

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA MUATAN IPS MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Nadya Afidati^a, Yustia Suntari^a, Adi Putra^a

^aPendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Correspondence: nadyafidati20@gmail.com

Abstract

This study aims to develop an Articulate Storyline learning media to be used in Social Studies on proclamation of Indonesian independence material for 5th grade elementary school. This study employs the Research and Development (R&D) technique as well as the development ADDIE model, which consists of five stages, there are, Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection instruments used are observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used is quantitative descriptive statistics. Three experts evaluated Articulate Storyline learning media products and product trials for students. The results of the assessment by material experts in obtained a score of 92.50%, media experts obtained a score of 91.66%, linguists experts obtained a score of 92.50%. The average results obtained from expert assessments reach product feasibility score of 92.14%, that it is classified as a very good category. The product trials for students through one to one evaluation obtained a score of 100% and small group evaluation obtained a score of 96.66%. The average results obtained from the product trials for students reach a product feasibility score of 97.77%. Thus, Articulate Storyline is appropriate to be used as a learning media.

Keywords: *learning media, Articulate Storyline, proclamation of Indonesian independence.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Articulate Storyline* pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif kuantitatif. Penilaian produk media pembelajaran *Articulate Storyline* dilakukan oleh tiga orang ahli dan uji coba kepada peserta didik. Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh skor 92,50%, ahli media memperoleh skor 91,66%, dan ahli bahasa memperoleh skor 92,50%. Hasil rata-rata yang diperoleh dari penilaian ahli mendapat skor kelayakan produk sebesar 92,14% sehingga mendapatkan kategori Sangat Baik. Uji coba produk kepada peserta didik melalui *one to one evaluation* memperoleh skor 100% dan *small group evaluation* memperoleh skor 96,66%. Hasil rata-rata yang diperoleh dari uji coba produk kepada peserta didik mendapat skor kelayakan produk sebesar 97,77% sehingga mendapatkan kategori Sangat Baik. Dengan demikian, *Articulate Storyline* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Katakunci: media pembelajaran, *Articulate Storyline*, proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Pendahuluan

Awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan adanya Virus Corona (Covid-19). Covid-19 (*coronavirus disease 2019*) adalah penyakit yang disebabkan oleh jenis coronavirus baru yaitu Sars-CoV-2, yang dilaporkan pertama kali berada di Wuhan, Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019. Covid-19 ini dapat menimbulkan gangguan pernapasan akut, seperti demam di atas 38°C, batuk, dan hingga sesak nafas. Selain itu, penyakit ini dapat disertai dengan nyeri otot, lemas, dan diare, serta dapat menimbulkan pneumonia, sindroma pernapasan akut, gagal ginjal, bahkan sampai menyebabkan kematian. Covid-19 dapat menular dari manusia ke manusia melalui kontak erat dan *droplet* (percikan cairan saat bersin dan batuk), tidak melalui udara. Bentuk Covid-19 jika dilihat melalui mikroskop elektron (cairan saluran napas/swab tenggorokan) dan jika digambarkan kembali bentuk Covid-19 seperti virus yang memiliki sebuah mahkota (Kemenkes, 2020).

Pada awalnya penyebaran virus Corona berdampak pada bidang ekonomi, tetapi kini dampak tersebut dirasakan juga oleh bidang pendidikan (Purwanto et al., 2020). Hal ini membuat bidang pendidikan seperti sekolah maupun perguruan tinggi menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) pada poin ke-2, yaitu proses Belajar dari Rumah (Mendikbud, 2020). Pelaksanaan pendidikan di Indonesia dialihkan menjadi pembelajaran daring atau disebut juga Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran dengan menggunakan sebuah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik (Prawiyogi, Purwanugraha, Fakhry, & Firmansyah, 2020). Proses pembelajaran jarak jauh yaitu tidak terjadinya kontak tatap muka antara guru dan peserta didik.

Dalam pembelajaran jarak jauh, guru dan peserta didik dituntut untuk paham akan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini. Teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar (Nursiyanto, Indera, Wibasuri, Lestari, & Aziz, 2020). Guru perlu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran jarak jauh sebagai media pembelajaran.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga peserta didik terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid et al., 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan sebuah pesan sehingga dapat menstimulasi perasaan, pikiran, kemauan, dan perhatian peserta didik sehingga mendorong

terjadinya proses pembelajaran (Akhyar, Puspitarini, & Djono, 2018). Media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan memperjelas materi yang disampaikan (Muryaningsih, 2021).

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada tujuan dan isi dari media pembelajaran tersebut, ada faktor-faktor penting yang harus dipertimbangkan, seperti karakteristik peserta didik, model atau strategi pembelajaran, alokasi waktu, serta sarana dan prasarana (Silmi & Rachmadyanti, 2018).

IPS adalah ilmu sosial yang didalamnya terdapat manusia untuk menjalankan kegiatan-kegiatan sosial di masyarakat (Alfianti, Taufik, & Hakim, 2020). Menurut Sapriya, IPS di SD adalah mata pelajaran yang terintegrasi dari beberapa disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan berbagai masalah sosial (Siska, 2016). IPS di SD merupakan suatu perwujudan gabungan disiplin-disiplin ilmu sosial yang terdiri dari kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tatanegara, dan sejarah (Yuanta, 2020).

Muatan IPS yang salah satunya memuat materi tentang sejarah, akan kurang menarik apabila pembelajaran bersifat monoton dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik akan tertarik dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas V A di SDN Menteng 03 melalui PJJ, peneliti menemukan penggunaan media pembelajaran pada muatan IPS kurang bervariasi. Guru menggunakan video pembelajaran yang bersumber dari *youtube* dan terkadang guru menggunakan *PowerPoint*, kemudian menjelaskannya melalui *platform Zoom Meeting*. Setelah itu, guru memberikan tugas yang ada pada buku siswa. Peserta didik langsung mengerjakan tugas tersebut dan hasilnya dikirimkan melalui *Whatsapp*.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V A, peneliti menemukan sarana dan prasarana sudah menunjang PJJ. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh yaitu metode ceramah, tanya jawab, *picture and picture*, dan kelompok. Hasil evaluasi pembelajaran pada muatan IPS di kelas V A yaitu 75% sampai 95%. Adapun kesulitan yang dialami oleh guru saat mengajar muatan IPS khususnya sejarah, yaitu materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Kesulitan yang dialami guru adalah menyampaikan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia karena berhubungan dengan masa lampau yang sulit diterima oleh peserta didik. Media yang biasa guru gunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah media audio dan visual. Menurut guru kelas, media pembelajaran yang digunakan sudah cukup, namun masih memerlukan masukan media pembelajaran digital.

Kemudian hasil wawancara dengan peserta didik kelas V A, peneliti menemukan bahwa peserta didik cukup mengetahui tentang proklamasi kemerdekaan Indonesia. Peserta didik

menyukai kondisi pembelajaran yang tenang, baik pembelajaran *offline* maupun *online*. Cara peserta didik agar dapat memahami materi muatan IPS yaitu dengan membaca materinya berulang kali dan mencoba memahaminya. Hasil wawancara menunjukkan peserta didik mengalami kesulitan saat belajar muatan IPS. Peserta didik setuju bahwa pembelajaran pada muatan IPS membutuhkan media pembelajaran digital yang memuat gambar-gambar sehingga dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi.

Materi pokok yang akan dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan yaitu materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Peneliti memilih materi proklamasi kemerdekaan Indonesia karena materi tersebut tentang sejarah yang membuat guru mengalami kesulitan mengajar materi tersebut dan peserta didik pun mengalami kesulitan belajar muatan IPS.

Salah satu ciri proses kegiatan belajar mengajar adalah adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Seorang guru harus profesional dalam menerapkan metode pengajaran dan memilih ataupun mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Piaget, peserta didik kelas V SD berada di tahap operasional konkret (Yamin, 2012). Dimana anak sudah mulai dapat mengembangkan logika pemikiran sebab-akibat untuk memecahkan suatu masalah sederhana dengan hal-hal yang konkret. Selain itu, perkembangan bahasa anak pada kelas V SD yaitu telah dapat menguasai sekitar 5.000 kata (N & Sugandhi, 2011). Peserta didik kelas V SD juga mengalami perkembangan emosi, yaitu anak mulai sadar bahwa dengan mengungkapkan emosi secara kasar tidak baik dan tidak disenangi oleh orang lain (N & Sugandhi, 2011). Selain itu, dalam perkembangan sosial, anak mulai memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dari sikap berpusat pada diri sendiri ke sikap bekerja sama atau sosiosentris (N & Sugandhi, 2011).

Untuk itu, perlu diciptakan media pembelajaran digital yang inovatif sehingga dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline adalah *software* yang dikeluarkan pada tahun 2014, *software* ini mempunyai kemampuan untuk menggabungkan *slide*, *flash* (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu (Darnawati, Jamiludin, Batia, Irawaty, & Salim, 2019). *Articulate Storyline* adalah suatu media pembelajaran yang disediakan untuk mengemas sebuah pembelajaran bagi peserta didik (Arwanda, Irianto, & Andriani, 2020). Pengertian *Articulate Storyline* lainnya adalah *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dari berbagai media, yaitu teks, gambar, grafik, animasi, suara, dan video yang pembuatannya dapat disesuaikan dengan selera pembuat (Mahmud, 2020). Hasil publikasi *Articulate storyline* ini dapat

dioperasikan secara *online* maupun *offline* karena dapat dipublish berbentuk web (html5), *articulate online*, LMS, CD dan word sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan pada laptop, komputer, dan *smartphone* (Sari & Harjono, 2021). Peneliti memilih *Articulate Storyline* karena *Articulate Storyline* dapat membuat media pembelajaran yang menarik dengan fitur-fiturnya yang lengkap. Media pembelajaran *Articulate Storyline* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang dapat menghadirkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Fadillah Mahmud (Mahmud, 2020). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif yaitu aplikasi RAN (Rumah Adat Nusantara) berdasarkan tingkat kebutuhan dan perkembangan zaman sekarang ini. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif RAN (Rumah Adat Nusantara) dinilai sangat layak untuk digunakan. Perbedaan yang ada pada penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dikembangkan yaitu penelitian sebelumnya memuat materi rumah adat nusantara kelas IV, sedangkan penelitian yang akan dikembangkan memuat materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V. Adapun inovasi yang akan dikembangkan yaitu peneliti akan mencantumkan animasi-animasi yang sesuai dengan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

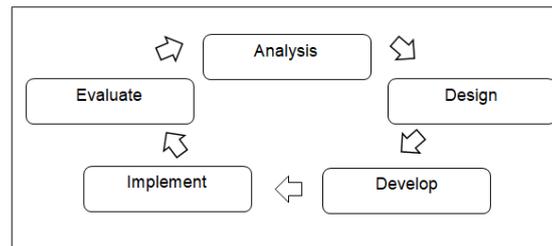
Selain itu, penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Priankalia Arwanda, Sony Irianto, dan Ana Andriani menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Arwanda et al., 2020). Penelitian relevan lainnya juga dilakukan oleh Ismiranda Fatia dan Yetti Ariani yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* telah valid dan praktis digunakan (Fatia & Ariani, 2020).

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti merumuskan masalah yaitu bagaimana pengembangan dan bagaimana kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian *Research and Development* (R&D) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* pada Muatan IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu model pengembangan ADDIE. Model pengembangan

ADDIE memiliki beberapa tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Berikut ini adalah bagan tahapan model pengembangan ADDIE (Rayanto & Sugianti, 2020):



Gambar 1. Bagan Tahapan Model ADDIE

Penjabaran tahapan model pengembangan ADDIE yaitu: (1) *Analysis* (Analisis), peneliti membaca kajian pustaka dan melakukan pencarian informasi aktual yang terjadi di lapangan; (2) *Design* (Perancangan), peneliti merancang produk sesuai dengan apa yang diteliti dan merancang lembar validasi; (3) *Development* (Pengembangan), peneliti mengembangkan produk sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan; (4) *Implementation* (Implementasi), produk diuji coba dan divalidasi oleh para ahli serta diujicobakan kepada peserta didik; dan (5) *Evaluation* (Evaluasi), peneliti melakukan evaluasi formatif untuk mengukur keberhasilan pengembangan.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di sekolah dasar yaitu di SDN Menteng 03 pada bulan November 2020 – Juni 2021. Penelitian dan pengembangan ini melibatkan guru, peserta didik, dan tiga orang ahli yang terdiri atas ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen pada observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sugiyono, 2018). Wawancara digunakan untuk teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan yang berguna untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan jika peneliti ingin mengetahui informasi dari responden yang lebih detail (Sugiyono, 2018). Peneliti melakukan wawancara untuk memperoleh analisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan (Savitri, Karim, & Hasbullah, 2020). Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden (Sugiyono, 2018). Peneliti menyusun instrumen observasi, wawancara, dan kuesioner penilaian produk.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif kuantitatif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2018). Perhitungan untuk *expert review* dibuatkan kuesioner dengan *rating scale* menggunakan skala 1-4 dengan kategori skor 1 untuk Sangat Kurang Baik,

skor 2 untuk Kurang Baik, skor 3 untuk Baik, dan skor 4 untuk Sangat Baik. Untuk kuesioner penilaian uji coba produk kepada peserta didik menggunakan skala *Guttman*, yaitu Ya bernilai 1 dan Tidak bernilai 0.

Setelah data diperoleh dari tahap uji validasi ahli, maka dilakukan perhitungan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Kriteria perhitungan hasil uji coba pada tahap uji validasi ahli dan uji coba kepada peserta didik adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah butir soal} \times \text{skala poin tertinggi soal}} \times 100\%$$

Selanjutnya peneliti menggunakan acuan di bawah ini untuk menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif berdasarkan skor kriteria yang telah diperoleh dari penelitian media pembelajaran:



Gambar 2. Garis Rentang Skor Kriteria

Rentang skor kriteria diperoleh dengan cara membagi presentasi tertinggi dengan jumlah kriteria pilihan sehingga diperoleh deskripsi hasil pengumpulan data kuantitatif menjadi data kualitatif sebagai berikut:

- 0% - 25 % = Sangat Kurang Baik
- >25% - 50% = Kurang Baik
- >50% - 75% = Baik
- >75% - 100% = Sangat Baik

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline* bernama “Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” pada muatan IPS kelas V sekolah dasar. Materi proklamasi kemerdekaan Indonesia terdapat pada Tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan), Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan), Pembelajaran 1 dan 3. Produk ini diuji kelayakannya melalui uji ahli dan uji coba produk kepada peserta didik. Adapun hasil penilaian uji coba yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	%
1.	Relevan dengan Tujuan/Sasaran Belajar	4	16	15	93,75%
2.	Tidak Ketinggalan Zaman	4	16	14	87,50%
3.	Desain Pembelajaran	2	8	8	100%
	Jumlah	10	40	37	92,50%

Hasil validasi oleh ahli materi yaitu Prof. Dr. Arifin Maksum, M.Pd memperoleh skor presentase 92,50% dengan kategori **Sangat Baik**. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian skor dari 10 pernyataan pada kuesioner yang diisi oleh validator mencapai skor 37 dari 40. Maka media pembelajaran *Articulate Storyline* layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik dengan memperhatikan saran perbaikan dari ahli materi.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	%
1.	Desain Tampilan	7	28	27	96,42%
2.	Komunikasi Visual	2	8	6	75%
3.	Tipografi	3	12	12	100%
4.	Rekayasa Perangkat Lunak	2	8	6	75%
5.	Panduan Penggunaan	1	4	4	100%
Jumlah		15	60	55	91,66%

Hasil validasi oleh ahli media yaitu Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si memperoleh skor presentase 91,66% dengan kategori **Sangat Baik**. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian skor dari 15 pernyataan pada kuesioner yang diisi oleh validator mencapai skor 55 dari 60. Maka media pembelajaran *Articulate Storyline* layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik dengan memperhatikan saran perbaikan dari ahli media.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	%
1.	Komunikasi Visual	7	28	25	89,28%
2.	Tipografi	3	12	12	100%
Jumlah		10	40	37	92,50%

Hasil validasi oleh ahli bahasa yaitu Dr. Edi Puryanto, M.Pd memperoleh skor presentase 92,50% dengan kategori **Sangat Baik**. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian skor dari 10 pernyataan pada kuesioner yang diisi oleh validator mencapai skor 37 dari 40. Maka media pembelajaran *Articulate Storyline* layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik dengan memperhatikan saran perbaikan dari ahli bahasa.

Berdasarkan hasil penilaian uji ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, hasil rekapitulasi *expert review* sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi *Expert Review*

No.	Responden	Nilai Rata-rata (%)
1.	Ahli Materi	92,50%
2.	Ahli Media	91,66%
3.	Ahli Bahasa	92,50%
Rata-rata Keseluruhan		92,14%

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi *expert review*, maka dapat diketahui bahwa produk yang dikembangkan memperoleh skor presentase kelayakan sebesar 92,14%. Jika mengacu pada

kategori yang telah ditentukan sebelumnya, maka skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

Kemudian dilakukan penilaian uji coba produk kepada peserta didik, melalui *one to one evaluation* dan *small group evaluation*. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi *One to One Evaluation*

No.	Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	%
1.	TR	15	15	15	100%
2.	MRA	15	15	15	100%
3.	FDR	15	15	15	100%
	Rata-rata	45	45	45	100%

Berdasarkan hasil analisis rekapitulasi *one to one evaluation* di atas, maka dapat diketahui bahwa produk yang dikembangkan memperoleh skor presentase kelayakan sebesar 100%. Jika mengacu pada kategori yang telah ditentukan sebelumnya, maka skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi *Small Group Evaluation*

No.	Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	%
1.	MFM	15	15	15	100%
2.	AFA	15	15	15	100%
3.	SRW	15	15	15	100%
4.	NCP	15	15	15	100%
5.	MA	15	15	15	100%
6.	ANI	15	15	12	80%
	Rata-rata	45	45	45	96,66%

Berdasarkan hasil analisis rekapitulasi *small group evaluation* di atas, maka dapat diketahui bahwa produk yang dikembangkan memperoleh skor presentase kelayakan sebesar 96,66%. Jika mengacu pada kategori yang telah ditentukan sebelumnya, maka skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji coba produk melalui *one to one evaluation* dan *small group evaluation* sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Produk

No.	Uji Coba Produk	Nilai Rata-rata (%)
1.	<i>One to One Evaluation</i>	100%
2.	<i>Small Group Evaluation</i>	96,66%
	Rata-rata Keseluruhan	97,77%

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi uji coba produk, maka dapat diketahui bahwa produk yang dikembangkan memperoleh skor presentase kelayakan sebesar 97,77%. Jika mengacu pada kategori yang telah ditentukan sebelumnya, maka skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *Articulate Storyline* pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar. *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif, dapat digunakan guru dan peserta didik untuk presentasi dengan memuat konten gabungan yaitu teks, gambar, suara, grafik, animasi, serta video. Media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum 2013 dan karakteristik peserta didik kelas V SD. Proses pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu: (1) *Analysis* (Analisis), peneliti menganalisis dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap satu orang guru dan tiga orang peserta didik kelas V A SDN Menteng 03, diketahui bahwa guru dan peserta didik setuju bahwa pembelajaran pada muatan IPS membutuhkan media pembelajaran digital yang memuat gambar-gambar. Kemudian melakukan analisis materi yang akan dibahas yaitu materi kelas V SD, KD 3.4 dan 4.4, Tema 7, Subtema 2, serta Pembelajaran 1 dan 3; (2) *Design* (Perancangan), peneliti merancang materi dan kuis, *flowchart*, *storyboard*, dan instrumen penilaian; (3) *Development* (Pengembangan), peneliti mengembangkan produk melalui tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi; (4) *Implementation* (Implementasi), media pembelajaran diuji coba dan divalidasi oleh para ahli (*expert review*), yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selanjutnya, diujicobakan kepada peserta didik dengan dua tahap, yaitu tiga orang peserta didik untuk *one to one evaluation* dan enam orang peserta didik untuk *small group evaluation* melalui *platform Zoom Meeting*; (5) *Evaluation* (Evaluasi), peneliti melakukan evaluasi produk berupa evaluasi formatif untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dikembangkan. Evaluasi formatif yang dilakukan merupakan bentuk evaluasi dan revisi (perbaikan) produk. Evaluasi formatif yang pertama adalah *expert review*, serta yang kedua adalah *one to one evaluation* dan *small group evaluation*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline*, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dan dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran serta peserta didik dapat lebih mudah memahami materi.

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan ini, terdapat keterbatasan, yaitu: (1) Peneliti tidak melakukan uji coba *field test*, dikarenakan pada saat uji coba dilakukan, sekolah yang bersangkutan sudah hampir memasuki masa libur sekolah dan adanya keterbatasan waktu; (2) Keterbatasan dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga peneliti membutuhkan seorang programmer; (3) Pengguna disarankan menggunakan perangkat elektronik seperti laptop atau

komputer; dan (4) Penelitian ini tidak dilakukan evaluasi sumatif karena peneliti hanya sampai tahap mengetahui kelayakan produk media pembelajaran *Articulate Storyline*.

Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline* yang bernama “Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Uji kelayakan produk melalui dua tahap, yaitu uji ahli yang melibatkan tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta uji coba produk kepada peserta didik melalui *one to one evaluation* dan *small group evaluation*.

Berdasarkan penilaian dari para ahli, penilaian ahli materi memperoleh skor 92,50%, ahli media memperoleh skor 91,66%, dan ahli bahasa memperoleh skor 92,50%. Rata-rata skor kelayakan dari para ahli memperoleh skor sebesar 92,14% dengan kategori **Sangat Baik**. Berdasarkan hasil uji coba produk, tahap *one to one evaluation* memperoleh skor 100% dan *small group evaluation* memperoleh skor 96,66%. Rata-rata skor kelayakan dari uji coba produk memperoleh skor sebesar 97,77% dengan kategori **Sangat Baik**. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dan dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran serta peserta didik dapat lebih mudah memahami materi.

Rekomendasi

Berikut adalah rekomendasi mengenai media pembelajaran *Articulate Storyline* yang peneliti berikan untuk membantu penelitian dan pengembangan ini: (1) Diharapkan dapat menambah media pembelajaran yang digunakan sekolah; (2) Diharapkan dapat digunakan guru sebagai referensi dan menginspirasi ketika mengajarkan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar; (3) Diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran dan membuat peserta didik mudah memahami materi; dan (4) Diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya ketika melakukan penelitian dengan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* sehingga dapat mengembangkannya lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Akhyar, M., Puspitarini, Y. D., & Djono. (2018). *Developing Powtoon-Based Video Learning Media for Five Grade Students of Elementary School*. 165, 173–177.
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>
- 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(2). <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 8–16.
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., ... Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Kemendes. (2020). Hindari Lansia Dari Covid 19. Retrieved from <http://www.padk.kemkes.go.id/article/read/2020/04/23/21/hindari-lansia-dari-covid-19.html>
- Mahmud, N. F. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar*.
- Mendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84–91. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- N, S. Y. L., & Sugandhi, N. M. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Press.
- Nursiyanto, Indera, Wibasuri, A., Lestari, S., & Aziz, R. A. (2020). *Pendampingan Media Pembelajaran Online Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Islam Pelangi Bandar Lampung*. 20–24.
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa Di SDIT Cendikia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 94–101. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.011.10>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD*. 4(1), 122–130. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Savitri, D., Karim, A., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2>
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(04), 486–495.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Ke-26)*. Bandung: Alfabeta.
- Yamin, M. (2012). *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*. Ciputat: Referensi.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>