

## Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 3 Materi Hak dan Kewajiban Pada Siswa Kelas III

Rahmawati Indah Novitasari<sup>1</sup>, Frans Aditia Wiguna<sup>2</sup>, Erwin Putera Permana<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri,  
Mojoroto, Kediri, Jawa Timur 64112, Indonesia  
[rahmawatikelutan@gmail.com](mailto:rahmawatikelutan@gmail.com)<sup>1</sup>, [frans@unpkediri.ac.id](mailto:frans@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [erwinp@unpkediri.ac.id](mailto:erwinp@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

The research background is the results of interview observations of class III teachers at SDN 1 Pucanganak. Based on the results of observations it is known that in Civics learning, students still do not understand the material rights and obligations due to the lack of use of learning media. The purpose of the research is to describe the validity, practicality and effectiveness of Articulate Storyline 3 media. The type of research used is Research and development (R&D). The development model used in this research is the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were class III students at SDN 1 Pucanganak. The trials conducted in this study were limited trials of 10 students and wide trials of 20 students. The results obtained from the research are: Media Articulate Storyline 3 gets an average score of 83% from the two expert lecturers and is declared valid; Media Articulate Storyline 3 was stated to be practical and obtained an average score of 89%. This value was obtained from a teacher and student questionnaire; Articulate Storyline 3 media was declared effective, obtained from an average pre-test score of 67, while the post test was 89 from KKM  $\geq 75$  and from a total of 20 students. The conclusion from the results of this study is that interactive learning Articulate Storyline 3 on Rights and Obligations material for class III students is valid, practical and effective in learning.

**Keywords:** Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, Rights and Obligations

### ABSTRAK

Latar belakang penelitian yaitu hasil observasi wawancara terhadap guru kelas III di SDN 1 Pucanganak. Berdasarkan dari hasil observasi diketahui pada pembelajaran PPKn, siswa masih kurang memahami materi hak dan kewajiban yang disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media *Articulate Storyline 3*. Jenis penelitian ini adalah Research and development (R&D). Model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah model ADDIE yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Pucanganak. Uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji coba terbatas terhadap 10 siswa dan uji coba luas terhadap 20 siswa. Hasil yang didapat dari penelitian adalah: Media *Articulate Storyline 3* mendapatkan nilai rata-rata 83% dari kedua dosen ahli dan dinyatakan valid; Media *Articulate Storyline 3* dinyatakan praktis dan memperoleh nilai rata-rata 89%, Nilai tersebut diperoleh dari angket guru dan siswa; Media *Articulate Storyline 3* dinyatakan efektif diperoleh dari rata-rata nilai pre-test 67, Sedangkan *post-test* yaitu 89 dari KKM  $\geq 75$  dan dari 20 siswa. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas III telah valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Hak dan Kewajiban

## PENDAHULUAN

Bidang teknologi berkembang dengan sangat pesat khususnya didunia komputer dan juga penerapannya di berbagai aspek kehidupan, mengharuskan kita untuk memberikan perhatian lebih. Menghadapi era teknologi, perlu adanya skill yang harus dimiliki. Kemampuan menggunakan teknologi merupakan sesuatu hal yang wajib dimiliki para generasi muda pada zaman sekarang. Dunia pendidikan juga dipengaruhi dan terbawa perubahan oleh berkembangnya IPTEK.

Pada era sekarang media pembelajaran sangatlah beragam, ada yang berbentuk fisik ada juga yang berbasis teknologi seperti media audio, media visual. Untuk itu guru harus bisa mengikuti dampak dari kemajuan teknologi tersebut, contohnya guru harus bisa membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan menarik, contohnya multimedia interaktif yang mana didalam multimedia interaktif terdapat teks, gambar visual, video visual, dan audio visual.

Menurut Arsyad (2016), media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi *instruksional* di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media membantu proses komunikasi guru dan siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi secara terencana sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Rahmat, dkk (2013) menyatakan bahwa pembelajaran PPKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn sebagai pendidikan nilai dan moral untuk membentuk warga negara yang baik terutama para peserta didik.

Menurut Rafmana, dkk (2018) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat memudahkan dalam proses pembelajaran, serta dapat menumbuhkan keinovatifan dan kekreatifan peserta didik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai salah satu solusi yang dapat digunakan sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru saat ini. Dan media berbasis *Articulate Storyline* ini juga dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan proses mengajar yang dilaksanakan oleh guru.

Rohmah dan Bukhori (2020) mengungkapkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut : a) aplikasi yang dapat dipublikasikan ke playstore, b) tampilan yang diberikan interaktif, c) memudahkan peserta didik belajar dimana saja dan

kapan saja, d) dapat diakses secara offline, dan e) terdapat aplikasi pembuatan quiz tanpa mengunggah file yang berada di luar.

Sedangkan menurut Sam (2021) *Articulate storyline* juga memiliki kelemahan yaitu ketika desain pembelajaran telah dibuat banyak slide kemudian diterbitkan dalam bentuk *html*, dan *html* itu sendiri tidak dapat berdiri sendiri, artinya memerlukan software lain sebagai alternatif akses. Selain itu, ketika telah diterbitkan, tampilan *articulate storyline* belum tersedia dalam bentuk full HD sehingga ini dapat mengakibatkan tampilan teks dan gambar yang kecil tidak begitu terlihat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 1 Pucanganak, dengan melakukan wawancara pada guru kelas untuk mengetahui penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn pada siswa kelas III, hal ini diketahui dari 30 orang siswa hanya 12 orang siswa yang tuntas KKM. Hal itu terlihat dari aktivitas siswa yang lebih sering bermain sendiri atau berbicara dengan teman sebangkunya. Siswa juga cenderung pasif apabila guru memberikan pertanyaan. Dengan melakukan pengamatan di kelas ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran yang kurang memadai untuk efektifitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan buku sebagai media pembelajaran, khususnya saja pada mata pelajaran PPKn. Hal ini menyebabkan siswa cenderung kurang interaktif dalam proses pembelajaran saat menggunakan komunikasi secara verbal menjadikan siswa merasa bosan. Selain itu, Teknologi komputer juga belum dimanfaatkan untuk proses pembelajaran PPKn, sehingga menyebabkan turunnya motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan yang ditemukan pada saat observasi, terdapat alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media *articulate storyline 3* pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Media *articulate storyline 3* merupakan sebuah media pembelajaran yang menyediakan banyak fitur menarik untuk digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru.

## METODE

Penelitian ini mengacu pada metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang kepanjangannya (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah kelas III SDN 1 Pucanganak dengan jumlah 20 siswa. Metode dan model yang di gunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* guna di uji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya.

Menurut Thiagarajan (1974) dalam Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa tahap analisis ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 1 Pucanganak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dapat mengetahui informasi mengenai penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran menurut peneliti masih kurang optimal, guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga respon peserta didik dari awal pembelajaran mulai bosan dan mengantuk. Untuk hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III di SDN 1 Pucanganak, guru masih menggunakan bahan ajar sebagai penunjang pembelajaran. Sedangkan untuk karakteristik peserta didik yaitu aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, namun ada juga beberapa peserta didik yang pasif dan diam saja ketika proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap desain ini peneliti membuat rancangan berdasarkan analisa kebutuhan di kelas III SDN 1 Pucanganak yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* 3 pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Materi dijelaskan pada media *articulate storyline* 3 mengacu pada KI dan KD yang terdapat pada buku guru dan materi terdapat pada buku siswa.

Pada model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pengembangan produk dimulai dari pengumpulan bahan dan mencetak desain produk yang telah dibuat. Setelah media *Articulate Storyline* 3 dibuat maka akan dikonsultasikan melalui validasi dengan validator. Validator yang akan menguji kelayakan berupa validator media pembelajaran dan validator materi pembelajaran, hasil uji coba tersebut berupa penilaian kevalidan media sebagai dasar dalam mengembangkan media *Articulate Storyline* 3.

Tahap keempat adalah tahap implementasi dimana pengembangan media direalisasikan. Media di implementasikan di SDN 1 Pucanganak untuk siswa kelas III. Realisasi berupa uji lapangan media yang memiliki fungsi untuk mengetahui pengembangan dan kemenarikan media di dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap implementasi adalah langkah nyata dalam penerapan sistem pembelajaran dan semua yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajarannya.

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari model ADDIE yang dilakukan untuk penilaian proses analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Tahap evaluasi ini dilakukan di setiap langkah-langkah untuk melakukan penyempurnaan media pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2016) instrumen penelitian ini adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan pedoman wawancara, dan untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen. Instrumen penilaian





yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Analisis data yang digunakan peneliti adalah menggunakan cara teknis analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pada tahap ini analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diambil dari pendapat dan saran dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Sedangkan pada tahap analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil angket dan hasil tes siswa. Untuk hasil nilai validitas dari instrument penilaian kevalidan dan kepraktisan media dapat diinterpretasikan dengan mencocokkan kriteria pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan dan Kepraktisan)**

Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Kevalidan/Kepraktisan
81% - 100%	Sangat valid/praktis
61% - 80%	Valid/Praktis
41% - 60%	Kurang valid/praktis
21% - 40%	Tidak valid/praktis
0% - 20%	Sangat tidak valid/praktis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi media *articulate storyline* 3 materi hak dan kewajiban pada kelas III di sekolah dasar oleh ahli media dan materi untuk mengetahui kevalidan produk yang dibuat. Berdasarkan data hasil validasi ahli media *articulate storyline* 3, diperoleh presentase skor 80% yang termasuk ke dalam kriteria validitas yaitu "Valid". Maka dalam hal ini media *articulate storyline* 3 materi hak dan kewajiban kelas III di sekolah dasar dinyatakan valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.

Validasi materi bermuatan hak dan kewajiban kelas III di sekolah dasar oleh ahli materi untuk mengetahui kevalidan materi yang dibuat. Selain dilakukan untuk melihat tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan uji kevalidan juga digunakan untuk memperoleh masukan dan saran dari ahli yang akan digunakan untuk memperbaiki kualitas dari produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan data hasil validasi ahli materi pada media *articulate storyline* 3, diperoleh presentase skor 86% yang termasuk ke dalam kriteria validitas yaitu "Sangat Valid". Jadi dapat dikatakan bahwa, materi pada media *articulate storyline* 3 ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi hak dan kewajiban.

Salah satu tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh media yang praktis dan efektif. Setelah dinyatakan praktis dan efektif, kemudian dilakukan dalam uji coba yang dilanjutkan dengan melakukan uji efektifitas media. Uji tingkat kepraktisan dilakukan untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menggunakan media *articulate storyline* 3 dengan baik. Hasil observasi saat uji coba kepraktisan dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Siswa

No	Indikator	Setuju (1)	Tidak Setuju (0)	Jumlah siswa yang memilih
1.	Media pembelajaran <i>articulate storyline 3</i> mudah digunakan saat menjelaskan materi hak dan kewajiban	√		20
2.	Media pembelajaran <i>articulate storyline 3</i> membuat saya merasa tidak bosan saat dijelaskan materi hak dan kewajiban	√		18
3.	Saya tertarik saat dijelaskan materi hak dan kewajiban dengan media <i>articulate storyline 3</i>	√		18
4.	Saya merasa nyaman saat dijelaskan materi hak dan kewajiban menggunakan media <i>articulate storyline 3</i>	√		16
5.	Saya merasa senang saat dijelaskan materi hak dan kewajiban dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i>	√		18
6.	Media <i>articulate storyline 3</i> membantu saya untuk memahami isi materi hak dan kewajiban	√		20
7.	Media <i>articulate storyline 3</i> membantu saya untuk belajar mandiri	√		16
8.	Tampilan gambar media menarik perhatianmu	√		18
9.	Gambar pada media <i>articulate storyline 3</i> dapat dipahami dengan jelas	√		19
10.	Media <i>articulate storyline 3</i> dapat dipahami dengan mudah	√		17
<b>Total Skor</b>			<b>180</b>	
<b>Total Skor Ideal</b>			<b>200</b>	
<b>Persentase Skor</b>			<b>90%</b>	

Berdasarkan tabel hasil respon siswa terhadap media *articulate storyline 3* diperoleh presentase nilai sebesar 90%, yang berarti respon siswa terhadap media *articulate storyline 3* dapat dikatakan sangat praktis. Selain dilakukan uji kepraktisan dalam penelitian ini juga akan dilakukan uji keefektifan. Media *articulate storyline 3* dikatakan efektif apabila memberikan efek atau pengaruh baik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang dikembangkan.

Pada uji keefektifan ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa pada pemahaman materi hak dan kewajiban kelas III, diperlukan perbandingan nilai hasil *pre-test* (sebelum menggunakan media) dengan *post test* (setelah menggunakan media). Kemampuan siswa dapat diukur dengan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PPKn kelas III di SDN 1 Pucanganak yaitu nilai sebesar 75. Hasil efektifitas dapat dilihat pada tabel 2 berikut.



Tabel 2. Hasil Keefektifan Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Keterangan	Nilai <i>Post-test</i>	Keterangan
1.	DS	45	Tidak Tuntas	85	Tuntas
2.	BAP	40	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
3.	QAA	90	Tuntas	100	Tuntas
4.	MA	80	Tuntas	90	Tuntas
5.	FDC	70	Tidak Tuntas	85	Tuntas
6.	AKP	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
7.	MCJ	60	Tidak Tuntas	85	Tuntas
8.	SA	100	Tuntas	100	Tuntas
9.	DL	90	Tuntas	100	Tuntas
10.	ACR	65	Tidak Tuntas	95	Tuntas
11.	RAS	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas
12.	MBS	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
13.	RB	50	Tidak Tuntas	85	Tuntas
14.	MKB	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
15.	NI	65	Tidak Tuntas	90	Tuntas
16.	AG	70	Tidak Tuntas	95	Tuntas
17.	APS	80	Tuntas	95	Tuntas
18.	SAN	65	Tidak Tuntas	80	Tuntas
19.	RP	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas
20.	AJ	60	Tidak Tuntas	85	Tuntas
<b>Jumlah nilai</b>		<b>1.340</b>		<b>1.780</b>	
<b>Rata-rata nilai</b>		<b>67</b>		<b>89</b>	

Hasil dari *pre-test* yang dilakukan pada uji luas siswa kelas III di SDN 1 Pucanganak, dari banyaknya 20 siswa yang tuntas KKM hanya 5 siswa saja, yang dikarenakan nilai hasil *pre-test* kebanyakan kurang dari 75. Sedangkan pada *post-test* yang dilakukan pada uji luas siswa kelas III di SDN 1 Pucanganak, ada 19 siswa yang tuntas dan 1 siswa yang tidak tuntas dikarenakan nilai *post-test* kurang dari KKM yaitu 75. Dari tabel tersebut diketahui, jika dibandingkan dengan nilai *pre-test* dapat dilihat pada rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* 3 yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan dilapangan terhadap media pembelajaran *articulate storyline* 3, pada pengembangan dari aspek validitas menunjukkan bahwa media *articulate storyline* 3 ini sangat valid dan dapat digunakan. Sedangkan dari aspek kepraktisan menunjukkan bahwa media *articulate storyline* 3 praktis dan dapat digunakan dilihat dari respon peserta didik. Hasil efektifitas peserta didik menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* 3 materi hak dan kewajiban di kelas III telah dinyatakan efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran.



## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rafmana H. dkk. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Xi Di SMA Srijaya Negara Palembang*. Jurnal Bhinneka Tunggal Ika, Volume 5, Nomor 1, Mei 2018 Hal 52-66.
- Rahmat dkk. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*. Ecoducation: Economic and Education Journal, 2(2), 169–182.
- Sam, N. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 46 Makassar*. Educational Technology, Curriculum, Learning, and Comunication, 1(3), 138–148. <https://doi.org/10.26858/jetclc.v1i3.21215>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Reasearch and Development*. Bandung: Alfabeta.