ahli**

Pada tahap validasi desain atau uji ahli ini untuk menentukan kelayakan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model pembelajaran kontekstual yang dibuat oleh peneliti. Validasi ahli ini dilakukan oleh 3 tim ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ahli ini dilakukan untuk menilai dan mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis model pembelajaran kontekstual.

Teknik analisis data pada angket validasi tim ahli yaitu dengan menggunakan *skala likert* (Sugiyono, 2015 : 135) dengan skor 1-5 :

$$\text{Rumus : } NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

- NP : Nilai Presentase Kelayakan
- R : Nilai Skor Mentah yang diperoleh
- SM : Nilai Skor Maksimum
- 100% : Bilangan Tetap.

Hasil perhitungan angket tim validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa dianalisis pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1  
Aturan Pemberian Skor Penilaian Tim Validasi Ahli

Tingkat pencapaian	Tampilan	
	Kualifikasi	Kriteria Validasi
0 – 20%	Tidak layak	Tidak Layak (perlu adanya revisi)
21 – 40%	Kurang Layak	Kurang Layak (perlu adanya revisi)

41 – 60%	Cukup Layak	Cukup Layak (perlu adanya revisi)
61 – 80%	Layak	Layak (perlu adanya revisi)
81 – 100%	Sangat Layak	Sangat Layak (tidak perlu revisi)

#### 5. Revisi Produk

Pada tahap ini yaitu memperbaiki produk yang peneliti kembangkan setelah mendapat saran dan masukan yang diberikan oleh tim ahli terhadap produk tersebut, sehingga dapat diketahui kekurangan dari media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* yang sudah dibuat dan dapat ditindak lanjuti dengan merivisi bagian-bagian yang kurang untuk mendapatkan hasil media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kelayakan dari tim ahli, sehingga dapat diuji cobakan kepada peserta didik saat terjun langsung dilapangan.

#### 6. Uji Coba Produk

Bahan ajar berbasis media pembelajran interaktif yang telah divalidasi oleh tim ahli maka akan ditindak lanjuti oleh peneliti serta akan diuji cobakan. Uji coba ini dilakukan pada peserta didik SDN Pondok Cina 3, uji coba ini dilakukan dalam skala terbatas, dengan melibatkan subjek sebanyak 12 peserta didik sebagai subjek. Hal ini untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model pembelajaran kontekstual. Adapun teknik analisis data pada angket respon peserta didik menggunakan *skala guttman* Ya dan Tidak (Sugiyono, 2014 : 139), pada angket respon peserta didik berisi mengenai pernyataan posited dan juga pernyataan negative. Penilaiannya dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 2  
Penilaian Angket Respon Peserta Didik  
*Skala Guttman*

Kriteria	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

(Sugiyono, 2014 : 1439)

Hasil dari penilaian skor respon angket peserta didik, akan dihitung menggunakan rumus Arikunto (2012 : 113) .

$$\text{Rumus : NP} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : presentase peserta didik setiap indikator

n : jumlah indikator perolehan peserta untuk setiap indikator

N : jumlah skor total setiap indikator

Tabel 3

Interpretasi Respon Peserta Didik

Presentase Penilaian (%)	Interpretasi
81 – 100%	Sangat Baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Kurang
0-20%	Sangat Kurang

(Modifikasi dari Purwanto, 2013. 103 & Ridwan, 20212 : 89)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan terkait pengembangan penelitian yaitu menghasilkan produk akhir dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual di Kelas IV SD”.

Media pembelajaran interaktif ini di desain menggunakan aplikasi utama yaitu *Articulate Storyline 3*, hal ini karena *Articulate Storyline 3* terdapat banyak fitur dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, kemudian pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* media ini dipublish dalam bentuk HTML5 dan Weblink, sehingga dapat disimpan dalam perangkat peserta didik seperti smartpone maupun laptop, dan hasilnya peserta didik dapat mengakses media pembelajaran interaktif secara *online* maupun *offline*, serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model pembelajaran kontekstual ini memuat materi kelas IV tema 2 subtema 2 manfaat sumber energi, fokus pada media ini yaitu materi IPA namun disisipi materi lainnya seperti IPS dan

Bahasa Indonesia. Desain pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* tidak hanya berisikan teks materi gambar saja, tetapi terdapat petunjuk penggunaan, video, games, dan evaluasi terkait materi yang dibahas pada media tersebut.

Berikut ini contoh storyboard dari pengembangan produk yang dihasilkan, diantaranya: cover, kompetensi indikator dan tujuan yang harus dicapai, materi manfaat dan perubahan sumber energi, video, games, dan evaluasi.

a. cover depan

Pada cover depan berisikan judul media pembelajaran, nama pengembang, nama pembimbing, keterangan kelas, keterangan tema, logo Untirta, dan tulisan START.



Gambar 2. Cover depan media

b. prolog dan identitas

prolog materi berisikan materi yang akan dibahas, sedangkan identitas berisikan profil orang yang terlibat dalam penyusunan media ini.



Gambar 3. Prolog dan Identitas pengembang

c. KD dan Tujuan Pembelajaran

KD berisikan tentang kompetensi dasar dari materi yang akan dibahas, lalu tujuan

pembelajaran berisikan pencapaian materi yang akan dipelajari.



Gambar 4. Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran

d. Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

berisikan langkah-langkah penggunaan media, beserta fungsi simbol-simbol yang terdapat pada media tersebut.



Gambar 5. Petunjuk penggunaan media

e. Isi Materi

materi yang dijelaskan pada media pembelajaran ini terfokus pada muatan IPA tentang manfaat dan perubahan sumber energi, namun disisipin muatan materi lainnya.



Gambar 6. Isi materi



Gambar 8. Evaluasi

f. games

menu games yang terdapat pada media pembelajaran interaktif.



Gambar 7. Games

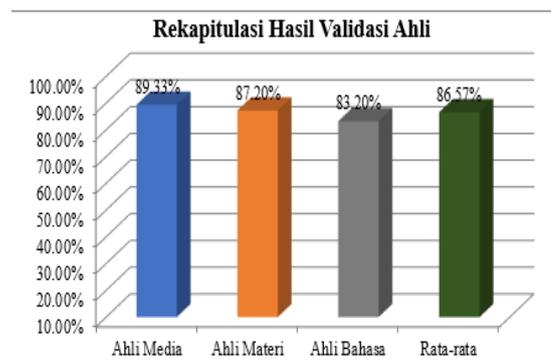
g. evaluasi

terdapat soal pilihan ganda terkait materi yang sudah dibahas, hal ini untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi yang disampaikan.



Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilaksanakan di SDN Pondok Cina 3 yang beralamat di Jln. Hj. Yahya Nuih No. 2, Kemiri Muka, Kecamatan Beji, Kota Depok, Jawa Barata 1624. Penelitian ini dimulai dari bulan November 2021 – bulan Oktober 2022. Sampel yang dipilih untuk uji coba produk media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model pembelajaran kontekstual ini terdiri dari 12 orang peserta didik kelas IV.

Selanjutnya, setelah selesai desain media kemudian uji kelayakan produk kepada tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, dan melakukan revisi jika terdapat revisi. Maka detelah dinyatakan “Layak” oleh tim ahli, peneliti melakukan uji coba produk dilapangan kepada peserta didik kelas IV dan guru, uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan, ketepatan, keefektivitasan dan relevansi materi yang disampaikan pada produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut rangkuman hasil penilaian dari tim ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model pembelajaran kontekstual :



Gambar 9. Diagram hasil validasi ahli

Setelah didapatkan hasil dari tim uji ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa,

selanjutnya dikonversi dengan nilai pada tabel dibawah ini.

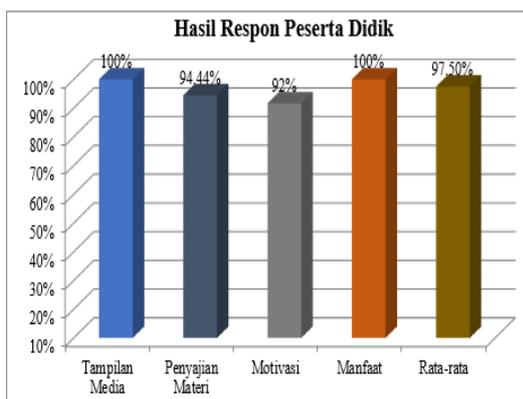
Tabel 4

## Rerata Hasil Validasi Ahli

No	Hasil Validasi	Presentase	Kategori
1	Ahli Media	89,33%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	87,2%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	83,2%	Sangat Layak
	<b>Rata-rata Skor</b>	<b>86,57%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli, baik ahli media mendapat skor sebesar 89,33%, ahli materi mendapat skor sebesar 87,2%, dan ahli bahasa mendapat skor sebesar 83,2%, sehingga dikonversi oleh peneliti mendapatkan perolehan skor rata-rata dari validasi ahli yaitu sebesar 86,57% skor tersebut masuk pada kategori “Sangat Layak” sesuai dengan intepertasi menurut (Riduwan, 2013 : 89) sehingga media pembelajaran interkatif *Articulate Storyline 3* berbasis model pembelajaran kontekstual di kelas IV SD ini layak dan dapat digunakan di SD untk membantu proses pembelajaran.

Selanjutnya, setelah mendapatkan skor akhir dari tim validasi ahli bahwa media “Sangat Layak” untuk digunakan maka dilakukan uji coba terbatas pada peserta didik kelas IV. Berikut hasil penilaian respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model pembelajaran kontekstual :



Gambar 10. Diagram hasil respon peserta didik

Setelah didapatkan nilai dari hasil respon peserta didik, selanjutnya dikonversi dengan nilai pada tabel dibawah ini

Tabel 5

## Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek	Total	Nilai Akhir
1	Tampilan Media	120	100%
2	Penyajian Materi	68	94,44%
3	Motivasi	22	91,66%
4	Manfaat	24	100%
	<b>Skor</b>	<b>234</b>	
	<b>Rata-rata Skor</b>		<b>97,5%</b>
	<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan pada hasil tersebut analisis data respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual di Kelas IV SD. Terdapat 4 aspek diantaranya : aspek tampilan media mendapat skor sebesar 100%, aspek penyajian materi mendapat skor sebesar 94,44%, aspek motivasi mendapat skor sebesar 91,66%, dan manfaat mendapat skor sebesar 100%. Dari keempat aspek tersebut dikonversi oleh peneliti dan mendapatkan perolehan skor rata-rata sebesar 97,5% yang masuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Hal ii dikarenakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki daya tarik berbeda bagi peserta didik di kelas IV/B.

## SIMPULAN

Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis model pembelajaran kontekstual pada materi kelas IV tema 2 subtema 2 yang fokus utama nya pada muata IPA tentang manfaat dan perubahan sumber energi, dan disisipi materi lainnya seperti IPS dan Bahaasa Indonesia, disusun dan dikembangkan dengan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono menjadi 6 langkah tahapan saja, diantaranya yaitu : Analisis Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Produk, Revisi Produk, dan Uji Coba Produk. Berdasarkan Hasil kelayakan validasi media mendapat interpretasi kategori “Sangat Layak” dengan presentase 89,33%. Untuk validasi materi mendapat inerpertasi kategori “Sangat Layak” dengan presentase 87,2%. Untuk validasi bahasa mendapat intrpertasi kategori “Sangat Layak” dengan

presentase 83,2%. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 berbasis model pembelajaran kontekstual di kelas IV SD layak digunakan untuk kegiatan belajar peserta didik karena hasil uji kelayakan validasi dari tim ahli memperoleh rata-rata skor 86,57%. Kemudian uji produk dengan sampel 12 peserta didik kelas IV dan berdasarkan Hasil dari angket respon peserta didik pada saat uji coba lapangan mendapatkan kategori “Sangat Baik” dengan hasil nilai presentase rata rata skor yang diperoleh yaitu sebesar 97,5%. Produk pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 3 berbasis model pembelajaran kontekstual ini sangat layak digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian produk yang dihasilkan dan dikembangkan ini dapat memberikan manfaat khususnya diarah pendidikan, dan diharapkan dapat memberikan dampak serta motivasi kepada pendidik agar lebih baik lagi untuk berinovasi dalam ketersediaan bahan ajar di sekolah.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abdul, M., & Chaerul, R. (2015). *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraeni, Tri Suci, dan Reinita. 2021. “Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Konteksstual Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5 No. 3. Hal
- Anyan, A., & Setyawan, A. E. (2022). Keefektifan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK Pada Masa Pandemi Covid-19. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1574>
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>
- Arda, dkk., 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *E-Jurnal Mitra Sains*”. Vol. 3 No. 1. Hal 69
- Desstya, A., 2015. “Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran IPA. *Jurnal Aktualisasi Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar*”. 74
- Husain, Rusmin, dan Ditya Ibrahim. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* Vol. 7 No. 3, hal. 37
- Jalinus, N., & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Jannah, F. 2015. “Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar”. *Jurnal : Prosiding Seminar Nasional*. Vol. 1 No. 2. Hal 3
- Lahir, Sri. dkk. 2017. “Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Yang Tepat Pada Sekolah Dasar Sampai Perguruan Tinggi”. *Jurnal Edunomika*. Vol. 1, No. 1. Hal. 2
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alfabeta. CV
- Nurrita, T. 2018. “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, Vol. 3 No.1. hal 171
- Primayana, K.H., dkk. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Outdoor Pada iswa Kelas I”V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*. Vol. 9 No. 2. Hal 75
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar

Rianto.2020. "Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3". 2020. *Jurnal Indonesia Language Education and Literature*. Vol.6 No. 1. Hal. 85

Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta

Rohmah, FN., & Imam, B. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3". *Jurnal : Economic & Education Journal*. Vol. 2 No. 2. Hal 17

Setyaningsri,dkk. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu dan Budha Di Indonesia'. *Didoktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20:2. Hal 148-154

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Tanjung, M. R., & Parsika, T. F. 2017. *Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami dengan Pendekatan ADDIE. In Seminar Nasional Informatika (SNIf)*. Vol. 1, No. 1. Hal 128