

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA ASPEK KOGNITIF MATA PELAJARAN IPAS HARMONI DALAM EKOSISTEM KELAS V SD NEGERI KLUMPIT

DOI: 10.26877/literasi.v4i2.20494

Berlyan Salsabilla Anindyta Susanto¹⁾, Joko Sulianto²⁾, Ferina Agustini³⁾

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh media yang digunakan dalam pembelajaran IPAS masih kurang optimal. Hal ini menjadi salah satu penyebab minimnya pemahaman materi yang diterima oleh peserta didik. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman dalam belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS serta menganalisis kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Articulate Storyline 3*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah guru kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa angket validasi ahli konstruksi, angket validasi ahli isi, angket validasi ahli praktisi konstruksi, dan angket validasi praktisi isi. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran mendapat skor rata-rata dari ahli konstruksi yaitu 98%, ahli isi yaitu 95,33%, ahli praktisi konstruksi yaitu 96,33%, dan ahli praktisi isi yaitu 97,33% dengan kategori kualifikasi kevalidan sangat baik. Jadi, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Articulate Storyline 3* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, *Articulate Storyline 3*, IPAS.

History Article

Received 31 Agustus 2024

Approved 6 September 2024

Published 30 September 2024

How to Cite

Susanto, Sulianto, Joko. & Agustini, Ferina. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Aspek Kognitif Mata Pelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SD Negeri Klumpit. *Literasi*,4(2), 279-290

Corresponding Author:

Jl. Plewan I, RT.10/RW.3, Siwalan, Gayamsari, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia.

E-mail: ¹ berlyansalsabilla11@gmail.com

PENDAHULUAN

Negara Indonesia sedang dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikannya. Berbagai macam usaha dilakukan oleh pemerintah untuk dapat terus mengembangkan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman. Namun, proses pembelajaran di Indonesia secara umum masih bersifat *teacher-centered* dimana guru menjadi pemeran utama sementara peserta didik hanya menjadi penonton. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pun masih bersifat konvensional dan kurang inovatif.

Indonesia berada dalam era revolusi industri 4.0. Menurut (Mubyarto & Sohibien, 2020) revolusi industri 4.0 adalah sebuah era industri digital dimana seluruh bagian yang ada di dalamnya saling berkolaborasi dan berkomunikasi secara real time dimana saja kapan saja dengan pemanfaatan IT (*Information Technology*). Di era ini, pendidikan didorong untuk mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran (Arti, 2020). Peserta didik tidak lagi dituntut untuk mendengarkan dan menghafal materi pelajaran yang telah disampaikan guru, tetapi berupaya mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, sesuai dengan kapasitas dan tingkat perkembangan berfikirnya, sembari berkontribusi untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPAS secara bermakna mampu mengaktifkan peserta didik dalam penguasaan konsep dan mampu menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu pengaruh guru berperan penting dalam proses pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas V SD Negeri Klumpit pada proses pembelajaran IPAS di kelas V serta angket analisis kebutuhan media pembelajaran menunjukkan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru seringkali menggunakan buku dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang belum optimal berpengaruh terhadap minimnya pemahaman materi yang diterima oleh peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan, maka pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS bab Harmoni dalam Ekosistem kelas V SD Negeri Klumpit yang diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan pemahaman dalam belajar peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi berbasis *android* pada mata pelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem kelas V sekolah dasar menggunakan perangkat lunak atau *software Articulate Storyline 3*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Klumpit, Kecamatan Tlogowungu, Kabupaten Pati. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu lembar wawancara, angket analisis kebutuhan media pembelajaran, dan lembar validasi ahli.

Instrumen lembar validasi digunakan untuk mendapatkan data tentang kualitas dari media pembelajaran yang dibuat. Lembar validasi ini terdiri dari lembar validasi ahli konstruksi, lembar validasi ahli isi, lembar validasi ahli praktisi konstruksi, dan lembar validasi ahli praktisi isi.

Penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap uji coba lapangan awal terbatas (*Preliminary Field Testing*). Tahap uji coba lapangan awal terbatas dilaksanakan setelah validasi dari para ahli dilakukan. Sukmadinata (2012: 170) menyebutkan uji coba lapangan awal terbatas dilakukan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai dengan 12 subjek uji coba (guru). Subjek uji coba atau ahli praktisi dalam penelitian ini terdiri dari 3 guru kelas V SD Negeri Klumpit. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif. Hasil penilaian terhadap produk pengembangan kemudian disajikan melalui penskoran yang telah dikriteriakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Pemberian Skor

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Penganalisisan hasil penilaian dari validator dilaksanakan dengan cara menghitung skor atau nilai yang di dapat. Jumlah skor atau nilai yang ideal untuk semua item adalah 100%. Setelah mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, maka dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Presentase penilaian} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah butir soal} \times \text{jumlah skor tertinggi soal}} \times 100\%$$

Persentase penilaian kemudian disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut adalah tabel kategori kualifikasi kevalidan media pembelajaran.

Tabel 2. Kualifikasi Kevalidan Media Pembelajaran

Interval (%)	Keterangan
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, maka produk pengembangan berupa media pembelajaran valid dan layak dengan persentase dari 61% - 100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut adalah hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti pada setiap tahapannya.

Tahap *Analysis* (Analisis) dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Analisis juga dilakukan dengan tujuan untuk mendapat informasi yang relevan terkait dengan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan analisis melalui observasi, wawancara, dan angket yang telah dilakukan didapatkan fakta, sebagai berikut: 1) Pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang menarik minat dan motivasi belajar peserta didik, 2) Pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang memiliki desain menarik, inovatif, dan interaktif, 3) Belum pernah dikembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi menggunakan *Articulate Storyline 3*, 4) Guru mendukung pengembangan media pembelajaran yang akan membawa peserta didik menuju pembelajaran yang menyenangkan.

Tahap *Design* (Perancangan) adalah tahap yang digunakan untuk merancang sebuah produk sehingga menghasilkan *output* yang memenuhi tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan pembuatan *storyboard* sederhana dan persiapan alat dan bahan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Pembuatan *storyboard* secara sederhana dilakukan terlebih dahulu untuk mempermudah peneliti dalam merancang media yang akan dibuat. Persiapan alat dan bahan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu 1) laptop, 2) website, 3) aplikasi *Articulate Storyline 3*, 4) buku.

Dalam proses pengembangan sebuah produk, laptop merupakan alat yang utama digunakan peneliti dalam pembuatan produk penelitian dan pengembangan ini. Adapun spesifikasi laptop yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Merk atau Type : ASUS VivoBook
Processor : Intel(R) Celeron(R) N4020 CPU @ 1.10GHz 1.10 GHz
RAM : 4,00 GB
System Type : Windows

Menurut Abdullah (2015: 1) website adalah kumpulan-kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang di dalamnya berisi informasi dalam bentuk data digital baik itu berupa gambar, video, audio, teks, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Pada pembuatan media pembelajaran interaktif ini, website digunakan untuk mengunduh audio sebagai BGM (*Background Music*) dan gambar-gambar pelengkap media pembelajaran. Website juga digunakan untuk menyunting gambar yang akan digunakan sebagai *icon* tombol-tombol dalam media pembelajaran interaktif.

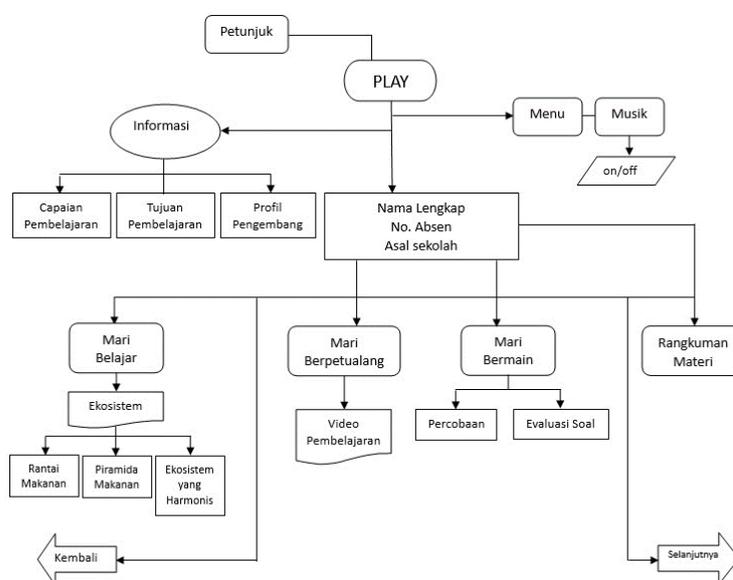
Dalam pembuatan media pembelajaran ini, bahan yang terpenting yaitu aplikasi *Articulate Storyline 3*. Menurut Maesharoh dkk. (2022: 31) *Articulate Storyline 3* adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran dimana memadukan teks, gambar, video, animasi, suara, dan serta simulasi sehingga mampu menyajikan bentuk karya secara virtual yang menarik dan menyenangkan. *Articulate Storyline 3* dilengkapi dengan berbagai fitur canggih namun ramah pengguna yang terdiri dari *trigger*, *character*, *picture*, *movie*, *timeline*, dan lain sebagainya sehingga memudahkan guru untuk menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif.



Gambar 1. Logo Aplikasi *Articulate Storyline 3*

Buku yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* adalah Modul Pembelajaran Kurikulum Merdeka Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Untuk SD/MI Kelas V Semester Ganjil dan Genap dan Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk SD Kelas V. Buku tersebut digunakan sebagai referensi materi dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Materi disesuaikan sedemikian rupa sehingga media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem.

Tahap *Development* (Pengembangan) adalah kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan pembuatan *flowchart*. Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk mempermudah dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android*. Tampilan diagram *flowchart* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. *Flowchart* Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan *flowchart* yang telah dibuat, media pembelajaran selanjutnya dikembangkan melalui aplikasi *Articulate Storyline 3*. Gambar, *background*, BGM (*Background Music*), *icon* tombol, dan materi pelajaran yang telah diedit maupun yang telah dibuat kemudian dimasukkan dan digabungkan dalam aplikasi *Articulate Storyline 3*. Setelah semua digabungkan pada aplikasi *Articulate Storyline 3*, kemudian *icon* tombol diberi *trigger*

agar ketika ditekan dapat menjalankan sebuah perintah dan menampilkan sebuah data sehingga bersifat interaktif.

Media pembelajaran juga diberi fungsi script pada BGM (*Background Music*) sehingga audio dapat looping atau berbunyi terus menerus ketika aplikasi dijalankan. Setelah semua halaman selesai dibuat, langkah terakhir adalah melakukan publikasi media pembelajaran dalam format website browser (HTML5). Supaya media pembelajaran interaktif dapat dijalankan pada smartphone android, maka format perlu diubah dari website browser (HTML5) menjadi *application file (.apk)* melalui aplikasi Website APK Builder Pro. Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.



Gambar 3. Halaman Utama



Gambar 4. Halaman Informasi



Gambar 5. Halaman Petunjuk



Gambar 6. Halaman Login



Gambar 7. Halaman Menu

Halaman menu berisi empat pilihan yaitu “Mari Belajar”, “Mari Berpetualang”, “Mari Bermain”, dan “Rangkuman Materi”. Pada menu “Mari Belajar” berisi materi pembelajaran, menu “Mari Berpetualang” berisi video pembelajaran tentang ekosistem, menu “Mari Bermain” berisi latihan soal dan percobaan, serta menu “Rangkuman Materi” berisi ringkasan materi secara keseluruhan.



Gambar 8. Halaman Materi

Salah satu halaman materi pembelajaran “Rantai Makanan” menjelaskan pengertian rantai makanan. Terdapat tombol dua “Bintang” yang masing-masing mengarah pada halaman yang berbeda. Tombol “Bintang” biru mengarah pada halaman materi rantai makanan ekosistem laut sedangkan tombol “Bintang” hijau mengarah pada halaman materi rantai makanan ekosistem sawah.



Gambar 9. Halaman Evaluasi Soal

Salah satu halaman evaluasi soal. Pada halaman ini, pengguna mengurutkan hewan sesuai dengan tingkatan dalam piramida makanan. Caranya dengan menekan gambar yang telah tersedia dalam tabel kemudian ditarik dan diletakkan sesuai dengan tempatnya.



Gambar 10. Halaman Hasil Evaluasi Soal

Halaman ini akan muncul jika hasil dari evaluasi soal mencapai lebih dari dan sama dengan 50. Dalam arti, pengguna lulus pada kegiatan evaluasi soal. Terdapat tombol “Review Evaluasi Soal” yang akan menunjukkan ulasan dari evaluasi soal yang telah dikerjakan sehingga dapat mengetahui kesalahannya.

Pada tahap implementasi, media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan kemudian diujikan kepada para ahli untuk divalidasi. Ahli terdiri dari dosen ahli konstruksi dan dosen ahli isi masing-masing berjumlah 3 orang. Ahli konstruksi dalam penilaian media pembelajaran interaktif ini yaitu, 1) Prasena Arisyanto, M.Pd, 2) Choirul Huda, M.Si., M.Pd, 3) Filia Prima Atharina, M.Pd. Ahli Isi dalam penilaian media pembelajaran interaktif ini yaitu, 1) Arfilia Wijayanti, M.Pd, 2) Fine Reffiane, M.Pd, 3) Filia Prima Atharina, M.Pd. Penilaian oleh ahli konstruksi dan ahli isi dibagi menjadi dua tahap. Berikut adalah hasil dari validasi para ahli.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Konstruksi Tahap 1

Validator	Skor Angket																				Skor Maks			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	S	N	%	%Rerata
1.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100	
2.	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	92	100	92	
3.	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	3	3	4	4	2	2	2	2	2	2	50	100	50	80,66666667
Jumlah	S	12	12	13	11	11	12	12	12	14	13	12	13	14	12	12	11	12	11	11	242			
Skor Maks	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15			
%		80	80	87	73	73	80	80	80	93,33	86,67	80	86,67	93,33	80	80	73,33	80	73,33	73,33				
%Rerata																								80,66666667

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* memperoleh nilai validasi dari ahli konstruksi sebesar 80,67% dengan kategori kualifikasi kevalidan baik. Namun, dapat dilihat pada beberapa aspek masih ditemukan nilai yang kurang memenuhi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Isi Tahap 1

Validator	Skor Angket																				Jumlah		Skor Maks	% Rerata
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	S	N	%	
1.	3	4	4	5	3	4	3	5	4	3	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	84	100	84	
2.	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	97	100	97	
3.	2	2	2	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46	100	46	
Jumlah	S	10	11	11	14	12	13	10	11	11	9	12	11	12	10	11	12	12	12	11	227			
Skor Maks	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15				
%		66,67	73,33	73,33	93,33	80	86,67	66,67	73,33	73,33	60	80	73,33	80	66,67	73,33	80	80	80	73,33				
%Rerata		75,66666667																						

Berdasarkan tabel di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* memperoleh nilai validasi dari ahli isi sebesar 75,67% dengan kategori kualifikasi kevalidan baik. Akan tetapi, dilihat dari beberapa aspek masih terdapat nilai yang kurang memenuhi sehingga diperlukan sebuah perbaikan.

Pada tahap *Evaluation* (Evaluasi) media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* dilakukan perbaikan. Dari hasil penilaian ahli konstruksi dan ahli isi masih ditemukan beberapa aspek yang memperoleh nilai kurang memenuhi sehingga diperlukan adanya perbaikan. Perbaikan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* dilakukan sesuai dengan saran dari ahli konstruksi dan ahli isi. Saran dan masukan dari ahli konstruksi diantaranya: 1) tambahkan menu petunjuk pengoperasian aplikasi, 2) tambahkan kegiatan atau foto kontekstual, 3) tambahkan pewarna dan *font* yang dimengerti dan disenangi anak, 4) pemilihan warna, tulisan, dan grafis jangan terlalu banyak. Untuk saran dan masukan yang diberikan oleh ahli isi yaitu: 1) tambahkan capaian pembelajaran, 2) tambahkan variasi interaksi misalnya pada jaring makanan “ada berapa rantai makanan yang terbentuk?”, 3) perubahan penggunaan huruf A dengan bintang, 4) tambahkan daftar pustaka, 5) tambahkan LKPP yang menarik, 6) tulisan jangan terlalu banyak, 7) tambahkan pertanyaan pemantik.

Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* yang telah diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan kemudian diajukan kepada ahli konstruksi dan ahli isi untuk dinilai kembali. Berikut adalah hasil validasi dari para ahli.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Konstruksi Tahap 2

Validator	Skor Angket																				Jumlah		Skor Maks	% Rerata
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	S	N	%	
1.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100	
2.	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	97	100	97	
3.	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97	100	97	
Jumlah	S	14	15	15	14	15	15	15	13	15	15	15	14	15	15	15	14	15	15	15	294			
Skor Maks	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15				
%		93,33	100	100	93,33	100	100	100	86,67	100	100	93,33	100	100	100	100	93,33	100	100	100				
%Rerata		98																						

Sesuai dengan tabel di atas, didapati bahwa pada validasi tahap kedua media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* memperoleh nilai dari ahli konstruksi sebesar 98% dengan kategori kualifikasi kevalidan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa nilai dari media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* mengalami peningkatan dari 80,67% ke 98%. Validasi tahap kedua menunjukkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan masuk kedalam kategori valid.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Isi Tahap 2

Validator	Skor Angket																				Jumlah		Skor Maks		%Rerata
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	S	N	%		
1.	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97	100	97		
2.	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	97	100	97		
3.	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	92	100	92		
Jumlah	S	13	14	14	14	13	14	14	14	15	14	15	15	13	14	15	15	15	15	15	286				
Skor Maksimal	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15				
%		86,67	93,33	93,33	93,33	86,67	93,33	93,33	93,33	100	93,33	100	100	100	86,67	93,33	100	100	100	100					
%Rerata																							95,33333333		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pada validasi tahap kedua media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* mendapatkan nilai dari ahli isi sebesar 95,33% dengan kategori kualifikasi kevalidan sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai dari media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* mengalami peningkatan dari 75,67% ke 95,33%. Validasi tahap kedua menunjukkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan masuk kedalam kategori valid.

Media pembelajaran interaktif yang telah selesai divalidasi oleh ahli konstruksi dan ahli isi kemudian diujikan kepada ahli praktisi. Ahli praktisi dibagi menjadi dua yaitu ahli praktisi konstruksi dan ahli praktisi isi yang merupakan guru kelas V SD Negeri Klumpit. Terdapat 3 guru yang menjadi validator ahli praktisi untuk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diantaranya, 1) Endang Widiastuti, S.Pd, 2) Rukminingsih, S.Pd, 3) Fatim, S.Pd. Berikut adalah hasil validasi dari ahli praktisi.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Praktisi Konstruksi

Validator	Skor Angket																				Jumlah		Skor Maks		%Rerata
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	S	N	%		
1.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	99	100	99		
2.	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	94	100	94		
3.	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	96	100	96			
Jumlah	S	14	14	13	15	14	15	15	15	15	15	15	14	15	15	13	14	15	13	15	289				
Skor Maks	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15				
%		93,33	93,33	86,67	100	93,33	100	100	100	100	100	100	93,33	100	100	86,67	93,33	100	86,67	100					
%Rerata																							96,33333333		

Berdasarkan tabel di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* memperoleh nilai validasi dari ahli praktisi konstruksi sebesar 96,33% dengan kategori kualifikasi kevalidan sangat baik.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Praktisi Isi

Validator	Skor Angket																				Jumlah		Skor Maks		%Rerata
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	S	N	%		
1.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	100	100		
2.	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	97	100	97		
3.	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	95	100	95		
Jumlah	S	14	14	13	15	15	15	15	15	13	15	15	15	15	13	15	15	15	15	15	292				
Skor Maks	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15				
%		93,33	93,33	86,67	100	100	100	100	100	86,67	100	100	100	100	86,67	100	100	100	100	100					
%Rerata																							97,33333333		

Sesuai dengan tabel di atas, didapati bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* memperoleh nilai validasi dari ahli praktisi isi sebesar 97,33% dengan kategori kualifikasi kevalidan sangat baik.

Berdasarkan beberapa tahapan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS bab Harmoni dalam Ekosistem di kelas V sekolah dasar. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli konstruksi dan ahli isi, produk yang dikembangkan kemudian divalidasi kembali pada tahap

kedua. Pada validasi ahli konstruksi tahap kedua, produk yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 98% dengan kategori kualifikasi kevalidan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa nilai dari media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* mengalami peningkatan dari 80,67% ke 98%. Validasi tahap kedua menunjukkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan masuk dalam kategori valid.

Selanjutnya, untuk validasi ahli isi tahap kedua media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 95,33% dengan kategori kualifikasi kevalidan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa nilai dari media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* mengalami peningkatan dari 75,67% ke 95,33%. Validasi tahap kedua menunjukkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan masuk dalam kategori valid.

Produk yang telah selesai divalidasi oleh ahli konstruksi dan ahli isi kemudian diujikan kepada ahli praktisi. Hasil penilaian dari ahli praktisi konstruksi menunjukkan nilai sebesar 96,33% dengan kategori kualifikasi kevalidan sangat baik. Sedangkan hasil penilaian dari ahli praktisi isi menunjukkan nilai sebesar 97,33% dengan kategori kualifikasi kevalidan sangat baik. Tidak terdapat saran dan masukan dari masing-masing ahli praktisi sehingga dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* masuk dalam kategori valid.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem kelas V sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*) telah menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* pada mata pelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem kelas V sekolah dasar.

Hasil pengembangan pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* dinyatakan valid dan layak dengan skor rata-rata dari ahli konstruksi yaitu 98% dengan kategori kualifikasi kevalidan sangat baik, ahli isi yaitu 95,33% dengan kategori kualifikasi kevalidan sangat baik, ahli praktisi konstruksi yaitu 96,33% dengan kualifikasi kevalidan sangat baik, dan ahli praktisi isi yaitu 97,33% dengan kategori kualifikasi kevalidan sangat baik. Sehingga media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *android* dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPAS Harmoni dalam Ekosistem kelas V sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah. (2015). *Web Programming is Easy*. Jakarta, Indonesia: Elek Media Komputindo.

Arti, M. (2020). Tantangan Sekolah Dan Peran Guru Dalam Mewujudkan Pembelajaran Bahasa Yang Efektif Di Era 4.0 Menuju Masyarakat 5.0. Seminar Nasional Pendidikan

ISSN 2808-7852 (print) ISSN 2808-7356 (online)

Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020 Tantangan, 18, 1027–1036.

<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1628423&val=12987&title=TANTANGAN SEKOLAH DAN PERAN GURU DALAM MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN BAHASA YANG EFEKTIF DI ERA 40 MENUJU MASYARAKAT 50>

Mubyarto, M. M., & Sohibien, G. P. D. (2020). DETERMINAN DAYA SAING SEKTOR MANUFAKTUR UNGGULAN MENUJU PROGRAM MAKING INDONESIA 4.0 (Determinants of Competitiveness of the Leading Manufacturing Sector for Making Indonesia 4.0 Program). 2019(1), 710–719. <https://prosiding.stis.ac.id/index.php/semnasoffstat/article/view/56/79>

Sukmadinata, N.S. (2012). Metode penelitian pendidikan. Bandung, Indonesia: PT. Remaja Rosdakarya.

Maesharoh, R.W., Tijan. (2022). Pengembangan media pembelajaran PPKn berbantuan articulate storyline 3. Semarang, Indonesia: Cahya Ghani Recovery..

Suyanto, S (2009). Keberhasilan sekolah dalam ujian nasional ditinjau dari organisasi belajar. *Disertasi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Jakarta.