



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Listiyawati<sup>1</sup>, Nana Hendracipta<sup>2</sup>, Ana Nurhasanah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

### **Informasi Artikel**

Riwayat Artikel:  
 Diterima: 31 Januari 2025  
 Revisi: 11 Februari 2025  
 Diterima: 12 Februari 2025  
 Diterbitkan: 30 April 2025

Keywords:  
 Interactive media , articulate  
 storyline

Kata Kunci:  
 Media pembelajaran interaktif,  
 articulate storyline

DOI :  
 10.31932/jpdp.v11i1.4445

Surel Korespondensi:  
 listiya800@gmail.com

### **Abstract**

This study aims to examine the development process, feasibility, and students' responses to interactive media based on Articulate Storyline in thematic learning for fourth-grade elementary school students. The study employed the 4D development model, which consists of four stages: define, design, develop, and disseminate. The instruments used included interview sheets, observation sheets, validation questionnaires, and student response questionnaires. The results of this media development research showed an average percentage score of 89.5% from media experts, 92.85% from content experts, and 95% from language experts—all categorized as "highly feasible." In addition, the student response questionnaire yielded a score of 95%, categorized as "very good." Based on these results, it can be concluded that the interactive learning media based on Articulate Storyline for thematic learning in fourth-grade elementary school has been successfully developed, is feasible for use in the learning process, and received positive responses from students after being implemented in the classroom.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respons peserta didik terhadap media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu define, design, develop, dan disseminate. Instrumen yang digunakan berupa lembar wawancara, lembar observasi, lembar angket validasi, serta lembar angket respons peserta didik. Hasil dari penelitian pengembangan media interaktif ini memperoleh rata-rata persentase dari ahli media sebesar 89,5% dengan kriteria sangat layak, dari ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,85% dengan kriteria sangat layak, dan dari ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Dan untuk hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase nilai 95% yang termasuk pada kriteria sangat baik. Maka dari itu, penelitian yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar sudah berhasil dikembangkan, layak digunakan untuk proses pembelajaran, serta memperoleh respons yang baik diberikan oleh peserta didik setelah digunakannya media interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar kelas IV.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

**Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa**



### **Pendahuluan**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia pendidikan sangat pesat, tidak hanya anak muda tetapi orang tua, dan

peserta didik usia Sekolah Dasar sudah terbiasa dengan perkembangan IPTEK yang begitu cepat. IPTEK mampu mengolah, merangkum, menampilkan, dan menyebarluaskan

informasi akan tetapi perkembangan tersebut juga bisa menimbulkan permasalahan di berbagai bidang.

Permasalahan di bidang pendidikan dalam perkembangan IPTEK ini salah satunya dengan perubahan kurikulum. Pada dasarnya setiap perubahan kurikulum mempunyai tujuan untuk memajukan pendidikan di Indonesia yang sejalan dengan perkembangan teknologi. Proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar menetapkan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema berdasarkan muatan pembelajaran yang diintegrasikan. Tema pada pembelajaran tematik akan memberikan banyak keuntungan diantaranya adalah peserta didik memusatkan pembelajaran pada satu tema dan mampu mempelajari serta mengembangkan pengetahuan dengan lebih mendalam. Karena dalam setiap pembelajaran tematik, peserta didik akan selalu merasakan pengalaman secara langsung ketika memahami konsep yang dipelajari dan

menghubungkan dengan konsep lain yang telah peserta didik kuasai.

Majid, A., & Rochman, C (2014:86) menyatakan bahwa, “pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling peserta didik dan dalam rentang kemampuan, serta perkembangan anak. Proses pembelajaran tematik menekankan keterlibatan siswa secara aktif, menantang, dan menyenangkan. Pembelajaran tematik menuntut proses pembelajaran berpusat pada peserta didik, peran guru sangat penting dalam merancang pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi bermakna yakni tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi peserta didik pun belajar untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*) sehingga aktivitas pembelajaran akan menjadi relevan dengan kehidupan nyata (Andi, Prastowo, 2019 : 4)

Informasi yang peneliti dapat di kelas IV saat pra-penelitian yaitu

dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, hanya menggunakan buku tema dan menulis dipapan tulis untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, dan itu merupakan salah satu penyebab siswa kelas IV bosan pada pembelajaran tematik, kemudian peneliti juga melihat pada saat proses pembelajaran peserta didik tidak fokus dan kurang memperhatikan guru, peserta didik dikelas kurang antusias, mengantuk serta tidak aktif dalam proses pembelajaran dan tidak tertarik untuk belajar.

Penggunaan fasilitas sekolah kurang dimanfaatkan dengan maksimal, peneliti lihat sekolah dasar tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor yang memang dibeli oleh pihak sekolah sebagai salah satu alat yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian materi pembelajaran. LCD proyektor seharusnya dapat digunakan oleh guru-guru di sekolah dasar ketika menyampaikan materi saat proses pembelajaran dengan menampilkan gambar atau video, dan sebagainya. Fakta dilapangan peneliti

jarang menemukan guru yang menggunakan LCD proyektor sebagai alat untuk menyampaikan materi, LCD proyektor hanya dibiarkan didalam lemari.

Dalam mengatasi permasalahan yang disampaikan diatas yaitu perlu kita tahu bahwa semangat belajar peserta didik sekolah dasar dapat dipengaruhi oleh pemilihan dan penyediaan media pembelajaran yang tepat dan menarik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sehingga dapat mengurangi kecemasan peserta didik dengan materi yang sulit dipahami dan dipelajari. Dengan pengembangan media interaktif yang memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini peneliti ingin mendalami lebih lanjut dari hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa peranan media pembelajaran interaktif sangat penting dalam pembelajaran disekolah dasar.

Media yang dapat digunakan dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini salah satunya yaitu media pembelajaran menggunakan software Articulate Storyline. Media yang dibuat pastinya tidak kalah menarik dengan media interaktif lain

seperti macromedia flash, adobe flash dan lain sebagainya. Penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan software Articulate Storyline yang sebelumnya sudah pernah diterapkan oleh (Arwanda. P., dkk 2020 : 194-203) dari hasil analisis menyatakan bahwa media Articulate Storyline sangat baik diterapkan khususnya di sekolah dasar.

Media *Articulate Storyline* cocok untuk peserta didik dan guru. Media tersebut memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan dampak terhadap peserta didik yaitu mempengaruhi proses pembelajaran menjadi lebih baik, lingkungan belajar menjadi lebih aktif serta materi yang disajikan lebih mudah dipahami. Dengan media yang menarik, kreatif, tepat dan sesuai dengan karakteristik kebutuhan peserta didik maka perhatian peserta didik akan lebih fokus pada apa yang sedang dipelajari.

Media berbasis *articulate storyline* ini memiliki tampilan seperti powerpoint, namun *articulate storyline* ini memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan power point, keunggulan yang dimiliki *articulate storyline* yaitu dapat diakses secara online maupun offline karena didalam

aplikasi software ini bisa dipublish dalam bentuk web, articulate online, CD dan masih banyak lagi. Sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan pada PC, laptop maupun smartphone dari keunggulan tersebut dapat memudahkan peserta didik belajar dimana saja dan kapan aja. Software ini mempunyai layar kerja berupa scene and slide, mempunyai fitur misalnya audio, video, gambar, karakter, dan link URL. Sehingga tampilan materi menjadi menarik, lengkap dan hasil akhir produknya terlihat lebih interaktif dan efektif. Maka dari itu media *articulate storyline* merupakan media interaktif yang dapat digunakan untuk membantu selama proses pembelajaran peserta didik berlangsung dikelas IV.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka peneliti berniat untuk mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline* di Sekolah Dasar, media ini akan dibuat semenarik mungkin baik dari segi pemilihan warna, gambar, character, jenis huruf yang digunakan. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline* diharapkan dapat membantu

peserta didik dan membuat peserta didik termotivasi serta dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menghadirkan media.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4D menurut Thiagarajan dalam Sa'adah, R. N (2020:61) yang meliputi empat tahapan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Model ini dipilih dengan tujuan agar peneliti dapat menghasilkan suatu produk pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dengan menggunakan aplikasi software *articulate storyline* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 dikelas IV SDN Kampung Baru.

Tahapan dari model 4D, dengan penjelasan singkat terkait tahapan modelnya yaitu sebagai berikut.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian), pada tahap ini dilakukan analisis

awal dengan cara melakukan wawancara dan observasi kepada guru kelas IV, kemudian melakukan analisis peserta didik untuk mengetahui karakteristiknya agar dapat membuat perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, selain itu dilakukan pula analisis tugas untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik.

2. Tahap *Design* (Perancangan), pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*, selanjutnya pemilihan format untuk menentukan isi pembelajaran yang akan dikembangkan melalui media interaktif, dan mulai pada rancangan awal yaitu tahap mengerjakan rancangan seluruh media sebelum di uji coba.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan), tahap ini media pembelajaran interaktif di validasi oleh tim ahli, baik itu media, materi, dan juga Bahasa. Untuk perbaikan agar media yang dikembangkan lebih

sempurna ada pada tahap revisi awal, dan setelah perbaikan selanjutnya tahap uji coba produk.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran), tahapan *disseminate* yaitu tahapan yang digunakan untuk menyebarluaskan media pembelajaran yang dikembangkan. Namun pada pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan) saja, tidak dilakukan *disseminate* (penyebaran) dalam lingkup yang luas karena keterbatasan waktu dan kompetensi dasar yang menjadi acuan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

### **Hasil dan Pembahasan**

Pengembangan produk ini berdasarkan hasil analisis awal, analisis peserta didik, dan analisis tugas yang peneliti temukan di SDN Kampung Baru. Desain penelitian yang telah digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah model 4D. Setiap tahapan peneliti telah lakukan sesuai dengan urutan guna

menghasilkan produk atau media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Langkah-langkah pengembangan yang telah dilakukan dengan baik dan sesuai pastinya menghasilkan produk yang sesuai dengan harapan dan berpengaruh pada lebih antusiasnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Seperti yang dikemukakan oleh (Harefa & Hayati, 2021:24) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses memanfaatkan multimedia interaktif untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, melengkapi keterbatasan materi ajar, dan menemukan gambaran atau pemahaman yang jelas tentang materi yang dipelajarinya.

Pengembangan media yang peneliti buat dikatakan berhasil yaitu pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* dengan dibuktikan berdasarkan hasil dari validasi ahli media, materi, dan bahasa. Selain itu, dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran oleh peserta didik dengan cara

memberikan angket respons peserta didik terhadap media interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian ahli media terhadap uji kelayakan produk, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinilai mudah digunakan oleh guru dan peserta didik, mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memiliki daya tarik yang tinggi. Dari hasil uji kelayakan diperoleh penilaian dari ahli media pertama sebesar 93% dan ahli media kedua sebesar 86% dengan rata-rata validasi ahli media 1 dan 2 yaitu sebesar 89,5% berdasarkan kriteria kelayakan dari uji validasi ahli menurut Riduwan (Saadah & Wahyu, 2020: 97) persentase nilai antara 81-100% termasuk dalam kriteria "sangat layak".

Uji kelayakan produk selanjutnya yaitu ahli materi, tim ahli memberikan penilaian bahwa materi yang diajarkan pada media interaktif berbasis *articulate storyline* ini sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan

pembelajaran, indikator, dan materinya pun mudah untuk peserta didik pahami. Hasil dari uji kelayakan diperoleh penilaian ahli materi pertama sebesar 97,12% dan ahli materi kedua sebesar 88,57% dengan rata-rata validasi ahli materi 1 dan 2 yaitu sebesar 92,85% termasuk dalam kriteria "sangat layak".

Terakhir yaitu uji kelayakan ahli Bahasa yang memberikan penilaian bahwa media interaktif berbasis *articulate storyline* kalimat yang digunakan sudah sesuai baik ejaan dan penulisannya. Dari hasil uji kelayakan diperoleh penilaian dari ahli Bahasa pertama 94% dan ahli Bahasa kedua sebesar 96% dengan rata-rata validasi ahli bahasa 1 dan 2 yaitu sebesar 95% dengan kriteria "sangat layak". Berdasarkan hasil pembahasan yang telah disampaikan tersebut, Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3., berikut merupakan tabel hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa.

Tabel 1. Daftar Validasi Ahli Materi 1 dan Ahli Materi 2

Uji Ahli	Aspek	Skor	
		Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
Ahli Materi	Kelayakan isi	15	14
	Penyajian	19	17
Jumlah		$\frac{34}{35} \times 100 = 97,14 \%$	$\frac{31}{35} \times 100 = 88,57 \%$
Rata-rata		$\frac{97,14 + 88,57}{2} = 92,85 \%$	
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak	

Tabel 2. Daftar Validasi Ahli Media 1 dan Ahli Media 2

Uji Ahli	Aspek	Skor	
		Ahli Media 1	Ahli Media 2
Ahli Media	Penyajian	14	12
	Efek	18	18
	Tampilan	38	35
Jumlah		$\frac{70}{75} \times 100 = 93 \%$	$\frac{65}{75} \times 100 = 86 \%$
Rata-rata		$\frac{93 + 86}{2} = 89,5 \%$	
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak	

Tabel 3. Daftar Validasi Ahli Bahasa 1 dan Ahli Bahasa 2

Uji Ahli	Aspek	Skor	
		Ahli Bahasa 1	Ahli Bahasa 2
Ahli Bahasa	Lugas	14	14
	Komunikatif	5	5
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	4	5
	Penggunaan istilah dan symbol	14	14
	Dialogis dan interaktif	10	10
Jumlah		$\frac{47}{50} \times 100 = 94 \%$	$\frac{48}{50} \times 100 = 96 \%$
Rata-rata		$\frac{94 + 96}{2} = 95 \%$	
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak	

Gambar 1. Penggunaan Media *Articulate Storyline* saat Pembelajaran

Hasil angket respons peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline yang dikembangkan ini berhasil menarik minat peserta didik untuk belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi, menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta menambah pengetahuan dan pengalaman peserta didik. Dari angket respons peserta didik tersebut diperoleh penilaian 95 % dengan kriteria kelayakan “sangat baik”. Hasil respons peserta didik diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Aulia, A & Masniladevi (2021:60) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis *articulate storyline* merupakan media pembelajaran inovasi baru yang efektif dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik. Hal tersebut berdasarkan pengaruh dari penggunaan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran, sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh (Muhyidin M.N, 2015: 69) kelebihan media dalam kegiatan pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran menjadi

lebih menarik dan efektif, waktu pengajaran dipersingkat, kualitas belajar siswa meningkat, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar, maka diperoleh kesimpulan diantaranya Pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan model 4D. Media interaktif berbasis *articulate storyline* telah dinilai oleh tim ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dari ahli media di peroleh penilaian 93% dan 86% mendapatkan kategori “Sangat Layak”, tingkat kelayakan dari ahli materi diperoleh penilaian 97,14% dan 88,57% mendapatkan kategori “Sangat Layak”, serta dari ahli bahasa diperoleh penilaian 94% dan 96% mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil rata-rata penilaian

dari semua ahli menghasilkan kategori “Sangat Layak” terhadap media interaktif berbasis *articulate storyline*. Respon peserta didik terhadap media interaktif berbasis *articulate storyline* saat uji coba dengan melibatkan 20 responden memperoleh persentase 95% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Maka pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan melalui empat tahapan (4D), layak digunakan pada proses pembelajaran melalui validasi ahli, dan didukung dengan adanya respons baik yang diberikan peserta didik terhadap media interaktif berbasis *articulate storyline*.

#### Daftar Pustaka

- Andi Prastowo. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu (Edisi 1). Jakarta : Kencana.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 4, 194–203.
- Aulia, A., & Masniladevi (2021). Pengembangan Materi Multimedia Interaktif Berbasis Tiga Alur Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5, 602.
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi (Kusworo (ed.); Cetakan 1). Banten : Unpam Press.
- Majid, A., & Rochman, C. (2014). Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). Konsep Dasar Pembelajaran Tematik (Edisi Revisi). CV. AE Media Grafika.
- Muhyidin M N. (2015). Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk SD/MI Kelas VI. Jurnal Teknologi Pendidikan, 4, 69.
- Sa’adah, R. N., & W. (2020). Metode penelitian R&D (research and development): Kajian Teoritis dan Aplikatif. Literasi Nusantara.