



# JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 526-538

*Research & Learning in Elementary Education*

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Pipit Nur Hidayati<sup>1✉</sup>, Prasena Arisyanto<sup>2</sup>, Aries Tika Damayanti<sup>3</sup>

Universitas PGRI Semarang, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Alamat e-mail: [pipitnurhidayati08@gmail.com](mailto:pipitnurhidayati08@gmail.com)<sup>1</sup>, [prasenaarisyanto@upgris.ac.id](mailto:prasenaarisyanto@upgris.ac.id)<sup>2</sup>,  
[damayaniariestika@gmail.com](mailto:damayaniariestika@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Kajian pengembangan ini merupakan bentuk pembaharuan media pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid serta praktis dalam membantu proses pembelajaran yang dilakukan guru. Jenis penelitian yang diterapkan yaitu studi yang dilaksanakan melalui *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) telah dilakukan. Data diperoleh melalui validasi ahli materi dan ahli media. Sementara angket respon mencakup atas angket dari respon guru dan peserta didik sebanyak 22 orang. Diperoleh hasil dari validator ahli materi sebesar 88% dan 86 %, validasi ahli media sebesar 88% dan 92 %. Angket yang dihasilkan dari respon guru sebesar 90% dan angket respon peserta didik sebesar 93,28%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar media ini dapat membantu guru guna mempermudah proses pembelajaran dengan media yang valid serta praktis.

**Kata Kunci:** Pengembangan media , *Articulate Storyline 3*, Gaya dan Gerak

### Abstract

*This development study is a form of renewal of learning media through the development of Articulate Storyline 3-based GAGE (Style and Motion) learning media for fourth grade elementary school students that is valid and practical in helping the teacher's learning process. The type of research applied, namely studies carried out through Research and Development (R&D) using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model, has been carried out. Data was obtained through validation from material experts and media experts. Meanwhile, the response questionnaire includes responses from 22 teachers and students. The results obtained from material expert validators were 88% and 86%, media expert validation was 88% and 92%. The questionnaire resulting from teacher responses was 90% and student questionnaire responses were 93.28%. It can be concluded that the GAGE (Force and Movement) learning media based on Articulate Storyline 3 for fourth grade elementary school students can help teachers facilitate the learning process with valid and practical media.*

**Keywords:** *Media development, Articulate Storyline 3, Style and Movement.*

Copyright (c) 2024 Pipit Nur Hidayati, Prasena Arisyanto , Aries Tika Damayanti

✉ Corresponding author :

Email : [pipitnurhidayati08@gmail.com](mailto:pipitnurhidayati08@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7145>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pada abad ke-21 sangatlah signifikan dengan berkembangnya teknologi informasi serta komunikasi dalam semua bidang. Teknologi adalah suatu terobosan yang dibuat oleh manusia sebagai sarana yang digunakan dalam kehidupan (Kur et al., 2022). Dengan adanya teknologi mampu memberikan kemudahan untuk semua urusan manusia, seperti pada bidang pendidikan. Pendidikan sangat penting untuk menyiapkan generasi berikutnya agar mampu bersaing dengan keterampilan dan kemampuan yang dikuasai. Pada era modern, teknologi dapat digunakan untuk membantu pendidikan, terutama pada proses pembelajaran dapat membantu pendidik menyiapkan dan memberikan informasi kepada siswa (Cris Smaramanik Dwiqi et al., 2020). Pendidikan dibutuhkan untuk membantu orang menggunakan teknologi, media, dan komunikasi yang berkembang saat ini (Nurmala et al., 2021). Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan perlu melakukan penerapan bidang teknologi. Hal tersebut sejalan dengan persepektif dari (Lestari, 2018) menjelaskan, teknologi digital di masa sekarang telah banyak diterapkan pada berbagai lembaga pendidikan yang dijadikan sebagai media dalam menunjang proses belajar mengajar, yang dapat difungsikan menjadi sarana informasi (media dalam memperoleh suatu informasi) atau sarana pembelajaran (media pendukung pada proses aktivitas pembelajaran). Sehingga, penguasaan dan penggunaan teknologi sangat diperuntukkan untuk kemajuan bidang pendidikan.

Penguasaan teknologi perlu ditingkatkan agar dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan pendidik/guru memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi pada aktivitas pembelajaran digunakan sebagai sarana penunjang guru dalam memberikan pemahaman terkait isi materi, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang difungsikan menjadi sarana dalam menunjang proses belajar. Media berfungsi sebagai perantara penting dalam proses pembelajaran (Anggraeni et al., 2021). Dengan menggunakan alat bantu pembelajaran pendidik menjadi lebih mudah dalam menjelaskan isi materi kepada peserta didik. Media pembelajaran membantu proses pembelajaran sehingga tujuan dan makna pelajaran menjadi lebih jelas dan pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efisien. (Nurrita, 2018). Media pembelajaran ialah salah satu cara guru berkomunikasi dengan siswa (Kurnia Sari & Harjono, 2021). Sehingga, guru perlu menciptakan suatu media yang menyenangkan dengan harapan bisa meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti laksanakan di SDN Kalirejo 01 Ungaran, kebanyakan guru menerapkan teknik penjelasan untuk proses pembelajaran dan sarana yang diterapkan umumnya berbentuk media gambar, serta sudah menggunakan berbagai media yang memanfaatkan teknologi, khususnya untuk pembelajaran IPA dimana guru perlu merancang pembelajaran yang menarik agar tidak membuat siswa jadi cepat merasa bosan. Pada dasarnya, pemanfaatan media pembelajaran IPA yang kurang efektif bisa berdampak negatif pada proses belajar (Komang Ayu Ariyani & Nyoman Ganing, 2021). IPA ialah pembelajaran yang terdapat di sekolah dasar yang memiliki peranan dalam menciptakan pengalaman belajar untuk peserta didik. Pendidikan IPA akan memberikan pengalaman langsung agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengamati dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Made Pradnya Diartha et al., 2019). Dengan demikian, diharapkan bahwa pendidikan IPA memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar tentang pribadi serta lingkungan mereka, serta memberikan peluang untuk mencapai kemajuan dalam kehidupan (W Ika & Tias Utaminig, 2017). Melalui pelajaran IPA peserta didik bisa mendapatkan pembelajaran yang baru seperti melakukan penelitian untuk melihat kebenarannya dan melakukan struktural pada suatu konseptual (Sekaringtyas, 2017) dalam (Safira et al., 2021). Sehingga, guru perlu menciptakan media pembelajaran yang bisa memberikan kemudahan dalam menerangkan isi pelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan dan mengkonkretkan materi atau pesan pembelajaran (Luh Andriyani & Wayan Suniasih, 2021) media pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu

multimedia interaktif. Media interaktif menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat memudahkan proses pembelajaran berbasis teknologi komputer (Novianto Lukman A et al., 2018). Dengan menggunakan media, penyampaian pelajaran dapat disamakan, peserta didik lebih tertarik serta peserta didik menjadi lebih interaktif, waktu pembelajaran lebih efisien, dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan (Melianti et al., 2020). Media dapat menarik perhatian siswa dengan kejelasan subjek atau materi yang dipelajari (Putu Erna Yunita Pratiwi et al., 2018). Menurut Gumelar (Kaddarudin, 2018:9) dalam (Kur et al., 2022) Multimedia interaktif ialah pemakaian komputer dengan penyajian beberapa tulisan, suara, ataupun wujud visualisasi lainnya melalui penggunaan peralatan *tools* dan tautan *link*, sehingga pemakai mampu melaksanakan eksplorasi, berkomunikasi, bertindak, serta berhubungan. Dengan penggunaan multimedia interaktif pembelajaran lebih menarik hal tersebut menjadikan keunggulan media pembelajaran multimedia interaktif seperti pendapat (Maryani, 2018) Yang menjadi kelebihan dari penerapan teknologi multimedia yakni bisa dipakai sebagai permainan dalam bentuk kuis yang menjadikan penggunaan media bisa memberikan keterkaitan pada pembelajaran yang dipelajari. Dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pembelajaran IPA akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Permasalahan penelitian ini adalah guru sudah mampu mengembangkan media, namun pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang menyebabkan penggunaannya sangat jarang diterapkan pada tahapan pembelajaran. Jenis media yang paling sering dipakai yaitu berbentuk gambar dan beberapa media sudah memanfaatkan teknologi seperti *powerpoint* (PPT) untuk menampilkan materi dan dinilai tidak interaktif pada tahapan belajar mengajar. Maka diperlukan sarana dalam menunjang proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memanfaatkan teknologi.

Salah satu aplikasi yang bisa difungsikan sebagai sarana pada proses pembelajaran yang interaktif yaitu penggunaan komputer melalui *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline* salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai berbicara serta mempresentasikan sesuatu (Pratama, 2018). Penerapannya dinilai sederhana sehingga dalam pengaplikasiannya pada proses belajar mengajar akan sangat membantu para guru dalam membuat sebuah media pembelajaran yang dimulai dari taraf pemula sampai dengan yang sudah ahli. Software ini memiliki banyak fitur yang mudah digunakan, seperti karakter, gambar, timeline, film, dan lain-lain untuk dilaksanakan (Hidayati et al., 2022). *Articulate Storyline 3* termasuk sarana yang interaktif dengan kelebihan pada pembuatan presentasi yang berkaitan dengan keterampilan teknik dan keterampilan seni yang tergabung menjadi satu dan mampu membuat siswa menjadi tertarik serta meningkatkan minat belajarnya (Pratama, 2018). Media interaktif seperti *macromedia flash*, *adobe flash*, dan lainnya tidak kalah menarik untuk pembelajaran menggunakan *software storyline articulate* (Indra Purnama S & Asto B I Gusti Putu, 2014) . Oleh karena itu *Articulate Storyline 3* dapat menjadi pilihan yang tepat untuk membuat media pembelajaran.

Ditemukan studi terdahulu yang hasil penelitiannya berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran melalui *Articulate Storyline*. Studi terdahulu yang dilaksanakan (Pratama, 2018) yang mengungkapkan penggunaan media multimedia interaktif mampu mejadikan peserta didik lebih memahami materi pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan Pratama dijelaskan bahwa penggunaan media sangat berpengaruh pada minat dan semangat belajar siswa. Siswa memberikan respon yang positif dengan penggunaan media interaktif. Media yang digunakan Pratama berisi pengembangan media berbasis *Articulate Storyline 2* yang didalamnya memuat materi grafik fungsi matematika, sedangkan pada penelitian ini peneliti mengembangkan media berbasis *Articulate Storyline 3* berisi materi gaya dan gerak. Penelitian ini menggunakan *Software Articulate Storyline* dengan versi yang terbaru.

Studi selanjutnya yang dilaksanakan (Nurmala et al., 2021) memiliki kesamaan pada studi ini yaitu pelaksanaannya di tingkatan SD/MI. Perbedaanya berada pada apa yang ingin diketahui pada penelitian terdahulu pengembangan *Articulate Storyline 3* berbasis *STEM* dalam menumbuhkan inspirasi pelajar.

Sedangkan pada studi ini peneliti ingin melihat ketepatan untuk mengembangkan media menggunakan *Articulate storyline 3* terhadap proses pembelajaran.

Sesuai apa yang penjabaran, maka peneliti perlu melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dijadikan sebagai solusi dalam membuat terobosan melalui pembuatan media pembelajaran dengan dukungan teknologi yang perlu diuji tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Penggunaan Software Articulate Storyline sudah menggunakan versi yang terbaru yang dimana nantinya media akan dijadikan dalam bentuk *link Html5* yang sangat memudahkan pengguna untuk mengaksesnya. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan melaksanakan pengembangan pada media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada peserta didik Kelas IV sekolah dasar mendapat validitas serta mudah diterapkan pada pembelajaran guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar.

## **METODE**

Metode penelitian yang diterapkan oleh peneliti yaitu *Research and Development (R&D)* yang sering disebut sebagai penelitian pengembangan. Dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Produk yang dihasilkan ialah pengembangan media pembelajaran GAGE (gaya dan gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV sekolah dasar. Sasaran produk ini ialah siswa kelas IV SDN Kalirejo 01 Ungaran yang bertempat di Jl.Jati Raya No 58, Kalirejo, Kec. Ungaran Timur, Kab.Semarang, Prov.Jawa Tengah.

Alat ukur yang dipakai untuk mengumpulkan data yakni melalui wawancara dan angket. Proses awal sampai penelitian dimulai pada bulan juli sampai oktober 2023. Pengambilan data penelitian dilaksanakan pada 3 Oktober 2023 selama satu hari. Untuk memastikan validitas penelitian ini, validasi dilakukan dengan para ahli untuk mengevaluasi kualitas media dan materi yang digunakan. Adapun validator penelitian ini adalah : Ervan Kusumajaya, S.Si dan Ikha Listyarini, S.Pd.,M.Hum (Validasi ahli media) peneliti membuat lembar validasi yang didalamnya memuat penilaian mengenai kelayakan media seperti tampilan desain, indicator penyajian dan keunggulan produk. Henry Januar Saputra S, M.Pd dan Noor Kholifah, S.Pd. (Validasi ahli materi), Dyah Ayu Permatasari.S.Pd. (pengguna guru kelas IV SD) peneliti membuat lembar validasi yang didalamnya memuat mengenai kesesuaian materi yang digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar kelas empat. Setelah dinilai dan dievaluasi Bersama para ahli penemili menyempurnakan lagi media sampai memenuhi kelayakan media untuk digunakan.

Produk yang sudah dinyatakan valid oleh para ahli ini akan digunakan oleh guru kelas untuk proses pembelajaran. Setelah selesai menggunakan media ini peneliti memberikan lembar respon penggunaan kepada guru untuk mengukur media ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Peneliti juga memberikan lembar respon kepada peserta didik guna mengetahui media ini menarik untuk pembelajaran yang mereka lakukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Model pengembangan menggunakan ADDIE. Model pengembangan ADDIE mempunyai lima tahapan yakni, analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), pelaksanaan (*Implementation*), serta penilaian (*Evaluation*). Berikut merupakan pengembangan yang dihasilkan peneliti untuk masing-masing langkahnya:

#### **1. Analisis (Analyze)**

Pada langkah ini peneliti menganalisis keperluan sasaran dengan melakukan pencarian referensi penelitian terdahulu di jurnal-jurnal mengenai pengembangan media dan materi yang akan dipergunakan. Selanjutnya, peneliti melakukan pencarian informasi yang berhubungan ciri dari pembelajaran, rancangan yang dibutuhkan pada pembelajaran, tahapan yang dilakukan pada pembelajaran, serta media yang diterapkan

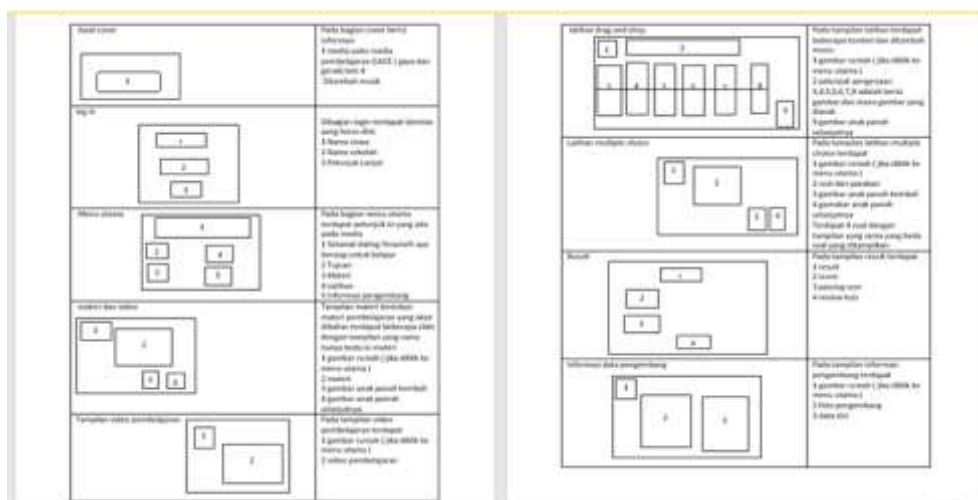
pada pembelajaran. Informasi yang dihasilkan diperoleh dari penerapan metode wawancara kepada guru kelas IV SDN Kalirejo 01 Ungaran.

Analisis hasil kebutuhan yang dilaksanakan peneliti melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN Kalirejo 01 Ungaran, yaitu media yang dipakai untuk pembelajaran muatan IPAS khususnya materi gaya dan gerak yaitu media gambar dan sudah memanfaatkan teknologi seperti powerpoint untuk membantu dalam menyampaikan materi.

Menurut guru kelas IV SDN Kalirejo 01 Ungaran selama proses pembelajaran, siswa terkadang tidak bisa fokus dalam pembelajaran dan cepat jenuh, sehingga asik dengan dunianya sendiri ketimbang memperhatikan penjelasan guru. Jika diperlihatkan gambar guru tidak bias melihat mana siswa yang betul-betul memperhatikan atau tidak. Jika mencari dan menjelaskan dengan contoh alat atau benda yang ada disekitar siswa menjadi tidak kondusif karena semua siswa ingin didengar pendapatnya sehingga kelas menjadi ramai dan kurang terkendali. Maka, wawancara yang dihasilkan dari guru kelas IV SDN Kalirejo 01 Ungaran yaitu tahapan belajar mengajar umumnya memakai model gambar dan melihat alat atau benda yang ada disekitar dan selanjutnya diberikan penugasan. Sehingga menjadikan peserta didik lebih mudah merasakan bosan dan kejenuhan pada fase pembelajaran.

Berdasarkan pendapat guru kelas IV SDN Kalirejo 01 Ungaran, media pembelajaran berbasis teknologi perlu digunakan dengan baik yang bisa dijadikan sebagai media pada zaman digitalisasi sekarang yang mana semua orang dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman. Termasuk siswa dalam proses belajarnya dan mampu menggunakan teknologi sehingga bisa mendorong siswa memperoleh pembelajaran yang lebih efektif, serta keberadaan media pembelajaran mampu mendukung siswa dalam memahami setiap pelajaran yang diberikan.

## 2. Perencanaan (Design)



**Gambar 1. Storyline**

Langkah perencanaan menjadi langkah dalam melakukan perencanaan dalam pembentukan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis lebih dulu. Dari wawancara yang dihasilkan ditemukan pelajaran IPAS yang dianggap siswa memiliki kesulitan dalam memahaminya yaitu gaya dan gerak. Kemudian peneliti merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan capaian belajar IPAS fase B gaya dan gerak kelas IV SD. Materi yang akan dijelaskan berfokus pada definisi gaya, jenis gaya beserta contohnya, serta manfaat gaya untuk kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peneliti memulai dengan pembuatan papan cerita atau rancangan dalam bentuk gambar yang dibuat secara bersambung yang nantinya akan ditata kedalam storyline *Articulate storyline 3*. Peneliti menyiapkan pelengkap seperti materi

gaya dan gerak, tombol-tombol *navigasi* dari *google*, *desain background* yang dibuat menggunakan *canva*, membuat video pembelajaran dari *canva* dan penggunaan musik yang diambil dari situs online gratis *mix.it*. Setelah semua bahan dan desain sudah siap maka langkah selanjutnya peneliti akan membuat media pembelajaran melalui *software Articulate Storyline 3*.

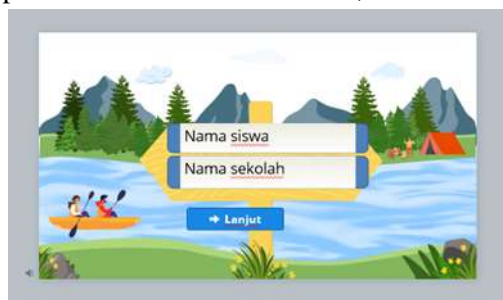
3. Pengembangan (Development)

Dalam langkah pengembangan media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, peneliti mempersiapkan aplikasi *Articulate Storyline 3* dalam membentuk media dan juga penunjang dari konteks media seperti: audio, berbagai tombol *navigasi*, *background*, video pembelajran, serta materi mengenai gaya dan gerak.



**Gambar 2. Halaman cover**

Tampilan cover berisi nama media, materi dan kelas.



**Gambar 3. Halaman login**

Tampilan login disajikan kolom nama siswa dan nama sekolah.



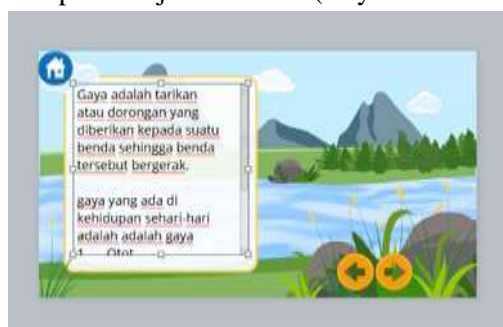
**Gambar 4. Menu home**

Layar tampilan home tersedia tombol tujuan pembelajaran, tombol latihan yang didalam terdapat latihan kuis interaktif, data pribadi pengembang media dan tombol materi.



**Gambar 5. Tujuan pembelajaran**

Tampilan pada menu tujuan berisi mengenai sasaran dari pembelajaran yang hendak dicapai peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *articulate storyline 3*.



**Gambar 6. Materi gaya dan gerak**

Tampilan salah satu layer materi. Dalam tampilan ini terdapat penjelasan terkait materi pengertian gaya dan macam-macam gaya. Ketika diklik tanda panah disamping akan ada kelanjutan materi.



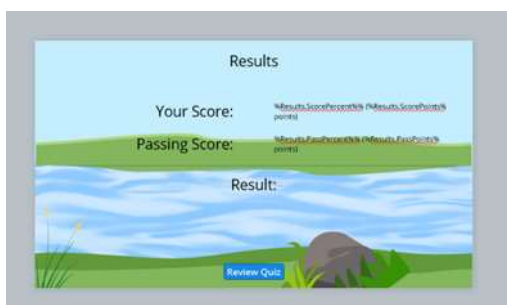
**Gambar 7. Video pembelajaran**

Pada slide di tampilan materi ada video pembelajaran yang bisa diputar untuk siswa sehingga dapat mengerti materi secara mudah melalui visual gambar dan suara yang ada didalamnya.



**Gambar 8. Latihan**

Pada tombol latihan sudah tersedia 5 kuis yang terdiri dari 2 bentuk soal yang berbeda dimana yang pertama ada *drag and drop* dan *multiple choic*.



**Gambar 9. Result slide failure**

Slide result akan tampil sesudah pengerjaan soal oleh pengguna, pada tampilan result peneliti melakukan pengaturan untuk satu pertanyaan diberikan nilai 10, menentukan batasan nilai yaitu 70. Hasil dari pengerjaan soal akan secara otomatis tampil pada pertanyaan yang telah dijawab oleh pemakai dan perolehan hasil secara keseluruhan akan tampil sudah tuntas atau belum tuntas.



**Gambar 10. Informasi data pengembang**

Pada tampilan ini berisi biodata pengembang media pembelajaran seperti nama, alamat, nomor telepon, serta *e-mail*.

Produksi media pembelajaran GAGE ( gaya dan gerak ) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar sebelum digunakan perlu dilakukan pengecekan secara keseluruhan untuk memastikan tidak terdapat kekeliruan atau kekurangan. Proses pemeriksaan dilakukan dari mengecek keseluruhan bahan ajar, kesesuaian sketsa dan tombol, keselarasan audio dan latar suara untuk setiap tampilan slide ataupun halaman dalam media yang telah dibuat. Kemudian, dilakukan validasi pada media dan materi dengan para ahli yang sudah berkompeten dalam bidangnya untuk memastikan kelayakan media sebelum digunakan sebagai media pembelajan oleh guru dikelas untuk proses pembelajaran. Adapaun hasil validasi untuk media pembelajaran GAGE ( Gaya dan Gerak ) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah

A. Ahli Media

Penilaian produk media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar oleh ahli media, yakni Ervan Kusumajaya, S.Si dan Ikha Listyarini, S.Pd.,M.Hum. Validasi ahli media yang dihasilkan ditampikan pada Table 1.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media**

Ahli media	Hasil	Presentase (%)
Ervan Kusumajaya, S.Si	44	88
Ikha Listyarini, S.Pd.,M.Hum	46	92



- 534 *Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Pipit Nur Hidayati, Prasena Arisyanto , Aries Tika Damayanti*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7145>

Dari ringkasan ahli media yang dihasilkan, apabila diamati dari hasil nilai maka produk pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dikategorikan sangat layak.

B. Ahli Materi

Penilaian produk media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV sekolah dasar oleh Henry Januar S, M.Pd dan Noor Kholofah, S.Pd. Validasi ahli materi yang dihasilkan ditampilkan pada Table 2.

**Table 2: Hasil Validasi Ahli Materi**

Ahli Materi	Hasil	Presentase (%)
Henry Januar S, M.Pd	44	88
Noor Kholofah, S.Pd	43	86

Dari ringkasan ahli materi yang dihasilkan, apabila diamati dari hasil nilai maka produk media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dikategorikan sangat layak.

4. Penerapan ( Implementation )

Dalam langkah pengaplikasian media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Setelah dilaksanakan konfirmasi pada pakar media dan materi dinilai sangat layak dalam penerapannya. Langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan pengambilan data di SDN Kalirejo 01 Ungaran. Sebelum guru menggunakan media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Ungaran peneliti memberikan buku panduan penggunaan untuk mempermudah guru dalam menjalankan media saat proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti melibatkan guru kelas IV yaitu Ibu Dyah Ayu Permatasari, S.Pd sebagai pengguna. Selama proses pembelajaran peneliti mendampingi guru berjaga-jaga jika ada kendala. Pada saat menggunakan media mengalami kesulitan pada saat masuk menu materi dimana guru perlu menggeser kursor agar materi yang dibawah bisa kebaca, untuk selanjutnya pembelajaran berjalan dengan baik. Peserta didik bersemangat dalam belajar menggunakan media pembelajaran GAGE ( Gaya dan Gerak ) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Tahapan selanjutnya setelah guru melangsungkan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV sekolah dasar. Peneliti menyebarkan angket dalam melihat jawaban dari guru dan peserta didik. Hasil respon pengguna yaitu guru dan peserta didik yang dihasilkan disajikan pada table 3.

**Tabel 3 : Hasil Respon Pengguna**

Angket respon	Hasil	Presentase (%)
Respon pengguna ( Guru )	45	90
Respon peserta didik	205	93,18

Sesuai dengan perolehan jawaban yang dihasilkan dari guru dan peserta didik, maka bisa dikategorikan media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada peserta didik kelas IV sekolah dasar membantu dan mudah dalam penggunaannya untuk proses pembelajaran. Saran dari pengguna untuk media ini adalah bisa dibuat lebih banyak animasi gambar agar lebih menarik lagi. Peneliti menyadari bahwa dalam media ini gambar yang muncul masih sebatas dari background untuk setiap slide untuk itu bisa ditambahkan agar lebih menarik perhatian siswa.



Gambar 11: Penggunaan Media

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi setelah penerapan media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dilankan oleh guru. Pembelajaran berjalan dengan lancar guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik tanpa kesulitan dan kendala yang berarti.

#### Pembahasan

Penelitian yang dilakukan mendapatkan suatu hasil berupa produk pada media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam pelajaran IPAS fase B dengan istilah GAGE yang konteks bahan ajarnya terkait gaya dan gerak kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Tahapannya yaitu, yang pertama analisis (*Analyze*), pada tahap ini peneliti melakukan pencarian referensi penelitian terdahulu yang relevan dengan pembahasan yang akan dibuat. Selanjutnya mencari informasi dengan melakukan wawancara dan observasi di sekolah dasar untuk mengetahui guru menggunakan media apa. Dari hasil wawancara dan observasi guru masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA guru menggunakan media gambar dan powepoint untuk menampilkan materi. Dimana penggunaan media masih satu arah, maka diperlukan media yang interaktif dan menarik yang mampu menjadikan siswa berperan aktif dan berpartisipasi pada penggunaan media sehingga bisa membantu memahami materi yang sampaikan (Safira et al., 2021). tahap yang keuda peneliti melakukan perencanaan dengan membuat storyline, membuat desain dan komponen lain yang diperlukan untuk tahap selanjutnya.

Langkah yang ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3*. Media pembelajaran ini diberi nama GAGE (gaya dan gerak) yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dan membantu siswa memahaminya, karena termasuk media multimedia interaktif yang didalamnya terdapat materi dan video pembelajaran dan Latihan berupa game dan pertanyaan yang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan suatu visualisasi multimedia yang dibentuk oleh seorang perancang sehingga mampu memberikan tampilan untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan mempunyai interaktifitas oleh penggunaanya (A. Suryanti et al., 2021). Dengan harapan dapat meningkatkan semangat serta motivasi belajar. Sebagai alat ukur kevalidan dan kesesuaian sebelum dicoba, maka dilakukan tahap validasi kepada dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media terdiri dari dua ahli penilaian disajikan pada table 1 dihasilkan penilaian sebesar 88% dan 92% dinyatakan valid dan layak digunakan. Ahli materi terdiri dari dua ahli dengan hasil yang disajikan pada table 2 memperoleh penilaian sebesar 88% dan 86% dikategorikan layak dan valid digunakan.

Tahap yang keempat yaitu penerapan media dilaksanakan di SDN Kalirejo 01 Ungaran oleh wali kelas sebagai pengguna media yang telah dikembangkan peneliti. Dalam tahap ini dihasilkan respon yang sangat baik dari segi penggunaan yang mudah dan media dapat dijalankan dengan baik. Setelah media diterapkan

peneliti meminta respon yang diberikan untuk pembelajara menggunakan media GAGE (gaya dan gerak) kepada guru dan peserta didik dengan hasil yang disajikan pada tabel 3 dengan perolehan tanggapan pengguna sebesar 90% dan 93,18%. Dengan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa media GAGE (gaya dan gerak) bisa menjadikan pembelajaran lebih mudah. Tahap kelima adalah evaluasi media tersebut dapat digunakan dengan lancar tanpa ada kendala yang berarti.

*Articulate storyline 3* bisa dipilihan untuk membuat media dengan kelebihan yang dimiliki seperti pada penelitian ini media bisa diterbitkan menjadi Html 5 yang sangat mudah diakses. Nantinya pengguna dapat mengakses media yang telah diterbitkan menggunakan alat komunikasi elektronik seperti laptop dan handphone dengan sambungan wifi atau data seluler. Media ini juga mudah untuk di buat dengan fitur-fitur penunjang didalamnya dengan tampilan yang hamper serupa dengan powerpoint yang sudah familiar. Media *articulate storyline 3* juga memberi dampak positif untuk pembelajaran dapat dilihat dari respon peserta didik yang senang dan antusias belajar dengan media *articulate storyline 3* dalam pembelajaran.

## SIMPULAN

Hasil penelitian yang dihasilkan dapat disimpulannya yaitu penggunaan produk media pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) *berbasis Articulate Storyline 3* pada peserta didik dapat dinyatakan layak oleh keempat validator ahli yang berdampak positif melalui respon pengguna dan di uji coba di kelas IV SDN Kalirejo 01 Ungaran. Penelitian yang dilakukan masih ditemukan keterbatasan yang masih menggunakan satu bahan ajar pelajaran IPAS yaitu gaya dan gerak, sehingga untuk studi berikutnya bisa dikembangkan lagi materi pembelajaran IPAS yang lainnya. Selain itu, jika ingin menerbitkan *Articulate Storyline 3* menjadi *Html5* pada penelitian selanjutnya bisa diperhatikan lagi dimana tempat mengubah media ini menjadi link yang bisa diakses, karena pada penelitian ini menggunakan *drv.tw* dimana penggunaannya gratis sehingga banyak yang menggunakan hal ini mengakibatkan *server* sering mengalami gangguan *server down*.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENERGI ALTERNATIF BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.651](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651)
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Cris Smaramanik Dwiqi, G., Gde Wawan Sudatha, I., & Studi, P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 33–48. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Hidayati, N., Rijanto, T., Widyartono, M., & Fransisca, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Software Articulate Storyline PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SOFTWARE ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN INSTALASI PENERANGAN LISTRIK SMKN 3 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(01), 127–136.
- Indra Purnama S, & Asto B I Gusti Putu. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline 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*, 03(02), 275–279.

- Komang Ayu Ariyani, N., & Nyoman Ganing, N. (2021). Media Power Point Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Siklus Air Muatan IPA Sekolah Dasar. *JUENAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 5(2), 263–271. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Kur, M., Haqih, ani, Rahman Hakim, Z., Adya Pribadi, R., Pgsd, J., Sultan Ageng Tirtayasa, U., Ciwaru Raya, J., Serang, K., & Serang, K. (2022). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SOFTWARE ARTICULATE STORYLINE PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN TEMATIK. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Kurnia Sari, R., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *JP2*, 4(1), 122–130.
- Lestari, S. (2018). PERAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Luh Andriyani, N., & Wayan Suniasih, N. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 1(1), 37–47.
- Made Pradnya Diartha, P., Komang Sudarma, I., Wayan Suwatra, I. I., & Studi Teknologi Pendidikan, P. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERORIENTASI PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR MUTIARA SINGARAJA. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 7, Issue 1).
- Maryani, D. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 6(2), 18–24.
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR PADA MATERI USAHA DAN ENERGI KELAS X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>
- Muhklis Defri Ahmad, Fiyani Chely, & Putri Kiki Pratama. (2023). Tinjauan Literatur Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Keterampilan Literasi Digital Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(02), 13–27.
- Novianto Lukman A, Degeng I Nyoman Sudana, & Wedi Agus. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang Lukman Arief Novianto, I Nyoman Sudana Degeng, Agus wedi. *JKTP*, 01(3), 257–263.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah Dan Tarbiyah*, 03, 171.
- Pratama, R. A. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 2 PADA MATERI MENGGAMBAR GRAFIK FUNGSI DI SMP PATRA DHARMA 2 BALIKPAPAN LEARNING MEDIA BASED ON ARTICULATE STORYLINE 2 ON DRAWING FUNCTION GRAPHS LESSON IN SMP PATRA DHARMA 2 BALIKPAPAN. *DIMENSI*, 7(1), 19–35.
- Putu Erna Yunita Pratiwi, N., Pudjawan, K., Wayan Ilia Yuda Sukmana, A. I., & Teknologi Pendidikan, J. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROYEK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS V. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 6, Issue 1).
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA DI

538 *Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Pipit Nur Hidayati, Prasena Arisyanto , Aries Tika Damayanti*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7145>

KELAS V SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.  
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>

W Ika, & Tias Utamining. (2017). PENERAPAN MODEL PENEMUAN TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR. *DWIJACENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, 1, 50–60.