



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar

Rusmin Husain¹, Ditya Ibrahim²

¹Universitas Negeri Gorontalo

²SDN 5 Bulawa Kab. Bone Bolango

Email: rusmin.husain@ung.ac.id

Received: 29 May 2021; Revised: 12 Juny 2021; Accepted: 31 August 2021

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.3.1357-1366.2021>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui kondisi objektif pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif (*articulate storyline*) di kelas V SDN 9 Tilongkabila. 2) Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif (*articulate storyline*) pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang akan dikembangkan di kelas V SDN 9 Tilongkabila. 3) mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media serta siswa. Metode yang dipakai pada penelitian adalah *Research and Development (R&D)* dengan tahapan pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*), namun penelitian hanya dilaksanakan hingga tahap implementasi. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi ahli materi dan validasi ahli media serta respon siswa, Media yang dikembangkan diujicoba oleh 14 siswa kelas V SDN 9 Tilongkabila. Media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V SDN 9 Tilongkabila memperoleh rata-rata nilai dari ahli materi sebesar 90% yang dikategorikan "sangat layak", selanjutnya untuk validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,17% yang memperoleh kategori "sangat layak". Hasil penilaian pada uji coba yang dilakukan siswa memperoleh nilai rata-rata 92,32% dengan kategori "sangat layak", sehingga media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di Kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan simpulan, maka dapat disarankan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: *Articulate Stoyline*, Media Pembelajaran Interaktif

Abstract

This research aims to; 1) know the objective conditions of the learning implementation by using interactive learning media (*articulate storyline*) in class V of SDN 9 Tilongkabila, 2) develop the interactive learning media (*articulate storyline*) in IPS subject on the material of Nasional incidents during the Coloniak Period in classV of SDN 9 Tilongkabila, and 3) determine the feasibility of learning media based on the assessment of marerial experts, media experts, and sRudents' responses. This is a Research and Development (R&D) with the model of ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*), however, the rearch in limited to the implementation stage. The data collection technique applies a questionnaireof validation for material experts, validation for mediaexperts, and student responses. The media developed is tested on 14student in class V of SDN 9 Tilongkabila. The findings show that the interactive learning media by using the software of Articulate Storyline obtains an average score of 90%



from material experts with the “highly feasible” category and 89.17% from media expert with the “highly feasible” category. The result of the assessment on the testing by the students obtains an average score of 92.32% with the “highly feasible” category. Thus, it can be concluded that the interactive learning media by using the software of Articulate Storyline 3 in IPS subject on the material of Nasional Incidents during the Colonial Period is feasible to use as interactive learning media in Class V SD. Based on the conclusion, it can be suggested that interactive learning media by using software of Articulate Storyline 3 in IPS subject on the material of Nasional Incident during the Colonial Period can be used as an alternative learning media that can improve student learning outcomes.

Keywords: Articulate, Storyline, Interactive Learning Media, Nasional Incidents during the Colonial Period

PENDAHULUAN

Materi IPS khususnya peristiwa kebangsaan masa penjajahan seperti yang terdapat pada buku tema 7 kelas V SD membutuhkan pemahaman secara hierarkis akan serangkaian peristiwa yang telah terjadi di masa lalu. Siswa harus mengkaji peristiwa masa lalu yang belum pernah dialami. Di samping itu siswa juga diharuskan memahami peristiwa-peristiwa penting, tokoh yang terlibat, dan tempat bersejarah yang menjadi isi utama dari materi tersebut. Kemudian siswa harus mampu menceritakan kembali peristiwa-peristiwa kebangsaan yang terjadi menjadi sebuah gambaran nyata sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi bermakna. Selama ini yang terlihat guru mengajarkan peristiwa sejarah/kebangsaan secara *textbook* dan terbatas dalam menggunakan media gambar saat menyampaikan materi “Peristiwa kebangsaan masa penjajahan.” Keberadaan media ini ialah sebagai sarana menyampaikan pesan dari materi pelajaran agar tidak bersifat verbalistik.

Hasil observasi kondisi pembelajaran di kelas V yaitu di SDN 9 Tilongkabila diketahui bahwa materi sejarah terkait peristiwa kebangsaan masa penjajahan Portugis banyak diajarkan secara *textbook* oleh guru. Pengajaran IPS secara *textbook* ini membuat siswa beranggapan bahwa materi sejarah semacam teori yang harus dihafalkan. Siswa tidak memahami konsep IPS sejarah yang diajarkan namun sekedar menghafal kronologis peristiwa sejarah yang disajikan dalam cerita. Padahal sejatinya materi tersebut perlu dipahami secara kronologis, kemudian diambil pelajaran nilai moralnya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya diketahui juga melalui hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bahwa rata-rata siswa kelas V kurang menyukai pelajaran IPS utamanya sejarah. Akibatnya pemahaman siswa akan sejarah perjuangan bangsa sangat kurang. Hal ini berdampak pada keseharian siswa dimana banyak siswa yang tidak mengetahui dan mengenal tokoh pahlawan sejarah Indonesia, bahkan mereka tidak mengetahui cerita sejarah bangsa Indonesia.

Kemudian hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN 9 Tilongkabila dikemukakan pula kondisi pembelajaran IPS selama ini menggunakan buku siswa yang disediakan oleh pemerintah. Hasilnya pengetahuan siswa hanya terbatas pada buku siswa yang digunakan. Guru mengemukakan bahwa “Anak kalau bergantung pada buku siswa tidak bisa, karena materi yang disajikan hanya sedikit. Ketika anak disuruh aktif di luar dengan mencari sumber materi di internet, padahal nyatanya tidak semua siswa bisa menggunakan internet. Kalau guru memberikan tugas yang mengharuskan siswa mencari bahan di internet, maka guru tidak bisa lepas tangan begitu saja. Guru setidaknya menghimbau orang tua siswa agar memberi pendampingan kepada siswa saat mencari



sumber belajar di internet. Sedangkan kita tahu bahwa tidak semua orang tua bisa menggunakan internet, dan terlebih lagi dengan kondisi wilayah tempat tinggal di sekitaran area SDN 9 Tilongkabila yang tidak memiliki koneksi internet. Kemudian bila siswa diminta mencari sumber di perpustakaan, kenyatannya ketersediaan buku di perpustakaan terbatas jumlahnya. Selanjutnya bila diminta mencari buku di luar, dalam hal ini membeli buku tambahan untuk sumber belajar, maka siswa terkendala masalah ekonomi karena rata-rata orang tua siswa termasuk kategori ekonomi rendah.” Jika siswa hanya mengandalkan buku siswa sebagai satu-satunya sumber belajar, maka pengetahuan dan konsep peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang didapat siswa kurang lengkap. Guru menyatakan perlunya sumber belajar lain bisa berupa buku atau media pembelajaran tambahan.

Peneliti juga melakukan observasi terkait proses pembelajaran di dalam kelas khususnya terkait dengan mata pelajaran IPS di SDN 9 Tilongkabila. Proses pembelajaran pada lingkup mata pelajaran IPS, siswa sudah baik, dan tingkat pemahaman siswa juga sudah baik. Media pembelajaran yang beliau gunakan yaitu media pembelajaran yang sudah umum atau sering digunakan oleh guru kebanyakan yaitu menggunakan media buku paket dan media visual dalam bentuk kertas yang ditempel di dinding. Belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa multimedia baik itu power point ataupun alat peraga flash lainnya. Hal itu juga disebabkan oleh kurangnya sarana serta prasarana komputer di lingkungan sekolah sehingga membuat guru sedikit sulit untuk membuat media pembelajaran IPS interaktif.

Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar dalam rangka komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Media adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan dalam proses pembelajaran kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal (Rusman, 2011:171).

Penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran agar siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pengalaman baru agar siswa termotivasi. Pemilihan jenis huruf yang menarik pada penyajian materi menjadikan siswa menjadi lebih mudah mengingat materi yang diajarkan, oleh karena itu media pembelajaran dengan *articulate storyline 3* dapat memberikan siswa kesempatan untuk beraktivitas dan memperoleh pengalaman dalam pembelajaran yang dapat memberikan hasil yang optimal.

Terkait mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan, media pembelajaran *Articulate Storyline 3* menghadirkan content gambar, video, dan animasi kiranya mampu memberikan pengetahuan yang lebih lengkap karena mampu menghilangkan batas ruang dan waktu untuk melihat materi pembelajaran yang tidak dapat diperoleh di dalam kelas. Dengan media ini juga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka bisa mengeksplorasi materi yang mereka pelajari yang membuat materi itu terus diingat dan melekat yang dapat membantu keberhasilan belajar nantinya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada



Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V di SDN 9 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil subjek siswa kelas V yang berjumlah 14 orang (9 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan) di SDN 9 Tilongkabila pada tahun ajaran 2019/2020 dengan jenis penelitian pengembangan.

HASIL PENELITIAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan menggunakan *software articulate storyline 3*. Pemilihan *software* ini dikarenakan *software articulate storyline 3* merupakan aplikasi pembuat media pembelajaran dengan didukung konten teks, gambar, audio, serta video yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media yang dihasilkan pun didukung dengan adanya konten quiz yang menarik, sehingga siswa dapat langsung aktif berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran.

Sasaran utama pengguna media pembelajaran interaktif (*articulate storyline*) yaitu siswa kelas V SDN 9 Tilongkabila. Alasan pemilihan sasaran tersebut dikarenakan belum adanya media pembelajaran interaktif (*articulate storyline*) yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas tersebut. Materi media pembelajaran interaktif (*articulate storyline*) yang dikembangkan berasal dari buku tematik kurikulum 2013 untuk kelas V SD/MI tema 7. Adapun yang menjadi kompetensi yang harus dicapai dalam media pembelajaran interaktif (*articulate storyline*) ini sesuai dengan kompetensi dasar (KD) yang telah dipilih yaitu mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia mempertahankan kedaulatannya

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi dan dimodifikasi dari pengembangan model Dick and Carry (1996). Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) serta tahap evaluasi (*evaluation*), sehingga dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang baik dan berkualitas. Namun karena keterbatasan waktu penelitian, maka langkah penelitian dibatasi sampai tahap pengembangan implementasi.

Pada tahap *analysis*, merupakan tahap dimana peneliti melakukan analisis awal mengenai permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di kelas V SDN 9 Tilongkabila dan pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif guna mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut. Hasil yang didapat bahwa minat belajar siswa di kelas V SDN 9 Tilongkabila khususnya pada mata pelajaran IPS cukup rendah sehingga pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Hal ini disebabkan penggunaan metode ceramah yang masih sering digunakan menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak aktif di dalam kelas. Selain itu, banyak siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sulit dipelajari karena banyak memuat materi yang berkaitan dengan peristiwa tentang sejarah yang memaksa siswa untuk mengingat kejadian masa lampau. Padahal, mempelajari sejarah merupakan materi pelajaran yang wajib dipelajari siswa di dalam kurikulum 2013 jenjang sekolah dasar.



Maka dari itu guru dituntut lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran yang hanya 2x pertemuan dalam seminggu. Fasilitas kelas seperti LCD proyektor, wifi telah tersedia serta kemampuan guru dan siswa dalam mengoperasikan laptop/komputer dengan baik tetapi masih belum dimanfaatkan dengan maksimal, sehingga kegiatan pembelajaran masih terkesan kurang bervariasi. Penggunaan media hanya sebatas media presentasi dengan *Microsoft PowerPoint*, selebihnya siswa masih mengandalkan LKS dan buku paket yang tersedia.

Berdasarkan wawancara, observasi pembelajaran dan penyebaran angket/kuesioner pada siswa, diperoleh fakta bahwa kondisi objektif pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN 9 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebelumnya belum pernah dilakukan. Adapun faktor yang melatarbelakangi belum melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS yaitu, minimnya jumlah LCD yang ada di SDN 9 Tilongkabila, jumlah buku paket pegangan guru dan siswa yang terbatas, tidak adanya signal, hingga kurangnya media pembelajaran interaktif yang khusus digunakan untuk kegiatan pembelajaran IPS. Padahal berdasarkan hasil analisis angket/kuesioner, siswa kelas V sangat menyenangi pembelajaran yang menggunakan media interaktif terlebih dilakukan dalam pembelajaran IPS. Menurut mereka dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran IPS, materi IPS yang sulit menjadi lebih jelas dan mudah dipahami serta mereka dapat bekerja sama dengan temannya dalam kegiatan belajar.

Pengembangan media pembelajaran interaktif mendukung teori yang dikemukakan oleh Sadiman (2009: 7) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Pada tahap *design*, peneliti menyusun rancangan awal sebelum mengembangkan media pembelajaran interaktif. Rancangan yang disusun pada penelitian ini ada 3 tahap meliputi, (a) tahap desain produk, b) tahap penyusunan tes acuan patokan yang dirancang guna mengukur kompetensi pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar, (c) tahap pemilihan perangkat pada tahap ini perangkat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi penggunaan *Hardware* dan *software* dalam pembuatan media. Media yang dibuat yakni produk Media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3*.

Produksi media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dikembangkan dengan menggabungkan antara teks, animasi, gambar, audio serta video. Proses produksi dibantu dengan beberapa *software*, meliputi *Adobe Photoshop* untuk pengeditan gambar, *Adobe Audition* untuk pengolahan audio, serta *Articulate Storyline* sebagai *software* pembuat media pembelajaran interaktif.

Desain media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan diproduksi dengan konten yang telah disesuaikan karakteristik siswa. Pemilihan dan keterbacaan jenis teks, warna teks, pengemasan gambar, serta penambahan audio dan video yang mampu menarik minat siswa untuk memperhatikan pembelajaran. Materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran interaktif disesuaikan dengan buku siswa dan tujuan pembelajaran.



Langkah pertama produksi adalah pembuatan opening dan halaman utama/menu utama media pembelajaran interaktif. Langkah berikutnya adalah membuat menu petunjuk dan menu kompetensi, menu tersebut dibuat agar media pembelajaran interaktif lebih terarah dan mudah digunakan. Selanjutnya pembuatan menu materi dengan menambahkan gambar dan video, serta materi teks yang diperlukan. Langkah terakhir adalah menambahkan interaktivitas berupa kuis/game melalui menu yang ada dalam *software Articulate Storyline*. Interaktivitas berupa kuis/game dalam media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk mengajak siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai bahan simulasi mandiri. Hal tersebut selaras dengan Daryanto (2010:53) yang menjabarkan karakteristik pembelajaran multimedia adalah (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dengan visual; (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna (3) bersifat mandiri, yaitu memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan dari orang lain. Dan juga sependapat dengan Martinez-Lage & Herren (1998) dalam Chen (2013: 169) yang mengatakan bahwa:

Pada tahap *develop*, produk awal berupa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang telah divalidasi oleh dua orang ahli yang terdiri dari ahli media, dan ahli materi. Masing-masing validator menilai aspek/indikator dari media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan menggunakan lembar validasi.

Validasi media meliputi aspek perangkat lunak media pembelajaran interaktif, dan aspek desain komunikasi visual yang meliputi animasi, warna, gambar, bentuk, audio, dan ukuran huruf. Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan memperoleh rata-rata 89,17% dengan kriteria “Sangat layak” sekaligus dinyatakan “Layak digunakan di lapangan dengan revisi”.

Validasi materi meliputi aspek materi, penilaian bahasa, soal, dan keterlaksanaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan memperoleh rata-rata 90% dengan kriteria “Sangat layak”. Selain itu, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dinyatakan “Layak digunakan di lapangan dengan revisi dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya”.

Demi penyempurnaan kualitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan, peneliti telah melakukan revisi. Revisi yang dilakukan telah disesuaikan dengan saran dan komentar dari ahli media, dan ahli materi. Revisi terhadap media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan meliputi aspek komunikasi visual hingga isi/materi. Pada aspek visual, (a) dilakukan perbaikan pada ukuran huruf, (b) menghilangkan penggunaan tombol/button "submit" yang berlebihan.

Selanjutnya pada bagian isi/materi, telah dilakukan perbaikan seperti (a) melengkapi penjelasan materi dengan menambahkan beberapa gambar/tokoh kedalamnya, dan (b) menambahkan video pembelajaran berupa video animasi dalam menyempikan materi.

Pada tahap *Implementation* (implementasi) media pembelajaran interaktif yang telah selesai dikembangkan, selanjutnya diimplementasikan kepada siswa kelas V SDN



9 Tilongkabila yang berjumlah 14 orang. Tujuan dilakukannya kegiatan implementasi yakni untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* 3 pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada hasil pengembangannya. Dari tahap implementasi ini nantinya akan diketahui kelayakan media yang dikembangkan. Selanjutnya siswa diminta untuk mengisi lembar angket responden terkait dengan aspek perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, serta aspek komunikasi visual untuk memberikan tanggapan/respon terhadap media pembelajaran interaktif tersebut.

Berdasarkan perhitungan hasil penilaian siswa pada table 4.6, didapatkan hasil penilaian dari aspek perangkat lunak diperoleh skor penilaian dengan rata-rata skor 91,71% yang termasuk dalam kategori "sangat layak", selanjutnya dari aspek desain pembelajaran memperoleh skor penilaian dengan rata-rata skor 93,04% dengan kategori "sangat layak", dan terakhir pada aspek komunikasi visual memperoleh hasil penilaian dengan rata-rata skor 92,22% yang termasuk pada kategori "sangat layak". Hasil perolehan penilaian dari ketiga aspek tersebut memperoleh rata-rata skor 92,32 % dengan kategori "sangat layak", sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan berdasarkan penilaian siswa tergolong "sangat layak". Berdasarkan hasil validasi dari validator dan respon siswa kelas V, maka media pembelajaran interaktif materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan layak digunakan / diimplementasikan di kelas V Sekolah Dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kondisi objektif pelaksanaan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 9 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango masih jarang dilakukan oleh guru. Hal ini karena kurangnya fasilitas penunjang penggunaan media interaktif dan kurangnya media khusus untuk kegiatan pembelajaran yang menggunakan media interaktif.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang dibutuhkan guru maupun siswa ialah media yang mampu menumbuhkan minat serta meningkatkan hasil belajar siswa sehingga penyampaian materi dapat diserap dengan mudah dan baik oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
3. Media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang dikembangkan telah divalidasi oleh dua orang ahli. Berdasarkan penilaian ahli media, produk yang dikembangkan memperoleh kriteria "sangat layak" dengan skor rata-rata 89,16% dan dinyatakan "sangat layak" digunakan dengan revisi. Selain itu, untuk penilaian ahli materi, produk yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 90% dengan kriteria "Sangat Layak" dan dinyatakan layak digunakan dengan revisi, dan hasil peroleh angket penilaian siswa memperoleh skor 92,32%. Berdasarkan rekapitulas hasil akhir penilaian validasi kedua ahli, maka media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 89,58 dengan kriteria "Sangat layak" serta dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.



Adapun saran-saran yang disampaikan peneliti setelah dikembangkannya media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dan telah divalisi oleh beberapa ahli, berkenaan dengan pengembangan multimedia pembelajaran ini antara lain:

1. Perlunya diadakan pelatihan peningkatan keterampilan untuk guru agar dapat mengkreasi dan memanfaatkan teknologi yang ada menjadi berbagai macam bentuk media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran khususnya perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software articulate storyline*.
2. Media pembelajaran interaktif *articulate storyline* materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan disarankan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3. Hasil penelitian dan pengembangan “Media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan untuk Siswa SD” diharapkan dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya untuk menguji keefektifan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS khususnya materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, S.D. 2014. *Pengaruh Penerapan Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Rancang Bangun Jaringan*. Universitas Pendidikan Indonesia. Respository.upi.edu
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Articulate Storyline untuk media pembelajaran Guru SD. Di <http://pusdatin.kemdikbud.go.id> (diakses pada tanggal 18 Agustus 2020)
- Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. 2017. *Tema 7: Peristiwa Dalam Kehidupan. Untuk V SD/MI, Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Cahyo, D. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Komunikatif dan Inovatif untuk Pembelajaran Gerbang Dasar Digital Kelas X SMK Muhammadiyah Prambanan. Skripsi. Prodi Teknik Elektro Fakultas Teknik UNY. Online: <http://eprints.uny.ac.id> (diakses tanggal 13 Oktober 2020)
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa Studio
- Dimiyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta :Rineka Cipta
- Fathurrohman. P. 2014 . *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Pemahaman Konsep Umum dan Islami*. Bandung: Redaksi Refika Aditama.
- Imtihana, M. 2014. *Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkungan di SMA*. Jurnal. Universitas Negeri Semarang: J. Biol Educ Vol 3, No. 2 2014 ISSN 2252-6579
- Komalasari. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung:Refika Aditama
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Rosdakarya
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta:RajaGrafindo Persada
- Kurniasih. 2012. *Bukan Guru Biasa*. Jakarta: Arta Pustaka



- Majidah Khairani dan Dian febrinal,” *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX,*” *Jurnal Ipteks Terapan* 10, no 2 (2016): 95-102 10
- Miarso, Y. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mudlofir dan Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Nugraheni. T. D. 2017 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah di Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Onlie: <https://lib.unnes.ac.id/32545/1/1102413002.pdf> (13 Oktober 2020)
- Permendikbud No 21 Tahun 2016 tentang *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang *Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas
- Permendikbud No 37 Tahun 2018 tentang *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Menengah* Jakarta: Depdiknas
- Purnama dan Asto I Gusti. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 DI SMK Negeri 2 Probolinggo*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 03 Nomor 02 Tahun 2014, 275-279. Online: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id> (15 Oktober 2020)
- Purwanto 2002. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rodakarya
- Putra, N. 2015. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Sautu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press
- Rafmana,H, Chotimah dan Alfiandra. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang*. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, Volume 5 Nomor 1 tahun 2018, 52-65. Online: ejournal.unsri.ac.id (15 Oktober 2020)
- Rohman, M dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan desain pengembangan system pembelajaran*. Jakarta: Prestasi pustaka.
- Rohman, Syaiful M. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitass Islam Negeri Raden Intan Lampung. Online:<http://repository.radenintan.ac.id/11070/1/skripsi%202.pdf>
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Salam, Naufan, A. 2017. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas VII Tahun Ajaran 2016/2017 Di Mts Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas*. Tesis. Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Online: <https://lib.unnes.ac.id/29534/> (13 Oktober 2020)



- Saputra. 2009. *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik*. Vol 1 Nomor 2 EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar. PGSD UPI
- Saputro, B. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Persindo.
- Sardiman, dkk. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Ragindo Persada
- Sardiman, 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sardjiyo, dkk., 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Setyaningsih, S. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Vol.20 No.2. 144-156 (Journal.um-surabaya.ac.id)
- Siska, Y. 2018. *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Storyline 3. *System Requirements Articulate Support*. <http://articulate.com>. (diakses tanggal 17 Juni 2020)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri, M, S. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali pers
- Surya. 2013. *Manajemen Kinerja: Falsafah Teori dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada media Group.
- Syamsu yusuf. 2009. *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Rizqi Perss
- Tanzeh, A. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta : Teras
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Undang-Undang Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta :Bumi Aksara
- Zuchdi, D. 2011. *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta:UNY Press