



Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Firdaus Gubug

Annis Muthi'ah Mardiyah^{1✉}

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang ¹

Email : Annis_1803096042@student.walisongo.ac.id¹

Received: 2021-07-23; Accepted: 2021-08-20 ; Published: : 2021-08-23

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang Pengembangan Media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Firdaus Gubug. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui teknik mengembangkan media ajar Articulate Storyline kedalam Compact Disk (CD) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV. (2) Untuk mengetahui layak ataupun tidaknya penggunaan media interaktif Articulate Storyline dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV. (3) Untuk mengetahui media berbasis Articulate Storyline ini sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan model 4D (Define, Design, Develov, dan Disseminate). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis suatu pembelajaran. Model 4D ini lebih tepat digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran.

Kata Kunci : *Articulate Storyline, Ilmu Pengetahuan Alam, Media Pembelajaran*

Abstract

This research discusses the development of Articulate Storyline-based learning media in class IV at Madrasah Ibtidaiyah Al-Firdaus Gubug. The objectives of this study were (1) To determine the technique of developing Articulate Storyline teaching media into a Compact Disk (CD) in Natural Sciences subjects in grade IV. (2) To determine whether or not the use of Articulate Storyline interactive media is appropriate in Natural Sciences subjects in grade IV. (3) To find out which Articulate Storyline-based media is very effective in increasing student motivation in Natural Sciences subjects in Class IV. The development model used in this study uses the 4D model development model (Define, Design, Develov, and Disseminate). The choice of this model is based on systematic consideration and is based on the theoretical foundation of learning. This 4D model is more appropriate to be used to develop learning tools, not to develop learning systems

Keywords: *Articulate Storyline, Natural Sciences, Learning Media*

Copyright © 2021, Author.

This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



DOI: <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.393>.

How to Cite : MARDIYAH, Annis Muthi'ah. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Firdaus Gubug.

EduBase : Journal of Basic Education, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 97-102, aug. 2021. ISSN 2722-1520.

Available at : <http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/393>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang mengaruhi siswa untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya dan dapat menumbuhkan hal-hal yang positif pada siswa itu sendiri. Dengan menerapkan metode juga media yang cocok Untuk konten yang ingin kita ajarkan kepada siswa, kita dapat mengadopsi berbagai metode untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Perlu kita ketahui bahwa media adalah perantara, sarana dan alat untuk proses pembelajaran dan komunikasi, termasuk media grafik, dan media yang menggunakan alat tampilan, seperti peta, model, bola dunia, dll (Ahmad, 1997): Halaman 3). Media memiliki kekuatan dan sinergi yang positif, yang dapat mengubah sikap dan perilaku siswa menuju kreativitas dan perubahan yang dinamis. Peran media juga dapat dikatakan tidak akan Jauh dari sistem pendidikan dan juga pembelajaran. Tujuan penggunaan Alat Bantu dalam proses pembelajaran adalah agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Munadi, 2010).

Dalam hal pembinaan dan kewajiban, guru diharapkan menyusun bahan ajar yang inovatif berdasarkan pertumbuhan peserta didik dan perkembangan teknologi informasi. Sebagaimana Santrock (2008) dikatakan bahwa pendidik yang berpengaruh tahu cara menggunakan teknologi computer Dan bagaimana mengajari peserta didik cara menggunakan komputer untuk menulis dan berkreasi. Jika guru dapat mengevaluasi keefektifan permainan pengajaran dan simulasi komputer, dan mengetahui bagaimana mengajar siswa untuk menggunakan alat komunikasi melalui komputer seperti Internet, itu akan dianggap efektif. Guru yang efisien akan memahami alat penting lainnya dengan baik untuk mendukung pembelajaran siswa difabel dan membuat suasana belajar menyenangkan. Dalam proses belajar mengajar, seluruh komponen pembelajaran diperankan dengan seoptimal mungkin agar tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai, yaitu dengan cara penggunaan Alat bantu (media) pembelajaran. Perlu digaris bawahi bahwa pemakaian Alat Bantu (media) dalam proses pembelajaran dikelas dapat membantu pendidik untuk menumbukan Minat belajar peserta didik.. Dengan adanya Alat bantu dalam proses pembelajaran maka pemikiran peserta didik akan Muncul dengan sendirinya. Selain itu media pembelajaran juga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang dipelajari. Dengan menggunakan media materi dapat tersampaikan lebih cepat karena media dapat membantu memvisualisasikan dan mereduksi ekspresi verbal di dalam kelas. Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan sebuah system yang mana didalamnya terdapat komponen-komponen yang berkaitan sangat erat. Banyak permasalahan dan tantangan di bidang pendidikan, misalnya tantangan yang dihadapi oleh lembaga pendidikan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, mata pelajaran tertentu di kelas yang tidak dapat diselesaikan oleh sebagian siswa, metode pembelajaran yang tidak efektif, dan sebagian guru memanfaatkannya. di dalam kelas, dan kurangnya media dan fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Segala permasalahan dan tantangan yang dihadapi membutuhkan solusi agar dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang dapat memberikan dampak yang efektif. Oleh karena itu diperlukan inovasi di bidang pembelajaran untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang ada.

Dalam proses pembelajaran tingkat sekolah dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI), pengembangankemampuan berfikir peserta didik kurang didorongdan banyak terdapat siswa dan siswi yang kurang fokus padamateri yang disampaikan.Terdapat beberapa siswa dan siswi yang bermain, berbicara, sehingga membuat mereka tidak fokus dalam proses belajar mengajar. Maka disinilahpentingnya peran guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan Program Articulate Storyline untuk membuat media pembelajaran. Media pembelajaran dengan menggunakan Articulate Storyline yang ideals harus bisa membuat media presentasi informasi dalam bentuklatihan-latihan teks, analisis kuantitatif grafik, simulasi, umpan balik langsung dan animasi-animasi.

Dengan adanya perkembangan dalam Studi ilmu pengetahuan dan juga teknologi, berharap semua digunakan dengan sebaik mungkin untuk membantu proses pembelajaran di kelas.Selain sebagai sarana pendukung, penggunaan Alat Ajar (media) dalam proses pembelajaran juga bisa sebagai alat transformasi belajar yang sebelumnya memakai metode ceramah di dalam kelas. Selain itu, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran ini mampu menumbuhkan , minat, keinginan, motivasi, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Hal ini akan mewujudkan tujuan pembelajaran yang pada akhirnya bisa meningkatkan mutu hasil belajar itu sendiri.

Berdasarkan observasi awal peneliti dalam pengumpulan data pada tanggal 29 Mei 2021, peneliti menemukan permasalahan yang mana masih banyak guru yang menggunakan Buku LKS, Buku Paket, dan Papan Tulis sebagai Sarana penyampaian materi di dalam kelas, Sehingga membuat pembelajaran jadi monoton dan membosankan untuk siswa. Selama proses belajar mengajar, peserta didik tidak didorong untuk

menumbuhkan daya berpikirnya. Masih banyak terdapat siswa maupun siswi yang kurang fokus pada materi yang disampaikan. Salah satunya banyak siswa yang bermain, berbicara, berjalan-jalan sehinggamereka tidak fokus dalam proses pembelajaran di kelas. Disinilah peran seorang pendidik itu sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di MI Al-Firdaus, terutama dikelas IV pada mata pelajaran IPA, masih ada beberapa siswa terlihat kurang minat dalam belajar dan terlihat motivasi belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPA ini.

Dengan adanya fenomena ini peneliti ingin mengembangkan sebuah Bahan Ajar (media) pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi Articulate Storyline. Articulate Storyline ini merupakan perangkat lunak (aplikasi) produksi media pembelajaran yang simpel dan menyenangkan. Antarmukanya sangat sederhana hampir mirip dengan Microsoft Power Point, akan memudahkan pendidik yang masih tidak tahu dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif ini karena tidak perlu bahasa pemrograman / skrip saat membuat media, dan alat yang tersedia banyak. dalam alur cerita yang jelas, isinya mirip dengan Microsoft Power Point. Perlu diperhatikan bahwa media Articulate Storyline sangat andal dan mampu membuat presentasi lebih menarik, lebih lengkap dan lebih kreatif. Dengan adanya format multimedia seperti gambar, timeline dan video, guru dapat dengan leluasa melakukan presentasi yang sangat baik tanpa menghabiskan banyak waktu dan tenaga. (Pustekom, 2016).

Media Articulate Storyline sangat cocok untuk digunakan dalam memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif, Dengan cara ini, pembelajaran ilmu pengetahuan alam tidak lagi menjadi kelas yang membosankan. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat mengaplikasikan media *Articulate storyline* pada pembelajaran IPA, dan berasumsi bahwa semangat dan motivasi belajar siswa akan meningkat dengan penggunaan media tersebut.

Perlu dicatat bahwa keunggulan *Articulate Storyline* adalah keluaran media akhir dapat dipublikasikan secara online atau offline melalui CD (*compact disc*). Melalui fenomena di atas membuat peneliti tertarik pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik, sehingga pembelajaran IPA tidak lagi membosankan. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menerapkan media Articulate Storyline pada pembelajaran IPA, dan berasumsi bahwa semangat dan motivasi belajar siswa akan meningkat dengan penggunaan media yang dikembangkan. Dengan demikian, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate*

Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Firdaus Gubug.

MI Al-Firdaus dipilih sebagai lokasi penelitian karena MI Al-Firdaus mendapat dukungan teknis yang cukup sehingga memudahkan penulis untuk mempelajari sekolah MI Al-Firdaus. Diharapkan dengan penulisan artikel ini menjadi nilai rujukan bagi guru, dan dapat menjadi acuan bagi siswa untuk memilih media pembelajaran yang interaktif dan cocok untuk kebutuhan Peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif mengenai analisis kebutuhan yang didasarkan dari observasi awal di lapangan dan juga kajian terhadap literatur- literatur yang relevan dengan penelitian implikasinya bagi siswa adalah meningkatkan efektifitas belajar siswa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk belajar secara mandiri, kreatif dan menyenangkan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan model 4D (Define, Design, Develov, dan Disseminate). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis suatu pembelajaran. Model 4D ini lebih tepat digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk membuat produk baru dalam sistem pembelajaran kelas IV melalui penggunaan Media *Articulate Storyline*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk media pembelajaran berdasarkan *Articulate Storyline* Kelas IV. Proses pengembangan media pembelajaran Kelas IV mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan. menggunakan model 3D yang sejalan dengan model 4D (model pengembangan Thiagarajan) yang meliputi tahap definisi, desain, pengembangan, dan distribusi. Berikut hasil tahap pengembangan media pembelajaran interaktif kelas IV berbasis *Articulate Storyline*.

2. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini disimpan kedalam compact disc. Bahan Ajar interaktif ini berisi pembelajaran "IPA materi Pengelompokan Hewan" yang ditujukan untuk siswa kelas IV MI Al-Firdaus. Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah diverifikasi oleh Validator media, Validator materi, dan Validtor pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan.

Dari Akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan Articulate storyline ini antara lain: 1) Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian, 2) isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat diunggah dimana saja, 3) Perangkat lunak otak cerdas sederhana, yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat dipublikasikan secara offline atau online melalui templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata, dan sistem manajemen pembelajaran (LMS).

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dirancang untuk pembelajaran personal. Alangkah baiknya jika guru terus menjelaskan materi demi untuk meningkatkan keahaman siswa terhadap materi tersebut. sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mahir menggunakan teknologi. Penelitian dan pengembangan ini juga akan bermanfaat dan dapat membekali siswa dengan pengetahuan baru tentang materi penggolongan hewan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al- Firdaus Gubug" dengan menggunakan metode penelitian Kualitatif dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi penggolongan hewan pada materi penggolonga hewan ini telah melalui beberapatahapan, diantaranya yaitu:
 - a. Diuji tingkat kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan
 - b. Data informasi didapatkan dari hasil penilaian kritik dan saran
 - c. Dianalisis secara deskriptif kualitatif
 - d. Diperoleh dengan membagikan tautan kemudian mendapatka saran
2. Pengembangan Bahan ajar Interaktif penggolongan hewan dibutuhkan oleh guru untuk mampu memotivasi dan memfokuskan siswa dalam pembelajaran yang sedang, sehigga bisa diterima oleh siswa dengan baik dan sadar.
3. Hasil evaluasi penggunaan media Interaktif *Articulate Storyline* materi Tata Surya ini dapat memotivasi dan memfokuskan siswa terhadap pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, R. (1997). *Media instruksional edukatif*. Pt Rineka Cipta.

Anonim, “Articulate Storyline untuk Media Pembelajaran Guru SD”,
<https://pustekkom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untukmediapembelajaran-guru-sd/>

Munadi, Y. (2010). *Media pembelajaran Jakarta: Gaung persada (GP) press.*

Santrock, J. W. (2008). *Psikologi Pendidikan, terjemahan Tri Wibowo BS Jakarta: Kencana Prenada Media Group.*