
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DI MASA PANDEMI COVID 19

Eli Mufidah¹, Nikmatul Khori²

STIT Al-Fattah Siman Lamongan, Pon.Pes Al-Fattah Siman Lamongan, Telp.0322-3382086

Pos-el : viedah5@gmail.com
nikma.khori@gmail.com

Received 20 October 2021; Received in revised form 8 November 2021; Accepted 10 November 2021

Abstrak

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Articulate Storyline* yang layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar pada masa pandemi covid 19. Bentuk penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *Reserch and Develolment*, yang mengacu pada model Borg and Gall, dengan spesifikasi pengembangan media meliputi 10 tahapan, diantaranya : 1) Studi pendahuluan dan mengumpulkan data, 2). Menyusun program rencana, 3). Membuat produk pengembangan awal, 4). Melaksanakan tes permulaan, 5). Merevisi produk, 6). melakukan tes lanjutan, 7). Membuat revisi produk, 8). Melaksanakan tes operasional, 9). Memperbaiki hasil akhir produk, 10). Mempromosikan serta menerapkan penggunaan produk.. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* menunjukkan Kualifikasi tingkat kelayakan produk media pembelajaran *Articulate Storyline* memenuhi kreteria sangat valid dengan hasil uji ahli materi sebesar 90%, uji ahli media pembelajaran sebesar 84,7%, uji kepraktisan oleh praktisi pembelajaran sebesar 88,8% dan uji coba lapangan sebesar 95%. Sementara kualifikasi tingkat Kualifikasi tingkat efektivitas produk media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam meningkatkan hasil belajar siswa memenuhi kreteria tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kelayakan dan efektivitas yang sesuai dengan kondisi siswa, sehingga media ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Kata kunci : *Articulate Storyline*, Hasil Belajar, Media,

Abstract

The general objective of this research and development is to produce a product in the form of an Articulate Storyline learning media that is feasible and effective to improve the learning outcomes of elementary school students during the covid 19 pandemic. The form of research used by the researcher is descriptive with qualitative and quantitative data analysis. This type of research is Research and Development, which refers to the Borg and Gall model, with media development specifications covering 10 stages. The results of the research on the development of the Articulate Storyline learning media show that the qualification level of the Articulate Storyline learning media product meets the very valid criteria with the results

of the material expert test of 90%, the learning media expert test of 84.7%, the practicality test by the learning practitioner of 88.8% and field trial by 95%. Meanwhile, the qualification level of the Articulate Storyline learning media product effectiveness level in improving student learning outcomes meets the high criteria. This shows that the product developed has a qualification level of feasibility and effectiveness according to the student's condition, so that this media is feasible and effective to use in distance learning (PJJ).

Keywords: *Articulate Storyline, learning outcomes, media,*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di masa pandemi covid 19 dilakukan sesuai dengan Kebijakan Kementerian Pendidikan yang tertuang di Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang implementasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Tujuan dari kebijakan tersebut dibuat agar program pendidikan di Indonesia tetap terlaksana, meskipun di tengah masa Pandemi Covid 19 (Siahaan, *Jurnal KI*, 1, Juni 2020:1-3).

Pembelajaran jarak jauh merupakan proses pendidikan yang terorganisasi, yang menjembatani keterpisahan antara siswa dengan pendidik dan dimediasi oleh pemanfaatan teknologi, dengan tujuan meminimalkan adanya tatap muka secara langsung pada suatu pembelajaran, serta siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja (Ambarita, dkk., 2020:2)

Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh mengalami hambatan-hambatan yang menjadikan pembelajaran tersebut dapat dikatakan belum efektif, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara tuntas.

Hal ini dibuktikan dari hasil obeservasi pada tanggal 2 Desember 2020 tepatnya di MI Mansyaul Huda

Desa Guci, Pada saat pembelajaran jarak jauh dengan metode daring berlangsung peneliti menemukan permasalahan yang mana masih banyak guru MI Mansyaul Huda menggunakan media pembelajaran berupa LKS dan berbantu media sosial WhatsApp untuk penyampaian materi pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan pasif dan membosankan bagi siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa yang tergolong rendah.

Dari permasalahan di atas, perlu adanya upaya yang dilakukan guru yaitu penggunaan ragam media yang sesuai dengan kondisi siswa. Perlu diketahui bahwa pentingnya peranan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sangat dibutuhkan. Hal ini karena media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara antara guru dan siswa dalam penyampaian materi dari guru ke siswa pada proses pembelajaran (Arsyad, 2014:4). Hadirnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat membantu siswa lebih memahami materi yang dipelajari. Dalam pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. (Miftah, *Jurnal*

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

KWANGSAN, 2, Desember 2013:95-105).

Pada akhirnya, pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran menunjang efektivitas dan daya tarik dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa di masa pandemi covid 19 agar pembelajaran jarak jauh dapat berjalan efektif.

Articulate storyline merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang simpel dan menyenangkan., kelebihan *Software* ini tidak perlu bahasa pemrograman/skrip saat membuat media, alat yang tersedia banyak, dan memiliki alur cerita yang jelas. Dengan adanya format multimedia seperti gambar, audio, *timeline* dan video, guru dapat dengan leluasa membuat media pembelajaran yang sangat baik tanpa menghabiskan banyak waktu dan tenaga (Pustekom,Kemendikbud.go.id, 2016)

Articulate storyline merupakan media yang cocok digunakan di masa Pandemi covid 19 saat ini, karena kelebihan lainnya yang dapat dijalankan pada berbagai instrument seperti laptop, *tablet*, *smartphone* maupun *handphone*. Media yang dihasilkan juga dapat di *publish* dalam berbagai format baik *online* ataupun *offline*. (Amiroh, 2019) Produk Media pembelajaran *Articulate storyline* diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif bagi siswa Sekolah Dasar dalam memahami materi

pembelajaran tematik serta menjadi alat bantu ajar yang dapat memudahkan bagi guru dalam proses mengajar sehingga proses pembelajaran jarak jauh menjadi lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian Ana Mumtahana dkk (*International Journal ISRT*, 2, Februari 2020:777-784) dimana hasil dari penelitian tersebut menghasilkan media berbasis komputer yang valid, praktis, dan mengartikulasikan Alur Cerita yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pkn.

Berdasarkan fenomena di atas peneliti tertarik pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Articulate Storyline* yang layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar pada masa pandemi covid 19.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model prosedural yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengacu pada teori Brog dan Gall (1989).

Menurut Sukmadinata (2017: 169) model ini memiliki sepuluh langkah yang harus dilakukan untuk

menghasilkan produk. Berikut merupakan langkah-langkahnya: 1).melakukan penelitian pendahuluan dan mengumpulkan data awal, 2).melakukan perencanaan, 3). mengembangkan produk awal, 4). melakukan validasi ahli 5). melakukan revisi terhadap produk utama, 6). melakukan uji coba kelompok terbatas, 7). melakukan revisi terhadap produk operasional, 8). melakukan uji lapangan operasional, 9). melakukan perbaikan terhadap produk akhir, 10). mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Berdasarkan tahap-tahap tersebut dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok terbatas dan uji coba lapangan. Akan tetapi, pada uji coba kelompok terbatas tidak dilakukan karena uji lapangan telah dianggap mewakili penelitian. Sebab pada uji lapangan dilakukan terhadap beberapa kelompok kecil. Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran *Articulate storyline* ini adalah ahli materi, ahli desain media, Praktisi pembelajaran dan siswa Kelas III MI Mansyaul Huda Di Desa Guci Karanggeneng Lamongan.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang diperoleh dari data angket dan tes hasil belajar. Data kualitatif berupa masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui konsultasi dengan, ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran

yang selanjutnya, dianalisis dan dideskripsikan. Sementara, Data kuantitatif berupa penilaian ahli materi, dan ahli media, dan Praktisi pembelajaran serta nilai hasil belajar kognitif siswa. Dimana penilaian para ahli selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut (Risa, 2020:97):

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Persentase %	Kualifikasi
80% - 100%	Sangat Valid
60% - 80%	Valid
40% - 60%	Cukup Valid
20% - 40%	Kurang Valid
0 % - 20 %	Tidak Valid

Keterangan

P = presentase nilai akhir

Σx = Jumlah jawaban penilaian

N = skor maksimum

Hasil yang diperoleh dari perhitungan presentase kemudian ditentukan tingkat kelayakan produk media. Adapun cara menentukan kelayakan media dapat menggunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai pada tabel 1.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan (Sumber : Risa, 2020:97)

Sedangkan untuk menganalisis data tes hasil belajar siswa untuk mengetahui efektivitas tentang penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dianalisis dengan menggunakan uji N-

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

gain (Susanto,2012:75) dengan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-gain (g)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

N - gain (g) : besar faktor gain

Skor possttest: nilai hasil tes akhir

Skor pretest : nilai hasil tes awal

Skor maksimal: nilai maksimal tes

Hasil yang diperoleh dari perhitungan

N-gain kemudian ditentukan tingkat

peningkatan hasil belajar. Adapun

cara menentukan dapat menggunakan

kreteria tingkat pencapaian sebagai

pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Besarnya Faktor Gain

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Suyono,2015)

HASIL DAN PEMBEHASAN

Produk pengembangan Media pembelajaran *Articulate Storyline* ini dikembangkan dengan menggunakan prosedur model Brog dan Gall dimana ada 10 tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu:

tahap pertama peneliti melakukan pengumpulan data yang diperoleh dari data hasil pra penelitian yaitu pada observasi awal yang mana dari hasil observasi awal di sekolah MI Mansyaul Huda.

Tahap kedua ini peneliti merencanakan penelitian yang akan

dilakukan dimulai dengan menentukan Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran materi sub tema sumber energi yang akan dicapai, dan menyusun angket tanggapan respon peserta didik serta validasi ahli. Selanjutnya peneliti menyiapkan alat, bahan berupa gambar, audio dan lain-lain serta membuat *flow chart* produk media pembelajaran *articulate storyline*.

Tahap ketiga peneliti mengembangkan design yang sudah dibuat pada tahap perencanaan. Yang menghasilkan produk media pembelajaran *Articulate Storyline* berupa aplikasi yang dijalankan di *smartphone*. Media ini berisi pembelajaran tema 6 sub tema 1 sumber energi yang ditunjukan untuk siswa kelas III A MI Mansyaul huda. Media ini dibuat dengan menggunakan *softwere Articulate Storyline* yang terkenal kemudahan untuk megoprasikannya karena tampilannya yang mirip dengan *Microsoft power point*

Tahap ke empat sampai sembilan adalah tahap uji coba dan revisi produk. Media pembelajaran *Articulate Storyline* ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, dan praktisi pembelajaran dan juga di uji cobakan pada responden atau siswa.

Berikut hasil dari uji coba produk media pembelajaran *Articulate Storyline* pada table 3:

Table 3. Data Uji Kelayakan Media Pembelajaran *ArticulateStoryline*

N o	Aspek yang dinilai	Total skor ($\sum x$)	Skor max (N)	Rumus $(P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%)$	Presnt (%)	Kualifikasi
1.	Ahli Materi	72	80	$P = \frac{72}{80} \times 100\%$	90%	Sangat valid
2.	Ahli media pembelajaran	61	72	$P = \frac{61}{72} \times 100\%$	84,7%	Sangat valid
3.	Uji kepraktisan	71	80	$P = \frac{71}{80} \times 100\%$	88,8%	Sangat valid
4.	Uji coba lapangan	494	520	$P = \frac{494}{520} \times 100\%$	95%	Sangat valid
		Rata-rata			89,6	Sangat valid

Berdasarkan table tersebut hasil yang diperoleh bahwa Kualifikasi tingkat kelayakan produk media pembelajaran *Articulate Storyline* memenuhi kreteria sangat valid dengan hasil uji ahli materi sebesar 90%, uji ahli media pembelajaran sebesar 84,7%, uji kepraktisan oleh

praktisi pembelajaran sebesar 88,8% dan uji coba lapangan sebesar 95%.

Sementara untuk Kualifikasi tingkat efektivitas produk media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat pada table 4 :

Table 3. Data Tes Hasil belajar siswa kelas kontrol dan Eksperimen

No	Kelas	Mean pretest	Mean posttest	N-gain (g)	Kreteria
1.	Kontrol	57,1	73,8	0,39	Sedang
2.	Eksperimen	55,4	87,7	0,72	Tinggi

Berdasarkan table 4 produk media pembelajaran *Articulate Storyline* memenuhi kreteria tinggi dengan berdasarkan perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest dari dua kelas yang di uji coba, dimana ada kelas kontrol rata-rata pretest sebesar 57,1 dan rata-rata posttest 73,8 dan dapat diperoleh N-gain kelas kontrol sebesar 0,39 yang mana memenuhi kreteria sedang. Sementara kelas eksperimen rata-rata pretest sebesar 55,4 dan rata-rata posttest 87,7 dan dapat diperoleh N-gain kelas eksperimen sebesar 0,72 yang mana memenuhi kreteria tinggi. dari data tersebut dapat ditari kesimpulan

bahwa produk Media pembelajaran *Articulate Storyline* layak digunakan dan efektif untuk siswa Sekolah Dasar.

Akhir produk pengembangan Media pembelajaran *Articulate Storyline* ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Kelebihan menggunakan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* adalah media ini dapat dioperasikan dimana saja dan kapan saja secara offline, memiliki keinteraktifan yang tinggi, dan bahasa dalam media mudah dipahami. Media ini juga berisikan audio, animasi, gambar, karakter, dan video yang dikemas sesuai tema menjadikan media ini lebih menarik untuk

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

dimainkan oleh siswa kelas III yang mana karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung suka belajar sambil bermain. Hal ini menjadikan siswa akan senang dan memiliki minat dalam pembelajaran jarak jauh sehingga penyampaian materi dari guru mudah dipahami oleh siswa dan akan berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran jarak jauh, ini sejalan dengan penelitian yang dituliskan oleh Ririn, S dan Yetty, A (2021) yang menuliskan bahwa media *Articulate Storyline* menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang valid dan praktis dikembangkan dalam meningkatkan minat belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Produk media pembelajaran *Articulate Storyline* ini mudah dan tidak memerlukan waktu lama dalam pembuatannya, dan hal ini dapat menjadi solusi untuk guru yang tidak memiliki banyak waktu dalam mengembangkan media pembelajaran. Dari kelebihan produk media pembelajaran *Articulate Storyline* tersebut dapat dijadikan alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa ketika pembelajaran jarak jauh dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar di waktu pandemi covid 19 ini.

Selain kelebihan dari media ini, adapun kelemahan dari penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline*, ketika produk di uji cobakan ditemukan beberapa kelemahan yaitu media ini ketika dijalankan tidak dapat *full screen* ada garis tepi pada

smartpone, dan juga dalam media ini guru tidak dapat memberikan komentar secara langsung seperti pada media online lainnya. Karena bentuk media ini berupa aplikasi yang dijalankan secara offline. Oleh sebab itu, dalam media ini dilengkapi rekapan nilai siswa berupa sertifikat hasil belajar yang bisa di screenshot siswa dan dikirimkan ke guru melalui grup *whatsApp*. Alternatif solusi agar media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat dijalankan secara online dan dapat langsung mendapat timbal balik dengan guru mempublish menjadi *LMS (Learning Management System)* seperti Moodle, berupa file SCORM.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran *Articulate Storyline* berupa aplikasi yang dijalankan di *smartphone Android*. Media ini berisi pembelajaran tema 6 sub tema 1 sumber energi yang ditunjukkan untuk siswa kelas III A MI Mansyaul Huda. Media ini dibuat dengan menggunakan *software Articulate Storyline*. Kualifikasi tingkat kelayakan produk media pembelajaran *Articulate Storyline* memenuhi kriteria sangat valid dengan hasil uji ahli materi sebesar 90%, uji ahli media pembelajaran sebesar 84,7%, uji kepraktisan oleh praktisi pembelajaran sebesar 88,8% dan uji coba lapangan sebesar 95%. Kualifikasi tingkat efektivitas produk media pembelajaran *Articulate*

Storyline dalam meningkatkan hasil belajar siswa memenuhi kriteria tinggi dengan berdasarkan perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest dari dua kelas yang di uji coba, dimana ada kelas kontrol rata-rata pretest sebesar 57,1 dan rata-rata posttest 73,8 dan dapat diperoleh N-gain kelas kontrol sebesar 0,39 yang mana memenuhi kriteria sedang. Sementara kelas eksperimen rata-rata pretest sebesar 55,4 dan rata-rata posttest 87,7 dan dapat diperoleh N-gain kelas eksperimen sebesar 0,72 yang mana memenuhi kriteria tinggi.

SARAN

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilaksanakan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran *Articulate Storyline* pengembang memberi saran berikut:

- a. Media pembelajaran *Articulate Storyline* ini telah di uji coba melalui beberapa tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah terbukti kelayakan dan keefektifitasnya dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh sehingga untuk pemanfaatannya perlu ditunjang dengan fasilitas yang memadai.
 - b. Bagi guru media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat digunakan ketika proses pembelajaran jarak jauh.
- ##### 2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal berikut:

- a. Produk pengembangan pengembangan ini terbatas pada materi sub tema sumber energi pada kelas III, oleh sebab itu perlu pengembangan lebih lanjut dengan kelas-kelas lain dan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran.
- b. Media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa di lapangan

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, Jenri, Dkk. *Pembelajaran Luring*. Indramayu: Cv. Adanu Abimata 2020.
- Amiroh, Mahir *Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Jawa Tengah: Cipta Artha Media. 2019
- Ana Mumtahana, Maria Veronika Roesminingsih, Totok Suyanto Development Of Learning Content In Computer Based Media With Articulate Storyline To Improve Civic Learning Outcomes In Third Grade Elementary School Students. Volume/Issue : Volume 5 - 2020, Issue 2 - February <https://Ijisrt.Com/>
- Arsyad, Azhar *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada . 2014.

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

- Kemendikbud. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Kemendikbud. Jakarta.2016
- M. Miftah. Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan* Vol 1, No 2 (2013) Doi: <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Matdio.Siahaan . Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah* (Jki) 2021.<http://ejournal.ubharajaya.ac.id/index.php/jki>
- Sa'adah, Risa Nur. *Metode Penelitian R&D Kajian Teoritis dan Aplikatif*.Malang:Literasi Nusantara. 2020
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet.12 . Bandung: Remaja Rosdakarya..2017
- Suyono. Model Pembelajaran Multiple Reresentasi. Yogyakarta :Media Akademi.2015