

## ***Development of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline on Human Respiratory System Material for Grade V at SDN 009 Tarakan***

Donna Rhamdan<sup>1)</sup>, Nur Kasih<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Borneo Tarakan

<sup>1,2</sup> Jalan Amal Lama No. 1 Tarakan, 77115

donna.rhamdan@borneo.ac.id <sup>1)</sup>, nurkasih120599@gmail.com<sup>2)</sup>

### ***ABSTRACT***

*This research is research and development (Research and Development). This study aims to produce interactive learning media using an articulate storyline in terms of media validation, material, language and also practitioners. In addition, this research was conducted to determine students' interest in interactive learning media using articulate storylines. In this research that has been carried out using the type of research and development, then the research method used is research and development, where in its implementation there is expert validation of the product being developed. Then to answer the research objectives in terms of the attractiveness of the product being developed, the researcher distributed student response questionnaires after the implementation was completed. This research and development procedure uses the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The validation results obtained from media experts were 80%, material experts 86%, linguists 84%, and practitioner experts 100%. The results of the validation of media experts, materials, discussions and practitioners show that interactive learning media using articulate storylines are very appropriate for use in the learning process. The results of student interest in limited trials were 82% and field trials were 83%. The results of the student interest questionnaire in the limited trials and field trials showed that students were very interested in interactive learning media using articulate storylines.*

**Keywords:** *Development, Media, Learning, Interactive, Articulate Storyline*

## ***Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V di SDN 009 Tarakan***

### ***ABSTRAK***

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline yang ditinjau dari validasi media, materi, bahasa dan juga praktisi. Selain itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline. Dalam penelitian yang telah dilaksanakan ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan, kemudian metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan, dimana dalam pelaksanaannya terdapat validasi ahli terhadap produk yang dikembangkan. Kemudian untuk menjawab tujuan penelitian dalam hal kemenarikan produk yang dikembangkan, peneliti menyebarkan angket respon siswa setelah implementasi selesai dilaksanakan. Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 80%, ahli materi 86%, ahli bahasa 84%, dan ahli praktisi 100%. Hasil validasi ahli media, materi, bahasan dan praktisi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ketertarikan siswa pada uji coba terbatas sebesar 82% dan uji coba lapangan sebesar 83%. Hasil angket ketertarikan siswa pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media, Pembelajaran, Interaktif, Articulate Storyline*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal di dalam kehidupan manusia. Di mana pun dan kapan pun di dunia ini terdapat pendidikan (Mardiyah, 2017). Pendidikan merupakan upaya agar masyarakat dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga masyarakat mempunyai kemampuan religius, kecerdasan, pengendalian diri, berakhlak mulia dan berkpribadian. Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Arwanda et al., 2020) Agar terwujudnya keberhasilan Pendidikan tentu memerlukan kurikulum di setiap jenjang sekolah.

Pendidikan yang diberikan untuk masing-masing anak harus sesuai dengan kebutuhan anak. Anak sekolah dasar merupakan anak yang mengalami proses yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, yang awalnya tidak faham menjadi faham (Ningrum & Widodo, 2018). Kurikulum pada jenjang sekolah diatur dalam Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 19 pasal 1 ayat 19, mengemukakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan. Pada saat ini kurikulum yang diterapkan di Indonesia yaitu kurikulum 2013. Menurut (At-Taubany & Suseno, 2017) Pengembangan kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan capaian Pendidikan. Orientasi kurikulum 2013 adalah terciptanya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (attitude), keterampilan (skill), dan pengetahuan (knowledge). Dengan adanya kurikulum ini menjadi sumber pedoman dan tuntunan bagi guru agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan konsep PAIKEM (Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).

Menurut (Maemunawati & Alif, 2020), Guru adalah salah satu pendidik dan pengajar bagi peserta ketika disekolah. Seiring perkembangan zaman yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, menjadikan SDM semakin berubah dengan mengikuti kecanggihan teknologi tersebar dengan cepat dan sangat luas, yang dapat dibuktikan dengan adanya media IT (Informasi dan Teknologi) yang dapat memenuhi kebutuhan hidup masyarakat. Pesatnya perkembangan yang terjadi juga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendidik siswanya. Pendidikan yang ada di Indonesia juga sudah termasuk dalam rancangan yang berkemajuan (Gogahu & Prasetyo, 2020). Dalam perkembangan dibidang teknologi informasi, pemanfaatan dalam dunia

pendidikan sangat mendukung dalam proses pembelajaran, salah satunya multimedia interaktif (Egok & Hajani, 2018). Seorang guru mempunyai peranan dan tanggung jawab yang sangat besar untuk mengajarkan dan mendidik peserta didiknya. Dalam memberikan Pendidikan dan pengajaran kepada siswa, guru harus bisa memiliki cara yang khusus agar bisa diterima dan mampu ditangkap oleh peserta didik, salah satunya yaitu guru harus mampu menguasai teknologi. Penguasaan teknologi yang dapat dilakukan guru adalah dengan membuat Media Pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran (Dewi & Yuliana, 2018). Dengan adanya media pembelajaran yang menarik proses belajar mengajar di kelas akan lebih efektif dan dapat memfokuskan perhatian peserta didik hal ini selaras dengan pernyataan Menurut (Arsyad, 2017) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut (Hamid et al., 2020) menyatakan bahwa media dalam proses pembelajaran adalah perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Lestari, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan wadah untuk menyampaikan pesan dari materi yang ingin disampaikan dan tujuan yang ingin di capai ialah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik serta meningkatkan keterampilan siswa dengan menggunakan media secara kreatif. Multimedia Interaktif merupakan salah satu alat bantu dalam proses sosialisasi (Swara, 2021). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang diharapkan (Husein et al., 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 009 Tarakan, telah menggunakan kurikulum 2013 yaitu pada pembelajaran kurikulum 2013 yang berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator, penilaian pada kurikulum 2013 menggunakan penilaian yang mencakup pada kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Namun seiring berjalannya waktu penerapan kurikulum 2013 di SDN 009 Tarakan tidak berjalan secara maksimal yaitu pembelajaran di kelas V lebih berpusat kepada guru dan hanya menggunakan sumber belajar dari buku paket dan LKS serta media pembelajaran yang pernah digunakan seperti benda nyata yang ada disekitar sekolah hal ini dikarenakan terkendalanya waktu dan biaya yang harus dikeluarkan, yang menyebabkan beberapa peserta didik terlihat jenuh dan sulit memahami pembelajaran serta peserta didik cenderung pasif pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline. Media pembelajaran interaktif ini memiliki keunggulan yang dapat menampilkan berbagai animasi, teks, gambar, serta audio. Pembelajaran yang bersifat interaktif akan memberikan banyak kelebihan di dalam pembelajaran (Ramansyah, 2017). Menurut (Sari & Harjono, 2021) Media pembelajaran Interaktif menggunakan articulate storyline ini memiliki tampilan seperti powerpoint, tetapi articulate storyline ini memiliki keunggulan yang lebih daripada powerpoint. Keunggulan yang dimiliki articulate storyline memiliki fitur yang lebih banyak seperti kuis, penambahan karakter, tombol dan url juga terdapat lapisan yang dapat memisahkan objek satu dengan yang lainnya juga terdapat fitur trigger yang berfungsi mengarahkan tombol ketempat yang diinginkan.

Media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline diharapkan mampu membantu dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran serta layak dan dapat membantu siswa untuk berperan aktif sehingga proses belajar mengajar di dalam kelas tidak monoton dan membosankan juga dapat membantu siswa untuk memahami pelajaran dengan baik khususnya pada mata pelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia. Penggunaan Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran agar siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pengalaman baru agar siswa termotivasi (Husain & Ibrahim, 2021).

IPA merupakan pelajaran yang mengharapakan siswa dapat terjun secara langsung dengan tahapan yang sistematis melalui berbagai macam tahapan logis, dan berujung pada sebuah penemuan baru mengenai alam demi tercapai tujuan pembelajaran yang efektif (Ariyanto, 2018) Sejalan dengan pendapat (Putra, 2017) IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala alam dan kebendaan yang bersifat sistematis dan dilakukan dengan cara mengamati lingkungan sekitar dan lingkungan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh peserta didik. Menurut pendapat (Bakhtiar & Amran, 2019) sistem pernapasan pada manusia merupakan usaha tubuh untuk memenuhi kebutuhan oksigen dalam proses metabolisme dan mengeluarkan karbondioksida sebagai hasil metabolisme dengan perantara organ paru dan saluran napas. Menurut Sumardjo dalam (Mair & Supriadi, 2017) sistem pernapasan pada manusia merupakan satu kesatuan organ yang berfungsi untuk bernapas, sistem organ yang bekerja diantaranya hidung, tenggorokan, cabang batang tenggorok, dan paru-paru.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan sebuah penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate

Storyline pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN 009 Tarakan.

## 2. RUANG LINGKUP

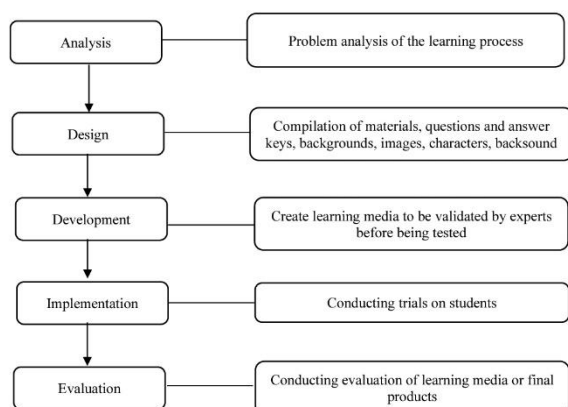
Media pembelajaran interaktif hanya berisi materi sistem pernapasan manusia saja. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline ini hanya dapat digunakan pada siswa kelas V. Subjek dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini merupakan siswa di kelas V SDN 009 Tarakan. Uji kelayakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan articulate storyline pada materi sistem pernapasan manusia untuk kelas V SDN 009 Tarakan diperoleh dari validasi media, validasi materi, validasi bahasa dan validasi praktisi. Kemenarikan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline pada materi sistem pernapasan manusia untuk kelas V di SDN 009 Tarakan yang dikembangkan diperoleh dari respon ketertarikan siswa.

## 3. BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan adalah metode untuk mengembangkan produk melalui uji validasi produk hal ini selaras dengan pendapat menurut (Sugiyono, 2015) penelitian dan pengembangan adalah suatu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan. Alur penelitian dan pengembangan memiliki langkah-langkah yang digunakan secara bertahap dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Model ADDIE memiliki beberapa tahap yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien (Anggraini et al., 2021).

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini meliputi lima langkah model ADDIE, yaitu sebagai berikut : *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Prosedur penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan yaitu mengembangkan produk, melihat kelayakan produk, melihat kpraktisan produk dan melihat respon terhadap produk yang telah dihasilkan. Penelitian dan pengembangan media ini memakai model ADDIE prosedurnya disajikan pada gambar 1 berikut :



**Gambar 1. Skema Prosedur Pengembangan Model ADDIE**

*Figure 1. ADDIE Model Development Procedure Scheme*

Prosedur dalam penelitian dan pengembangan tersebut diuraikan sebagai berikut:

### 3.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini penelitian memberikan lembar wawancara untuk guru kelas V di SDN 009 Tarakan dan dilakukan observasi pada kelas V untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan siswa maupun guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Terdapat beberapa permasalahan pada saat kegiatan pembelajaran yaitu lebih berpusat kepada guru dibandingkan siswanya, kurangnya penggunaan media pembelajaran. Sedangkan permasalahan yang ditemukan pada siswa saat proses pembelajaran berlangsung yaitu siswa cenderung pasif sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

### 3.2 Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara maka, peneliti melakukan perancangan atau perencanaan media interaktif berisi materi sistem pernapasan pada manusia. Perancangan oleh peneliti yang dilakukan terdiri dari: a) Perumusan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran b) Pembuatan kerangka media pembelajaran c) penetapan desain tampilan media interaktif menggunakan *articulate storyline*.

### 3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Berdasarkan desain yang telah dirancang selanjutnya ke tahap pengembangan yaitu, peneliti membuat media pembelajaran dengan perangkat lunak *articulate storyline*. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan media pembelajaran interaktif. Tampilan dari media ini terdiri dari petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, soal, evaluasi, dan profil. Kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli praktisi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

### 3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk media interaktif telah selesai dan telah melakukan validasi ahli. Kemudian, peneliti melakukan penerapan atau uji coba media interaktif kepada siswa. Uji coba penerapan media dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas akan dilakukan kepada 5 orang siswa kelas V SDN 009 Tarakan.

### 3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi untuk melihat kegunaan media pembelajaran media multimedia interaktif melalui angket ketertarikan siswa yang telah dilaksanakan pada dua kali uji coba yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan di SDN 009 Tarakan. Pada tahap evaluasi ini, diketahui kegunaan media pembelajaran interaktif melalui angket. Apabila terdapat kekurangan maka media interaktif akan direvisi untuk menghasilkan produk media interaktif yang layak.

## 4. PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline*. pada materi sistem pernapasan manusia yang akan digunakan pada kelas V. Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh para ahli media, materi, bahasa dan juga praktisi. Selain itu media ini juga diuji coba terhadap siswa untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran interaktif *articulate storyline* dengan menggunakan angket ketertarikan siswa.

Hasil penelitian ini akan disajikan secara berurutan sesuai dengan rumusan masalah penelitian, diantaranya 1) Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* pada materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V SDN 009 Tarakan ditinjau melalui validasi media, materi, bahasa dan praktisi? 2) Bagaimana kemenarikan dari media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* pada materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V SDN 009 Tarakan?.

### 4.1 Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahapan awal dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari analisis yang telah dilakukan, digunakan sebagai pedoman dan juga pertimbangan dalam pembuatan media pembelajaran Interaktif menggunakan *articulate storyline*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 009 Tarakan, diperoleh bahwa pembelajaran di kelas V lebih berpusat kepada guru dan hanya menggunakan sumber belajar dari buku paket dan LKS serta, media pembelajaran yang pernah digunakan yaitu seperti benda nyata yang ada disekitar sekolah, sehingga menyebabkan beberapa peserta didik terlihat jenuh dan sulit memahami

pembelajaran serta peserta didik cenderung pasif pada saat proses pembelajaran.

#### 4.2 Desain (*Design*)

Pada tahapan desain ini dilakukan perencanaan untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline, dalam tahapan ini peneliti melakukan perancangan yang terdiri dari: Perumusan Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran; Pembuatan kerangka media pembelajaran; penetapan desain tampilan media interaktif menggunakan articulate storyline. Uraian dari tahapan ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Perumusan Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Perumusan kompetensi dasar, indikator dan juga tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran dengan menggunakan media interaktif (*articulate*). Pengembangan media interaktif menggunakan articulate storyline akan berfokus pada Tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” dengan fokus materi IPA yaitu Sistem pernapasan pada manusia. Berikut adalah Kompetensi Dasar, Indikator dan juga Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai dengan penggunaan media pembelajaran Interaktif menggunakan articulate storyline.

Kompetensi dasar yaitu menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia. Tujuan pembelajarannya yaitu Dengan membaca teks tentang sistem pernapasan manusia, siswa mampu menjelaskan Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia, dengan mengamati gambar, siswa mampu menunjukkan organ-organ pernapasan pada manusia, dengan mengamati video, siswa mampu menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia.

##### 2. Pembuatan kerangka Media Pembelajaran

Kerangka dari media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline memncakup sistematika dalam media pembelajaran. Berikut ini adalah kerangka media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline: Cover depan; Petunjuk Penggunaan; Tujuan Pembelajaran; Menu; Sistem pernapasan pada manusia; Organ-organ dan fungsi pernapasan manusia; Proses pernapasan pada manusia; Cara memelihara organ pernapasan manusia; Video pembelajaran; dan Latihan.

##### 3. Penetapan Desain Tampilan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline

Pada langkah penetapan desain dilakukan penentuan terhadap desain tampilan dari media pembelajaran interaktif mulai dari penentuan jenis huruf, ukuran huruf, pewarnaan, serta urutan tampilan pada media interaktif menggunakan articulate storyline.

#### 4.3 Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, peneliti juga melakukan validasi dan uji coba produk yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah uraian terhadap tahapan pada bagian pengembangan. Pembuatan media interaktif menggunakan articulate storyline. Pada tahap sebelumnya yaitu tahap desain media interaktif menggunakan articulate storyline didesain sesuai dengan kebutuhan baik dari segi materi, tampilan dan sebagainya. Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline dibuat sesuai dengan rencangan desain sebelumnya.

Rekapitulasi persentase skor aspek kelayakan Media pembelejaran interaktif menggunakan *articulate storyline* yang diperoleh dari validator ahli media, materi, Bahasa dan praktisi dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Presentase Skor Aspek Kelayakan**

*Table 1. Recapitulation of Percentage Scores for Eligibility Aspects*

No	Validator	Percentage Score	Description
1	Media Validator	80%	Eligible
2	Material Validator	86%	Very Eligible
3	Laguage Validator	84%	Very Eligible
4	Practitioner Validator	100%	Very Eligible
	Total	87,5	Very Eligible

#### 4.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini yaitu produk media multimedia interaktif telah selesai dan telah dilakukan validasi. Validasi dilakukan oleh empat validator yaitu validator media, materi, bahasa dan praktisi. Setelah dikatakan media layak untuk digunakan oleh ahli validasi. Kemudian, peneliti melakukan penerapan atau uji coba pembelejaran interaktif menggunakan articulate storyline kepada siswa. Uji coba penerapan media dilakukan sebanyak dua kali uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Berikut adalah uraian uji coba terbatas dan juga uji coba lapangan pada media pembelejaran interaktif menggunakan articulate storyline.

##### 1. Uji Coba Terbatas

Pengumpulan data pada uji coba terbatas terkait ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dilakukan dengan penyebaran angket yang akan diisi langsung oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline*.

Berdasarkan hasil analisis ketertarikan siswa pada uji coba terbatas tersebut, maka diperoleh rekapitulasi uji coba tersebut. Hasil rekapitulasi skor yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Angket Ketertarikan Siswa Uji Coba Terbatas**

*Table 2. Results of Limited Trial Student Interest Questionnaire*

No	Trial Result	Indikator Number	Total Score
1	Very Interesting	1,2,3,4,5,9,12	152
2	Interesting	6,7,8,10,11	148
Total			248

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan. Media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* memperoleh skor 248. Hasil skor presentase akhir dengan perhitungan sebagai berikut sebesar:

$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{248}{300} \times 100\% \\
 &= 82\%
 \end{aligned}
 \tag{1}$$

## 2. Uji Coba Lapangan

Pengumpulan data pada uji coba lapangan terkait ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dilakukan dengan penyebaran angket yang diisi langsung oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline*. Berdasarkan hasil analisis ketertarikan siswa pada uji coba lapangan tersebut, maka diperoleh hasil pada uji coba tersebut yang dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Angket Ketertarikan Siswa Uji Coba Lapangan**

*Table 3. Results of the Student Interest Questionnaire for the Field Trial*

No	Trial Result	Indikator Number	Total Score
1	Very Interesting	1,2,3,4,5,9, 10, 12	880
2	Interesting	6,7,8,11	402
Total			1282

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan. Media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* memperoleh skor 1282. Hasil skor presentase akhir dengan perhitungan sebagai berikut sebesar:

$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{1282}{1560} \times 100\% \\
 &= 82\%
 \end{aligned}
 \tag{2}$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh skor presentase sebesar 82% dimana dari presentase tersebut menunjukkan bahwa kategori tingkat ketertarikan siswa yang dilakukan pada saat uji coba lapangan akhir berada pada kategori sangat tertarik. Hasil dari validasi ahli dan juga hasil angket ketertarikan berdasarkan uji coba menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* sangat layak dan juga sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## 4.5 Evaluasi (Evaluation)

Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan juga uji coba lapangan yang telah dilakukan diperoleh skor ketertarikan siswa berdasarkan angket yang telah diberikan. Hasil uji coba terbatas dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa hasil dari uji coba tersebut memperoleh hasil yang menyatakan bahwa siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline*. Komentar dan saran yang diberikan terhadap media pembelajaran interaktif pun baik dan positif terhadap media pembelajaran interaktif, siswa juga tertarik dan bersemangat dalam belajar menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline*, walaupun masih ada kendala pada saat melaksanakan uji coba yaitu ada beberapa handphone siswa yang jaringannya kurang mendukung sehingga membutuhkan waktu untuk membuka media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline*.

Media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* yang telah dikembangkan tidak hanya berisi materi sistem pernapasan manusia, tetapi juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang menarik serta latihan soal yang memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi sistem pernapasan manusia dengan baik. Juga terdapat gambar-gambar dan animasi yang diharapkan mampu menciptakan pemahaman bagi siswa. Selain itu media interaktif dilengkapi dengan musik yang mendukung ketertarikan siswa. (Miller, 2018) mengungkapkan bahwa sebuah aplikasi yang diciptakan secara kreatif dan menghibur mampu memberikan daya tarik yang kuat bagi anak. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahmi et al., 2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang disertai musik mampu membantu keberhasilan anak dalam belajar dan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Secara umum, kelebihan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* adalah tampilan menu media pembelajaran yang menarik dan sederhana; materi yang disajikan dapat membantu siswa dalam memahami materi sistem pernapasan manusia; media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dilengkapi gambar dan musik; media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dapat digunakan secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah;

Kemudian tidak perlu diinstal karena hanya menggunakan link/HTML; media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dapat diakses dengan menggunakan laptop, komputer maupun android.

Namun demikian, media pembelajaran ini juga masih memiliki kekurangan yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* hanya dapat digunakan dengan jaringan internet; Pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* memerlukan waktu yang lama; media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* belum teruji afektivitasnya di dalam proses pembelajaran di sekolah; tidak dapat diakses dengan handphone berbasis iOS dan android versi lama yaitu tujuh kebawah. Hasil akhir pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dapat diakses melalui <https://bit.ly/MediaArtStoryline> atau dengan memindai kode pada gambar 2 berikut:



**Gambar 2. Scan Kode QR**  
*Figure 2. Scan QR Code*

Berdasarkan hasil validasi dan juga uji coba, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* layak dan menarik digunakan dalam proses belajar mengajar terutama pada pembelajaran IPA kelas 5 materi sistem pernapasan manusia. Kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* didasarkan pada hasil validasi ahli media, materi, bahasa dan praktisi. Validasi ahli media diperoleh presentase 80%, validasi materi diperoleh presentase 86%, validasi bahasa diperoleh presentase 84%, dan validasi praktisi diperoleh presentase 100%. Presentase validasi media termasuk kategori layak dan presentase validasi materi, bahasa dan praktisi termasuk kategori sangat layak. (Sari & Harjono, 2021) menyatakan bahwa dalam penyusunan suatu media pembelajaran harus dapat menarik minat siswa dan juga harus valid/sahih.

Hasil uji coba terbatas dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa siswa tertarik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dan memberikan respon positif terhadap aspek yang dinilai. Pada uji coba terbatas diperoleh presentase 82% dan pada uji coba lapangan diperoleh presentase 83%. Presentase pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan tersebut termasuk dalam kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil presentase tersebut dapat dikatakan bahwa dengan kehadiran media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dapat membuat siswa tertarik dan senang dalam belajar.

(Lestari, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mudah dipahami dan lebih menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

## 5. KESIMPULAN

Kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* yang ditinjau melalui tahap validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan juga ahli praktisi memperoleh hasil rata-rata Validasi ahli media diperoleh presentase 80%, validasi materi diperoleh presentase 86%, validasi bahasa diperoleh presentase 84%, dan validasi praktisi diperoleh presentase 100%. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SDN 009 Tarakan dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* yang ditinjau berdasarkan angket ketertarikan yang diberikan pada saat uji coba terbatas dan uji coba lapangan produk akhir menyatakan bahwa tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* berada pada kategori sangat tertarik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket ketertarikan siswa pada saat uji coba terbatas yang memperoleh skor persentase sebesar 82% dan uji coba lapangan yang memperoleh skor presentase sebesar 83%.

## 6. SARAN

Diharapkan dengan adanya penelitian ini sebagai awal bagi peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dengan materi pembelajaran lainnya. Diharapkan juga pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dapat membantu proses pembelajaran jadi lebih menarik, agar materi yang disampaikan dapat di terima dengan baik. Dengan adanya media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* peserta didik jadi lebih bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran dan juga siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat. Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap sekolah guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

## 7. REFERENSI

- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Education and Development*, 9(4), 426–432.
- Ariyanto, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- 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. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- At-Taubany, T. I. B., & Suseno, H. (2017). *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. Kencana. PT Kharisma Putra Utama.
- Bakhtiar, A., & Amran, W. S. (2019). Faal Paru Statis. *Jurnal Respirasi*, 2(3), 91. <https://doi.org/10.20473/jr.v2-i.3.2016.91-98>
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 141–157. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Andriyanto (ed.)). Penerbit Lakeisha.
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Penerbit 3M Media Karya Serang.
- Mair, Z. R., & Supriadi, T. (2017). Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Pada Manusia Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu*, VI(1), 20–30.
- Mardiyah, S. (2017). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe think pair and share pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Makassar. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 5(1), 25–36.
- Miller, T. (2018). Developing numeracy skills using interactive technology in a play-based learning environment. *International Journal of STEM Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0135-2>
- Ningrum, Fi. U., & Widodo, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook pelajaran tematik tema 1 materi lambang negara garuda pancasila untuk siswa kelas 3 di sd muhammadiyah 22 surabaya. *LADU: Journal of Languages & Education*, 9(2), 23–27.
- Putra, P. (2017). Penerapan Pendekatan Inkuiri pada Mata Pelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter Siswa di SDN 01 Kota Bangun. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 28–47.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Ramansyah, W. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Eduatic - Scientific Journal of Informatics Education*, 3(1), 28–37. <https://doi.org/10.21107/edutic.v3i1.2558>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development untuk Bidang: Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*. CV Alfabeta.
- Swara, G. Y. (2021). Pemanfaatan Visualisasi 3D Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19–24. <https://doi.org/10.21063/jtif.2020.v8.1.19-24>