

DOI: <https://doi.org/10.37850/ibtida'>

<https://journal.faibillfath.ac.id/index.php/ibtida'>

PENGEMBANGAN PANDUAN *MARKETDAY* BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Salwa Asyifa'ul Izzah¹, Nur Hidayah Hanifah²

¹ Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Jawa Timur, Indonesia.

² Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Jawa Timur, Indonesia

Email: salwassyyfa@gmail.com¹
nurhidayahhanifah@uin-malang.ac.id²

Received 13 October 2025; Received in revised form 13 November 2025; Accepted 14 November 2025

Abstrak

Program *Market Day* merupakan proyek dari Profil pelajar Pancasila (P5). Program ini memfokuskan siswa pada penanaman nilai kewirausahaan. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan panduan *market day* berbasis *articulate storyline* yang praktis dan efektif untuk menjadi acuan guru dalam program *market day* tersebut. Subjek dari studi ini yakni kelas III SDN Gayam 1 Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE *analyze* (menganalisis), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), *implement* (menerapkan), serta *evaluate* (mengevaluasi). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang dianalisis ada kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari pengembangan ini menunjukkan bahwa media Panduan *market day* berbasis *articulate storyline* sudah layak digunakan, sehingga hasil belajar siswa juga meningkat. Media yang dikembangkan ini dikategorikan layak dikarenakan sudah divalidasi oleh beberapa ahli materi, media dan praktisi. Sedangkan media dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil *score* N-Gain yang diperoleh dari hasil skor *pretest* dan *posttest*. Skor *pretest* menunjukkan nilai 73 dibawah KKM sedangkan nilai *posttest* 87 sudah jauh diatas KKM. Berdasarkan hasil tersebut media Panduan *market day* berbasis *articulate storyline* layak digunakan dan praktis, efektif untuk guru maupun siswa.

Kata kunci: *Articulate Storyline; Market Day; Panduan*

Abstract

The Market Day program is a project of the Pancasila Student Profile (P5). This program focuses students on instilling entrepreneurial values. The purpose of this development research is to develop a practical and effective articulate storyline-based market day guide to be a reference for teachers in the market day program. The subjects of this study were class III of SDN Gayam 1, Kediri City. This study uses the research and development (R&D) method with the ADDIE development model of analyze, design, develop, implement, and evaluate. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires and documentation. The data analyzed are quantitative and qualitative. The results of this development indicate that the articulate storyline-based market day guide media is feasible to use, so that student learning outcomes also increase. The media developed is categorized as feasible because it has been validated by several material experts, media and practitioners. Meanwhile, the media is said to be able to improve student learning outcomes as seen from the N-Gain score results obtained from the pretest and posttest scores. The pretest score shows a value of 73 below the KKM while the posttest score of 87 is far above the KKM. Based on these results, the

Market Day Guide media based on articulate storyline is feasible to use and is practical and effective for both teachers and students.

Keywords: Articulate Storyline; Market day ; Guide

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan sesuai zaman. Zaman ini sudah memasuki era teknologi, pendidikan sekarang juga memakai teknologi untuk menunjang proses pembelajaran siswa. Teknologi pembelajaran lahir sebagai media yang dapat membantu pembelajaran siswa tidak hanya melalui buku teks dan papan tulis, namun beberapa perangkat lunak seperti televisi, film, komputer, lcd dan lainnya. Teknologi pembelajaran terus berkembang dan menjadikan disiplin ilmu yang mewakili dengan penelitian dan praktik yang tidak terbatas dengan bentuk media dan fisik dalam perancangan, penggunaan, pengelolaan dan evaluasi proses dan teknologi yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja pengajar, siswa dan dinas pendidikan. (Dr. M. Ismail, 2020). Adanya teknologi pendidikan menjadikan sarana untuk mempermudah penyampaian informasi dari pendidik ke siswa agar lebih maksimal.

Media pembelajaran termasuk alat penunjang pembelajaran untuk memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Agar siswa tertarik pada materi tersebut selain itu juga menumbuhkan motivasi belajar mereka. Media pembelajaran juga menyesuaikan kebutuhan siswa.

(Anggraeny et al., 2020) Media pembelajaran dirancang khusus agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah, maka dari itu media pembelajaran menyesuaikan kebutuhan siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Kewirausahaan di jenjang sekolah dasar masih sangatlah awam. Tetapi pada prinsip profil pelajar Pancasila kewirausahaan ini bisa diwujudkan melalui proses belajar atau pendidikan sepanjang hayat. Kewirausahaan yang diajarkan kepada siswa di sekolah dasar merupakan wujud dari proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Melalui penanaman karakter jenjang sekolah dasar merupakan tempat yang tepat untuk siswa belajar penerapan kewirausahaan. (Febriyanti et al., 2021) Perlunya penumbuhan karakter kewirausahaan sejak dini melalui organisasi pendidikan maka lahir lah program *market day*. *Market day* di SDN Gayam 1 Kota Kediri ini tidak hanya siswa yang andil tetapi seluruh masyarakat sekolah andil dalam menyukseskan program ini. Orang tua juga terlibat dalam program ini, memberikan dukungan dan juga memfasilitasi pengembangan kewirausahaan pada anak.

Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk melahirkan media pembelajaran yang menarik, dari pengembangan ini akan



<https://journal.faibillfath.ac.id/index.php/ibtida>

lahir media yang memudahkan guru dalam mengajar dan menjadikan media ini sebagai motivasi siswa belajar. Selain itu agar siswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan cepat, tetapi fakta di lapangan, beberapa guru ada yang masih sulit akan mengoprasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Pemahaman guru terhadap media berbasis teknologi masih belum banyak, jadi masih menyulitkan guru untuk membuat dan berinovasi pada media pembelajaran. (Hanifah et al., 2020)

Berangkat dari temuan observasi awal pada tanggal 15 Agustus 2024 di kelas III SDN Gayam 1 Kota Kediri, terdapat 22 siswa, peneliti menemukan beberapa masalah dalam program market day tersebut. Adapun beberapa masalah tersebut yaitu siswa- siswa terlihat pasif saat program tersebut, banyak siswa yang belum paham tentang market day, minimnya pemanfaatan media digital seperti *articulate storyline* di sekolah dasar. , maka dari beberapa permasalahan tersebut peneliti mengembangkan panduan *market day* berbasis *articulate storyline* agar pembelajaran menjadi praktis, menyenangkan dan tidak gampang bosan.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peniliti antara lain : 1) Penelitian Kholid dengan judul “ *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline berbasis*

Budaya Lokal”. Pembaharuan yang membedakan dengan penelitian ini yaitu pada topik pembahasan, peneliti memfokuskan penelitian dengan membuat panduan *market day*, akan tetapi penggunaan media yang digunakan sama dengan peneliti sebelumnya. 2.) Jurnal dengan judul “ *Pengembangan Panduan Market Day bagi Anak SD sebagai Internalisasi Jiwa Kewirausahaan*” Pembaharuan yang menjadi pembeda yaitu penelitian sebelumnya tidak menggunakan media elektronik masih bersifat konvensional, sedangkan peneliti membuat pembaharuan dengan menggunakan media *articulate storyline*. Selain itu juga belum adanya panduan *market day* yang terstruktur dan berbasis digital

Menindak lanjuti temuan tersebut, peneliti melakukan pengembangan terhadap panduan *market day* ini, agar guru mempunyai pedoman dalam program, bisa mempelajari media pembelajaran yang berbasis teknologi dan siswa tertarik akan program tersebut dan tidak merasa bosan. Selain itu pentingnya penelitian ini adalah mendukung pembelajaran yang bermakna dan juga memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif di abad 21 ini. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengembangkan media panduan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Pengembangan media ini berfokus pada panduan *market day* dan evaluasi laporan program *market day*.

Articulate Storyline 3 adalah aplikasi didukung oleh pengoprasian yang melibatkan manusia, aplikasi ini juga hampir menyerupai dengan Power Point tetapi aplikasi ini terdapat banyak fungsional dan publishnya juga sebagai halaman web. *Articulate Storyline* ini dapat digunakan untuk menghasilkan kuis, dan banyak objek lainnya. Aplikasi ini juga terdapat animasi yang akan membuat siswa tertarik pada media pembelajaran yang guru buat. (Agus et al., 2022)

Berdasarkan latar belakang tersebut *market day* sangat bermanfaat khususnya untuk siswa kelas III oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Panduan *Market day* Berbasis *Articulate Storyline* Pada Siswa kelas III SDN Gayam 1 Kota Kediri”

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan panduan *market day* berbasis *articulate storyline*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Gayam 1 Kota Kediri. Metode yang dipilih adalah (*Research and Development*) atau R&D. *Research and Development* merupakan jenis penelitian berfokus untuk menciptakan produk belum ada sebelumnya atau memperbaiki produk telah ada. Penelitian ini memperbaiki produk lalu menguji apakah produk tersebut layak untuk pendukung materi. Tahapan pada penelitian ini pada awalnya

mempelajari apa yang ditemukan oleh peneliti yang berhubungan dengan produk, lalu peneliti mengembangkan produk tersebut, kemudian memvalidasi tentang keefektifan produk tersebut, lalu menguji produk ke lapangan. Pengembangan yang dihasilkan pada bidang pendidikan masih tergolong rendah padahal metode pengembangan ini bisa dijadikan sebagai penelitian baru yang menghasilkan produk sesuai kebutuhan. (Owen Lee, n.d.) Produk akan dikembangkan pada penelitian ini adalah panduan *Market Day* berbasis *Articulate Storyline 3*.

Model yang digunakan untuk penelitian ini adalah model ADDIE, ADDIE kepanjangan dari *anlyze* (menganalisis), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), *implement* (menerapkan), serta *evaluate* (mengevaluasi). Model pengembangan ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. (Branch et al., 2024) Model ini biasa digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web atau *software*, tahap yang dikembangkan sistematis dan mudah dipahami dalam sebuah pembelajaran. Peneliti beranggapan model pengembangan ini tepat untuk digunakan pada penelitian ini.



Gambar 1 Tahap model ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pertama, peneliti mencari permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Peneliti melakukan analisis mulai dari analisis siswa, teknologi, tujuan, masalah dan media. Hasil dari analisis siswa, siswa kurang motivasi untuk mengikuti program *market day*, analisis teknologi siswa dan guru sudah fasih dalam menjalankan teknologi masa kini, menjadikan peneliti mampu mengembangkan media yang bersifat teknologi, analisis tujuan, setelah observasi dan wawancara peneliti menempatkan yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada pengembangan panduan yang peneliti kembangkan. Analisis masalah, awal mula permasalahan yaitu dengan tidak adanya panduan *market day* pada sekolah tersebut, maka peneliti mengembangkan panduan yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. (Cahyadi, 2019)

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini melanjutkan tahap analisis yang sudah peneliti lakukan dan jelaskan diatas. Tahap ini peneliti seperti menyusun konsep dari pembuatan media pembelajaran. Peneliti menyusun jadwal pengembangan media, penyusunan spesifikasi media, penyusunan isi materi media. Pada tahap ini peneliti juga melakukan evaluasi agar media yang dikembangkan dapat mencapai tujuan dibutuhkan. (Vivien Pitriani et al., 2021)

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini adalah membuat produk berbentuk fisik, yaitu berbentuk media *articulate storyline* 3. Sebelum menjadikan media dalam bentuk fisik peneliti telah menyelesaikan tahap pembuatan *storyboard* atau alur cerita yang akan dijadikan sebagai acuan atau panduan peneliti dalam menyajikan materi pada media pengembangannya. Peneliti setelah menyelesaikan *storyboard* juga konsep desain visual, penggambaran font, materi dan quiz lalu mengembangkan desain yang akan di sajikan pada produk media pembelajaran *articulate storyline* 3. Media tersebut lalu di uji validasi kepada ahli validator, lalu direvisi sesuai arahan dari validator. (Magdalena et al., 2024)

4. Implementasi

Tahap implementasi ini yaitu produk sudah dikembangkan oleh peneliti diuji oleh para validator materi dan media, jika hasilnya layak maka produk ini diuji cobakan di lapangan ke siswa di sekolah. Tahap ini adalah penerapan produk pada lapangan, sudah direvisi dan dapat diujikan kepada para siswa. Uji coba lapangan diujikan langsung kepada siswa kelas III SDN Gayam 1 Kota Kediri.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi berikut ini berhubungan dengan tahapan implementasi sebelumnya, berpedoman pada layaknya dan efisennya media dikembangkan peneliti yang sudah diujikan ke ahli

media, materi, dan terdapat hasil uji coba produk. Tahapan evaluasi ini dilaksanakan pada saat uji coba telah dilaksanakan. Kemenarikan produk sesuai dengan angket yang telah disebar. Hasil evaluasi ini dijadikan acuan untuk merevisi apa saja kekurangan pada media dikembangkan dan dilanjutkan agar media dikembangkan berhasil sesuai yang diinginkan. (Cahyadi, 2019)

B. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kevalidan Media

Hasil dari angket diberikan ke para ahli untuk di validasi media dengan rumus seperti dibawah ini:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai presentase kevalidan media

$\sum X$ = Total nilai yang diperoleh

$\sum Xi$ = Total nilai maksimum diharapkan

Hasil akhir tersebut akan dicocokkan dengan menggunakan tabel pedoman kriteria validasi media pembelajaran.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Kevalidan Media

Skala Nilai (%)	Kriteria	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Tanpa revisi
69-84	Valid	Tanpa revisi
53-68	Cukup Valid	Revisi sedikit
37-52	Kurang	Revisi

	valid	
21-36	Sangat kurang valid	Revisi keseluruhan

2. Analisis Kemenarikan Media

Setelah analisis kevalidan media, selanjutnya analisis kemenarikan media apakah sudah membuat anak tertarik akan media tersebut, tertarik akan materi yang ditampilkan pada media tersebut. Hasil agar mengetahuinya siswa diberikan angket yang nantinya akan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Penjelasan:

P = Nilai presentase kevalidan media

$\sum X$ = Jumlah skor diperoleh

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimum diharapkan

Hasil dari rumus diatas akan dijelaskan menggunakan tabel berikut

Tabel 2 Kriteria Penilaian Kemenarikan Media

Persentase (%)	Kriteria Kemenarikan
81-100	Sangat Menarik
61-80	Menarik
41-60	Cukup Menarik
21-40	Kurang Menarik
0-20	Sangat Kurang Menarik

3. Analisis Hasil Belajar

Data analisis ini diambil dari *pre-test* dan *post-test* telah diberikan siswa pada penerapan media pembelajaran. Nilai ini kemudian dianalisis menggunakan analisis uji normalitas Gain, dengan menggunakan analisis uji normalitas Gain peneliti mendapatkan hasil perbandingan belajar siswa yang sebelum pembelajaran dan sesudah menggunakan media. Kemudian hasil tersebut diterapkan dengan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}}$$

Ket: S_{post} : Skor *post test*

S_{pre} : Skor *pre test*

S_{max} : Skor maximum ideal

Kategori perolehan skor N-Gain dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 3 Kategori perolehan N-Gain

Nilai N-Gain	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Jika $N\text{-Gain} \geq 0,3$, Maka media dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Wahab et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media yang dilakukan peneliti merupakan pengembangan panduan *market day* berbasis *articulate storyline*. Objek untuk penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Gayam 1 Kota Kediri. Tujuan pengembangan media ini selain efektif dan praktis adalah untuk memfasilitasi guru

dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahaminya.

1. Deskripsi Spesifikasi Produk Media

Panduan *market day* berbasis *articulate storyline* ini memanfaatkan aplikasi *articulate storyline 3*, tampilan sekilas mirip dengan *Power Point*, tetapi menawarkan berbagai macam opsi yang dapat digunakan untuk hasil menggunakan web HTML5.

Panduan *market day* berbasis *articulate storyline* memuat berbagai macam menu yang dapat diakses oleh siswa. Meliputi menu home, petunjuk penggunaan, ruang lingkup, prosedur, video, laporan dan profil pengembang media. Peneliti memberikan beberapa animasi dan gambar yang mendukung sehingga media menarik minat siswa. Evaluasi yang disajikan dalam media yaitu berupa laporan penghasilan dari *market day* yang dilakukan oleh siswa.

1. Tampilan Log In



Halaman pembuka, merupakan tampilan awal untuk memulai media panduan *market day*. Log in lalu ketik nama dan

absen untuk melanjutkan media.

2. Tampilan Main Menu



Halaman Main Menu, merupakan halaman yang berisikan pilihan - pilihan petunjuk yang merujuk ke materi dan laporan.

3. Tampilan Petunjuk Penggunaan



Tampilan Petunjuk Penggunaan, halaman ini berisikan beberapa petunjuk agar siswa mendapatkan informasi apa saja pada tombol.

4. Tampilan Capaian Pembelajaran



Halaman Ruang Lingkup, berisikan ruang lingkup yang terdapat di panduan *market day*, antara lain, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pengertian

market day dan manfaat *market day*.

5. Tampilan Prosedur Market Day



Pada halaman ini terdapat materi tentang tata tertib pelaksanaan, syarat peserta dan teknis pelaksanaan.

6. Tampilan Video Market Day



Halaman video percontohan *Market Day*, pada bagian ini terdapat video contoh *market day* agar siswa mengetahui seperti apa *market day* itu.

7. Tampilan Laporan Market Day



Halaman Laporan Penjualan, siswa SDN Gayam 1 Kota Kediri sudah melakukan *market day*, untuk hasil laporan yang telah terlaksanakan terdapat laporan penjualan dan diisi sesuai dengan pelaksanaan *market day*.

8. Tampilan Pengembang Media



Tampilan pengembang media, berisikan informasi seputar pencipta media.

2. Penyajian Hasil Validasi

A. Hasil validasi materi dan media, dan ahli

pembelajaran diringkas sebagai berikut:

Untuk mengetahui kelayakan media yang akan digunakan dalam proses penelitian, sebelum diujikan akan di validasikan ke ahli materi dan media berasal dari dosen prodi PGMI UIN Malang. Adapun hasil ringkasan validasi sebagai berikut

Tabel 4. Ringkasan Nilai Presentase Hasil Validasi

No.	Sumber Validasi	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	85%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	93%	Sangat Valid
3.	Ahli Pembelajaran	96%	Sangat Valid

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan dalam tabel tersebut, bisa disimpulkan bahwa validasi media panduan *market day* berbasis *articulate storyline* memenuhi kriteria sangat valid dan dapat diujikan. Hasil presentasi untuk ahli materi yaitu sebesar 85%, hasil presentasi ahli media sebesar 93% dan hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 96%. Media panduan *market day* berbasis *articulate* ini dapat diuji cobakan.

Hasil pengujian kemenarikan media mendapatkan nilai sebesar 88,45% dengan kategori kriteria "sangat menarik".

B. Hasil Efektifitas Produk

Hasil pengujian keefektifan yang dilakukan menggunakan bantuan excel. Dapat mengidentifikasi keefektifan pemakaian media panduan *market day* berbasis *articulate storyline*. Hasil N-Gain score sebagai berikut

Tabel 4. Hasil N-Gain

Mean	Post Test	Pre Test	Post - Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
22	87,1429	73,8095	16,1905	26,19047619	0,749206349	74,92063492

Nilai-nilai yang didapat dari analisis itu dicek dulu lewat uji normalitas buat cari tahu nilai N-gain-nya. Di SDN Gayam 1 Kota Kediri, hasil uji N-Gain keluar 0,74, yang artinya skor N-Gain ini masuk kategori "Tinggi". Lalu, soal penafsiran

efektivitas N-Gain, ada empat tingkatan berdasarkan persentase: jika di bawah 40% dianggap tidak efektif, 40-55% kurang efektif, 56-75% cukup efektif, dan di atas 76% itu efektif. Dengan nilai 74% yang sesuai dari skor 0,74 tadi, masuk ke kategori

"Cukup Efektif". Jadi, panduan pembelajaran *market day* yang pakai basis *articulate storyline* ternyata cukup ampuh untuk meningkatkan hasil belajar siswa di pelajaran IPS.

Melihat dari hasil yang ditujukan pada tabel 4 ada perbandingan nilai dari *pretest* ke *posttest* tersebut. Nilai saat pertama kali peneliti melakukan tes tanpa media dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil siswa yakni sebesar 73. Sedangkan nilai *posttest* setelah peneliti memberikan perlakuan sebesar 87 sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan media panduan *market day* berbasis *articulate storyline* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Nilai *N-Gain score* pada presentasi 74% termasuk pada tafsiran cukup efektif ini menunjukkan bahwa panduan *market day* berbasis *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berbagai penelitian yang berkaitan dengan studi ini antara lain yaitu: Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Kelas V SD

Negeri 066054 Kec. Medan Denai" oleh Nur Afnisah, mendapatkan keefektifan sebesar 71%. Sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Jadi bisa dikatakan penelitian ini sudah meningkatkan hasil belajar dengan teori yang sudah dicantumkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjabaran data dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan berikut ini:

Hasil dari yang dikembangkan adalah media panduan *market day* berbasis *articulate storyline* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi lima tahap, analisis kebutuhan, pengembangan, validasi, penerapan, dan evaluasi. Media pembelajaran yang dihasilkan dirancang sesuai kebutuhan serta karakteristik siswa. Terdapat beberapa materi tentang *market day*, animasi dan gambar yang akan membuat siswa tertarik akan media dan tidak akan membuat bosan saat pembelajaran berlangsung. Media yang sudah selesai dikembangkan selanjutnya di validasi oleh para ahli. Nilai validasi dari ahli materi mendapatkan nilai 85% dan ahli media sebesar 93%, dan ahli pembelajaran sebesar 96%. Hal ini menunjukkan bahwa panduan *market day* yang dikembangkan sangat layak digunakan dikarenakan termasuk pada kategori kriteria sangat valid.

Media panduan *market day* berbasis *articulate storyline* mampu meningkatkan hasil belajar 22 siswa kelas III SDN Gayam 1 Kota Kediri, perolehan hasil belajar berdasarkan uji lapangan yang diukur dengan menggunakan uji *N-Gain*. Hasil score *N-Gain* sebesar 74%. Hasil belajar siswa kelas III bisa meningkat karena media panduan *market day* berbasis *articulate storyline* ini di desain sesuai karakteristik siswa dan kebutuhan

siswa, sehingga dapat digunakan secara mudah dan telah diuji kevalidannya oleh beberapa ahli.

Dari penelitian ini, ada bermacam saran yang bisa membangun dalam perbaikan yang perlu dilakukan dalam penelitian pengembangan ini. Adapun saran atau perbaikan sebagai berikut: Perlu adanya penelitian lebih lanjut terkait media yang dikembangkan, atapun mengembangkan panduan ini dengan media yang berbeda. Perlu adanya perhatian terkait waktu dan proses dalam pembelajaran agar lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S., Indra, N., & Farah, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 360 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas VI SD Negeri Polaman. *Journal of Basic Educational Studies*, 2(1), 161.
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150–157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>
- Branch, R. M., Rennie, F., & Smyth, K. (2024). Instructional design ADDIE. In *Digital Learning: The Key Concepts*. <https://doi.org/10.4324/9780429425240-105>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dr. M. Ismail, I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Syarifuddin (ed.)). Cendikia.
- Febriyanti, F., Mulyadiprana, A., & Nugraha, A. (2021). Analisis Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan Kewirausahaan “Market Day” di SD IT Abu Bakar Ash-Shiddiq. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 231–240. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32926>
- Hanifah, N. H., Rofiki, I., Sedayu, A., & Hariyadi, M. A. (2020). Mobile Learning Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Mi/Sd: Penelitian Pengembangan. *Ta’dib*, 23(1), 123. <https://doi.org/10.31958/jt.v23i1.1704>
- Magdalena, I., Maulida, A., & Azizah, N. W. (2024). Model Desain ADDIE Pada Pembelajaran Di SD Negeri Kedaung Wetan Baru 2. *Cendekia Pendidikan*, 3(2), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Owen Lee, O. D. (n.d.). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Rnd*. 1–17.
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M.

<https://journal.faibillfath.ac.id/index.php/ibtida>

(2021). Efektivitas Pembelajaran
Statistika Pendidikan
Menggunakan Uji Peningkatan N-
Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*,

5(2), 1039–1045.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>

