

PENGEMBANGAN ARTICULATE STORYLINE BERBASIS MOBILE LEARNING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR

DEVELOPMENT OF MOBILE LEARNING BASED ARTICULATE STORYLINE ON THEMATIC LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOL

Maisarani Zahra^{1*}, Nidya Chandra¹, Linda Zakiah¹

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

*Zmaisarani@gmail.com

Pengutipan: Zahra, M., Chandra, N., & Zakiah, L., (2022). Pengembangan articulate storyline berbasis mobile learning pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9 (1), hlm. 37 - 49. DOI: 10.25134/pedagogi.v9i1.5373

Diajukan: 30-12-2021

Diterima: 22-04-2022

Diterbitkan: 31-05-2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis *Mobile Learning* pada pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 terhadap minat belajar peserta didik selama pembelajaran jarak jauh. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III Sekolah Dasar, dengan sampel sebanyak 15 orang peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian ADDIE. Adapun teknik analisis data berupa wawancara, angket dan dokumentasi. Validasi media oleh ahli media memperoleh presentasi sebesar 97,4% yang termasuk ke dalam kategori valid, penilaian oleh ahli media sebesar 94% yang termasuk ke dalam kategori valid, dan presentasi sebesar 76% oleh ahli bahasa yang juga termasuk ke dalam kategori valid. Penilaian juga dilakukan terhadap dua orang guru kelas III sekolah dasar sebagai pengguna. Didapatkan hasil sebesar 100% dan 98% yang termasuk ke dalam kategori sangat layak. Penilaian dari 15 orang peserta didik kelas III diperoleh presentasi rata-rata sebesar 98,6% yang berarti besaran tersebut masuk ke dalam kategori sangat baik digunakan. Produk yang dikembangkan dapat digunakan secara *online* sebagai media pembelajaran alternatif pada pembelajaran jarak jauh. Selanjutnya, produk ini dapat dikembangkan untuk Tema/Subtema dengan muatan pembelajaran lainnya, serta dapat digunakan secara *offline*.

Kata kunci: *articulate storyline, mobile learning, tematik, pengembangan.*

ABSTRACT

This study aims to develop mobile learning-based Articulate Storyline learning media in Thematic Learning Theme 3 Sub-theme 1 towards students' learning interest during distance learning. The research subjects were third grade, with a sample of 15 students. This study uses a research and development method (Research and Development) with the ADDIE research model. The data analysis techniques in the form of interviews, questionnaires and

Maisarani Zahra, Nidya Chandra, Linda Zakiah

Pengembangan articulate storyline berbasis mobile learning pada pembelajaran tematik di sekolah dasar

documentation. Media validation by media experts obtained a percentage of 97.4% which was included in the valid category, the assessment by media experts was 94% which was included in the valid category, and a percentage of 76% by linguists who were also included in the valid category. The assessment was also carried out by grade III elementary school teachers as users. The results obtained are 100% and 98% which are included in the very feasible category. The assessment of 15 third grade students obtained an average percentage of 98.6%, which means that the amount is included in the very good category to use. The developed product can be used online as an alternative learning medium for distance learning. Furthermore, this product can be developed for Themes/Sub-themes with other learning content, and can be used offline.

Keywords: *articulate storyline, mobile learning, thematic, development.*

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional pada dasarnya merupakan cermin dalam menentukan karakteristik Kurikulum. Karakteristik yang dimaksud adalah dalam setiap pembelajaran memiliki tujuan untuk mengembangkan empat ranah sikap, antara lain sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu karakteristik dari Kurikulum 2013 yang saat ini digunakan adalah diberlakukannya pendekatan pembelajaran tematik integratif berbasis jaringan tema untuk memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada peserta didik. Karakteristik pembelajaran tematik integratif menurut Hermawan (Yuniasih et al., 2014) yaitu, berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung berdasarkan pengalaman yang nyata, tidak terdapat pemisah yang jelas antar muatan dan berkaitan dengan kehidupan peserta didik, serta fleksibel dan dikembangkan berdasarkan minat dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran tematik integratif merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Pendapat Rendle (Novianto & Mustadi, 2015) tematik integratif menekankan pada pengintegrasian semua disiplin ilmu dengan pengalaman belajar yang berbasis pada pengalaman peserta didik dan struktur dunia nyata, sehingga mendorong pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dalam penerapannya, Kurikulum 2013 dirancang dan disesuaikan dengan perkembangan peserta didik pada tingkat kelasnya masing-masing. Hal ini dilakukan mengingat teori perkembangan kognitif yang diasumsikan Piaget (Hapsari, 2017), bahwa anak-anak usia sekolah dasar merupakan pembelajar yang aktif dan pada usia tersebut mereka mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman, anak-anak lebih tertarik pada wujud benda konkritnya dalam memahami suatu konsep, serta kurang mampu berpikir secara abstrak. Mengutip pula pendapat Erik Erikson (Hapsari, 2017), anak usia 6-12 tahun berada pada tahap keingintahuan yang menjadi sangat kuat dan berkembang menjadi suatu kompetensi.

Bersamaan dengan hal tersebut, dunia pendidikan juga menyelaraskan diri dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan berkiblat pada tuntutan pembelajaran abad 21, yaitu menciptakan kompetensi 4C (Critical Thinking and Problem Solving, Creativity, Collaborative, and Communication) pada siswa (Utami, 2021). Untuk mengimplementasikan kompetensi tersebut pengguna media berbasis teknologi menjadi bagian penting dari upaya terwujudnya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Menurut Wirawan (Razilu, 2021), karakteristik penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran mobile learning memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi. Sebagai pelengkap pembelajaran, mobile learning

memungkinkan penggunaannya melakukan akses materi, arahan, dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

Mobile learning merupakan sebuah model pembelajaran yang mengadopsi perkembangan teknologi seluler dan perangkat handphone (HP) yang dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran. Mobile learning dikembangkan dengan format multimedia yang menyajikan teks, gambar, audio dan meminimalkan video dan animasi karena alasan keterbatasan content size agar mudah diakses melalui HP sehingga menjadi bahan belajar yang menarik dan mudah dipahami.

Namun, pembelajaran abad ini tidak berarti lepas dari berbagai kendala, baik internal maupun eksternal seperti yang terjadi dua tahun belakangan ini yaitu pandemi Covid-19 yang berdampak pula pada terhambatnya kegiatan belajar tatap muka di sekolah. Adapun alternatif yang diinstruksikan oleh pemerintah agar pembelajaran tetap berlangsung adalah dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh dari rumah (PJJ/BDR), dengan kata lain pemanfaatan teknologi semakin dibutuhkan untuk menerapkan model pembelajaran mobile learning. Di satu sisi, pembelajaran tetap berlangsung namun disisi lain penerapan BDR yang monoton membuat peserta didik merasa jenuh.

Melalui studi pendahuluan terhadap guru dan siswa kelas III sekolah dasar, didapatkan data bahwa pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi memang telah menerapkan model pembelajaran mobile learning dengan memanfaatkan Youtube dan Power Point sebagai media pembelajaran yang paling sering digunakan. Namun, peserta didik mulai merasa bosan karena kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dan tidak jarang peserta didik kehilangan fokus dan minat belajarnya karena konten yang disajikan kurang menarik. Pembelajaran pun berlangsung satu arah, dengan peserta didik yang hanya menonton video tersebut dan setelahnya mengerjakan tugas yang diberikan. Selanjutnya, diketahui pula jarang ada kegiatan langsung yang dapat dilakukan, hal ini bertentangan dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Maka dapat dikatakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media pembelajaran berbasis mobile learning perlu dikembangkan.

Media sendiri memiliki makna sesuatu yang dapat meneruskan informasi atau menerima pesan. Sulisna (Soewarno et al., 2016) berpendapat, media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Nunuk (Suryani, 2019) juga berpendapat bahwa media merupakan alat perantara dalam menyampaikan hal atau pesan yang tidak dapat dilihat langsung atau media sebagai alat ilustrasi pembelajaran. Maka dapat dipahami, bahwa peran media sangat penting dalam membantu pendidik untuk mentransfer dan memproyeksikan materi kepada peserta didik. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini menjadi penting agar memberikan kemudahan kepada peserta didik supaya belajar dan memahami apa yang telah diterima dari pendidiknya (Rosyid, 2019).

Bersumber dari data tersebut, peneliti kemudian tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan software Articulate Storyline, sebagai alternatif dan variasi media pembelajaran tanpa mengesampingkan karakteristik peserta didik yang telah dijelaskan sebelumnya. Articulate Storyline merupakan software yang dibuat untuk suatu media pembelajaran yang atraktif serta mudah dibuat dengan hasil akhir yang lebih menarik dengan aktif melibatkan peserta didik secara langsung. Melansir dari website resmi Kemendikbud, Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi (Kemendikbud, 2016). Articulate Storyline memiliki banyak pilihan format dan bersifat multimedia yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Mayer dan Moreno (Yuh-Tyng Chen, 2012) berpendapat, pembelajaran multimedia adalah belajar melalui informasi verbal dan visual. Informasi verbal mencakup bentuk kata-kata tertulis dan bentuk bahasa lisan serta bentuk gambar. Dengan performa tersebut, media pembelajaran diharapkan lebih hidup dan bersifat dua arah. Peserta didik juga dapat

Maisarani Zahra, Nidya Chandra, Linda Zakiah

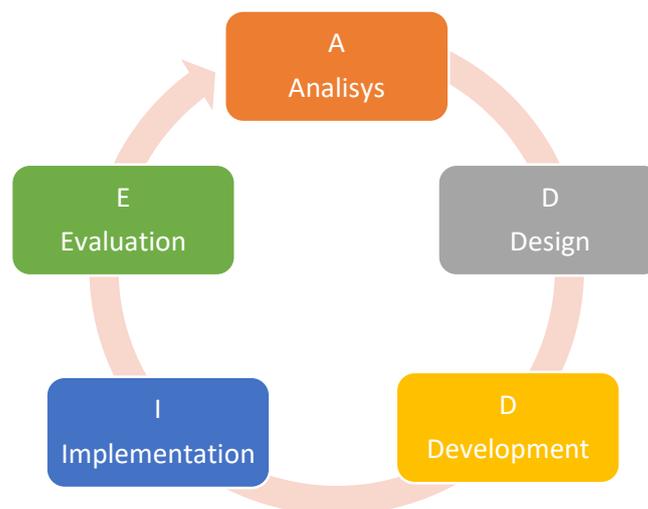
Pengembangan articulate storyline berbasis mobile learning pada pembelajaran tematik di sekolah dasar

membangun sendiri pengetahuannya dengan pengalaman belajar yang berbeda dari dalam rancangan media pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang serupa, media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan Articulate Storyline berpengaruh pada meningkatnya minat belajar peserta didik, serta praktis dan layak digunakan sebagai suplemen dalam pembelajaran

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD). Sugiyono (Sugiyono, 2015) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode untuk menghasilkan produk tertentu berdasarkan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk agar berfungsi di masyarakat luas. Pengembangan model penelitian menggunakan ADDIE yang merupakan singkatan dari fase-fase yang terdapat di dalamnya, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Endang (Mulyatiningsih, 2013) mengatakan model ini dapat digunakan dan memiliki fungsi untuk membantu menghasilkan berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. Yudi mengatakan bahwa model ADDIE dikembangkan secara terstruktur dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Rayanto & Sugianti, 2020). Tahapan atau langkah dari model penelitian ADDIE terbentuk ke dalam diagram alur yang menunjukkan hubungan timbal balik dari setiap tahapannya, seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Langkah Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan sebuah produk media interaktif Articulate Storyline sebagai media pembelajaran Tema 3 Subtema 1 untuk kelas III Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan melalui proses dan tahapan yang telah ditentukan sebelumnya untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dalam pembelajaran tematik berbentuk link html.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan angket (kuesioner). Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan peserta didik kelas III Sekolah Dasar untuk mendapatkan informasi dan data berhubungan dengan analisis kebutuhan dalam penelitian. Kuesioner kemudian diberikan kepada tiga orang ahli, terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk validasi ahli. Kuesioner selanjutnya

diberikan kepada dua orang guru kelas dan 15 orang peserta didik kelas III Sekolah Dasar untuk menilai efektivitas produk pada saat uji coba.

Analisis data pada penelitian menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian didapatkan dari masukan yang diberikan oleh para ahli pada tahap uji ahli serta oleh guru dan peserta didik pada saat uji coba pengguna. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari data yang memaparkan hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran *Articulate Storyline* Tema 3 Benda di Sekitarku, berbasis *mobile learning* dalam formal *link html*. Data yang diperoleh berasal dari instrumen penelitian berupa angket (kuesioner) pada saat uji ahli dan uji coba pengguna.

Pengolahan data validasi dari para ahli dan data hasil uji coba pengguna oleh guru diolah menggunakan *rating scale* dengan skala 1 sampai dengan 5. Pengolahan data angket pada uji coba pengguna peserta didik menggunakan data kualitatif dengan “Ya” bermakna 1, dan “Tidak” bermakna 0. Analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase dan kategori. Berikut kriteria kelayakan yang digunakan (Sugiyono, 2015).

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media dan Rentang Persentase

Presentasi	Kriteria
0-20%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Tidak Layak
41-60%	Kurang Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diperuntukkan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran melalui *software Articulate Storyline* yang memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mempelajari materi pada Tema 3 Subtema 1 Kelas III Sekolah Dasar berbasis *Mobile Learning*. Menggunakan model penelitian ADDIE berdasarkan tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Pada tahap awal (analisis), peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui kebutuhan, karakteristik siswa, serta masalah yang ada di dalam kegiatan belajar selama masa pandemi. Peneliti melakukan observasi dan melakukan wawancara kepada guru kelas dan siswa kelas III SDN Menteng Atas 19 Pagi, Jakarta. Melalui kegiatan wawancara tersebut peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan yaitu, pembelajaran selama masa pandemi berlangsung secara daring dan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi yang selama ini digunakan oleh sebagian besar guru kelas adalah video *Youtube* dan atau pemanfaatan *power point*, Penggunaan *video conference* juga tidak sering digunakan. Media pembelajaran dan suasana belajar yang berulang (monoton) berangsur menjadi masalah dalam proses kegiatan belajar di rumah. Beberapa peserta didik dan guru kelas III yang dijadikan narasumber dalam wawancara memberikan tanggapan bahwa media pembelajaran yang sifatnya interaktif lebih menyenangkan karena memberikan pengalaman belajar baru dengan berperan langsung dalam penggunaannya.

Dalam penelitiannya, Wati (Wati et al., 2021) menjelaskan bahwa dampak psikologis yang terjadi pada anak selama masa pembelajaran daring antara lain, anak sulit menyelesaikan tugas sekolah, kurangnya kemandirian anak, hilangnya peran kelompok, serta anak kesulitan memahami informasi yang diterima. Ketidakmampuan anak dalam memahami informasi yang diberikan menurut Khusnul (Khotimah et al., 2022) membuat anak sulit untuk memenuhi kompetensi keterampilan dalam mengolah informasi. Di mana seharusnya pada

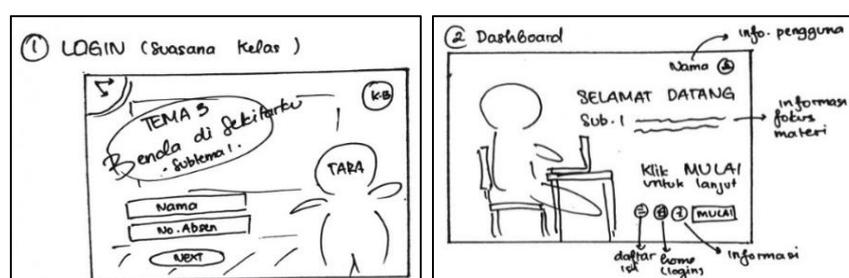
Maisarani Zahra, Nidya Chandra, Linda Zakiah

Pengembangan articulate storyline berbasis mobile learning pada pembelajaran tematik di sekolah dasar

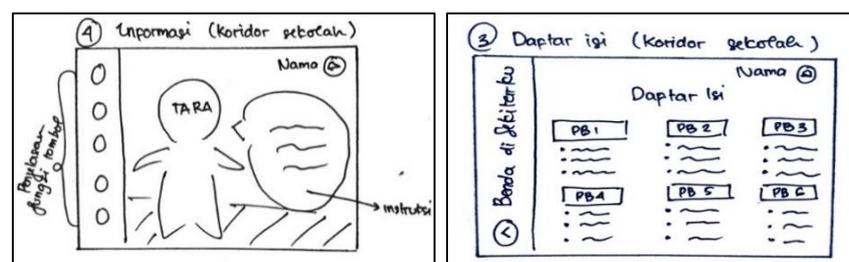
usia anak sekolah dasar (6-12 tahun) berada pada tahap keingintahuan yang kuat dan berkembang menjadi suatu kompetensi. Anak dapat berpikir dari banyak arah atau dimensi pada satu objek, mengalami kemajuan dalam pengembangan konsep dan hal ini tidak lepas dari pengalaman langsung yang sangat membantu dalam membentuk pola berpikir.

Berpegangan pada permasalahan serta kebutuhan tersebut, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dengan mengacu pada karakteristik peserta didik. Agar proses pengembangan menjadi optimal, peneliti melakukan studi pustaka terkait pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning, software Articulate Storyline, dan karakter peserta didik usia kelas rendah. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memotivasi dan memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi oleh guru dan peserta didik selama kegiatan belajar dari rumah di masa pandemi yang belum usai. Berdasarkan pendapat Herlina yang mengatakan bahwa media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran (Usman & Anwar, 2020). Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah elemen penting di dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya dalam fase desain, berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti melakukan kegiatan yang meliputi merumuskan kompetensi (tujuan pembelajaran), menentukan komposisi materi pembelajaran seperti apa yang akan dimasukkan ke dalam produk dan strategi. Dalam pengembangan ini materi yang digunakan adalah Tema 3 Benda di Sekitarku subtema 1 Aneka Benda di Sekitarku. Rancangan tersebut masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Selanjutnya peneliti merencanakan desain visual media yang diawali dengan mempelajari dan menyusun kerangka pembuatan media interaktif di software Articulate Storyline. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengkajian terhadap penggunaan bahasa atau kalimat berdasarkan penelitian yang telah ada sebelumnya. Berdasarkan penelitian Mera (Dewi et al., 2020), perkembangan bahasa anak usia 7-8 tahun, anak telah memahami tata bahasa dan dapat memperbaikinya apa bila menemui kesulitan dan kesalahan. Safri (Mardison, 2016) juga mengatakan, anak pada usia 7-9 tahun dapat menggunakan susunan kalimat dan bahasa percakapan seperti orang dewasa, mulai memperkaya kosa kata melalui tulisan/bacaan. Sehingga peneliti menggunakan kalimat yang sesuai dengan tahap perkembangan usia target pengguna (siswa kelas III sekolah dasar).



Gambar 2. Storyboard Halaman Login dan Dashboard Media Pembelajaran

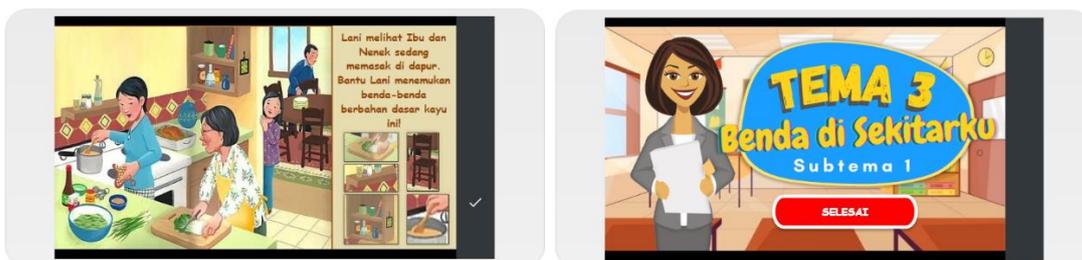


Gambar 3. Storyboard Halaman Informasi dan Daftar Isi Media Pembelajaran

Fase **pengembangan**, peneliti mulai melakukan pengembangan dari media pembelajaran yang akan dibuat. Desain berupa *storyboard* yang telah dibuat disesuaikan dengan tampilan buku Tema siswa, yaitu pemilihan warna, bentuk, audio, gambar, dan bentuk tulisan dari media pembelajaran interaktif. Proses yang termasuk ke dalam tahap ini adalah *layout* (penataan) dan *publishing* (penerbitan) dalam untuk web HTML5 dengan menggunakan *software* tambahan yaitu *000webhostapp* agar media pembelajaran dapat diakses melalui internet. Pemilihan warna yang digunakan juga didasarkan pengamatan indera yang dikatakan oleh Ida (Yadnyawati, 2021) yaitu, penglihatan terhadap nilai efektif dari warna terhadap perkembangan anak usia 6-12 tahun. Pengamatan merupakan kegiatan primer dari jiwa menjadi awal dari aktivitas intelektual. Melalui teori tersebut, peneliti memilih warna-warna yang cerah yang diharapkan dapat menarik antusias pengguna dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 4. Tampilan Awal dan Daftar Isi Media Pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku



Gambar 5. Contoh Tampilan Materi Pembelajaran dan Penutup Media Pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku

Berikutnya pada tahap **implementasi**, media sebelumnya akan melewati tahap validasi oleh uji ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebelum selanjutnya diujicobakan kepada pengguna. Uji coba pengguna dilakukan dengan melibatkan 2 orang guru kelas dan 15 orang peserta didik kelas III yang dibagi menjadi tiga kali tahapan uji coba yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test*. Tahap implementasi ini dilakukan secara daring, peserta didik diberikan arahan terlebih dahulu kemudian dibagikan *link* sehingga peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri di rumah dengan bimbingan peneliti.

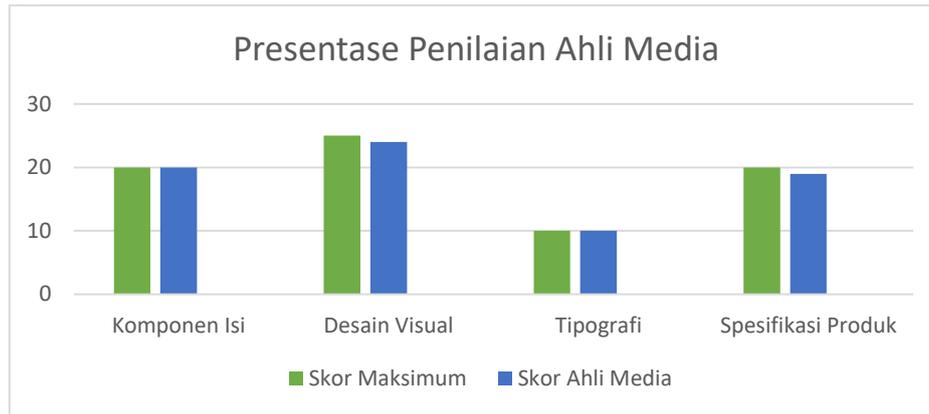
Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai aspek-aspek yang dinilai, dideskripsikan pada tabel-tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Penilaian Uji Ahli Media

Aspek	Skor Kriteria	Skor yang Didapatkan	Presentasi
Komponen Isi	20	20	97,3%
Desain Visual	25	24	
Tipografi	10	10	
Spesifikasi Produk	20	19	
Jumlah	75	73	

Maisarani Zahra, Nidya Chandra, Linda Zakiah

Pengembangan articulate storyline berbasis mobile learning pada pembelajaran tematik di sekolah dasar

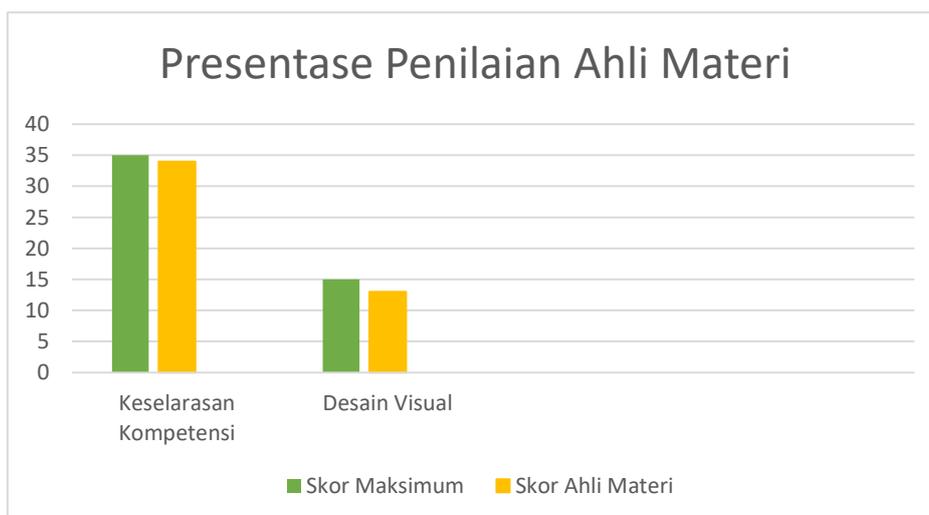


Gambar 6. Hasil Penilaian Uji Ahli Media

Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media memperoleh skor sebesar 97,3% yang termasuk kedalam kategori sangat layak. Berdasarkan besaran tersebut, media yang telah dikembangkan mencakup aspek komponen isi media, desain visual, tipografi dan spesifikasi produk dapat dinyatakan layak sesuai dengan teori Piaget (Adnan et al., 2016) mengenai perkembangan anak usia sekolah dasar yang mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman menjadi suatu pandangan terintegrasi mengenai cara kerja suatu hal di sekitarnya. Dimana, dalam media ini berupa banyak sajian gambar dan permainan sehingga dapat menarik antusiasme belajar peserta didik. Skor tersebut juga membuktikan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan hakikat media pembelajaran menurut Nunuk (Suryani, 2019) yang dapat membantu mentransfer dan memproyeksikan materi kepada peserta didik.

Tabel 3. Hasil Penilaian Uji Ahli Materi

Aspek	Skor Kriteria	Skor yang Didapatkan	Presentasi
Keselarasn Kompetensi	35	34	94%
Desain Visual	15	13	
Jumlah	50	47	

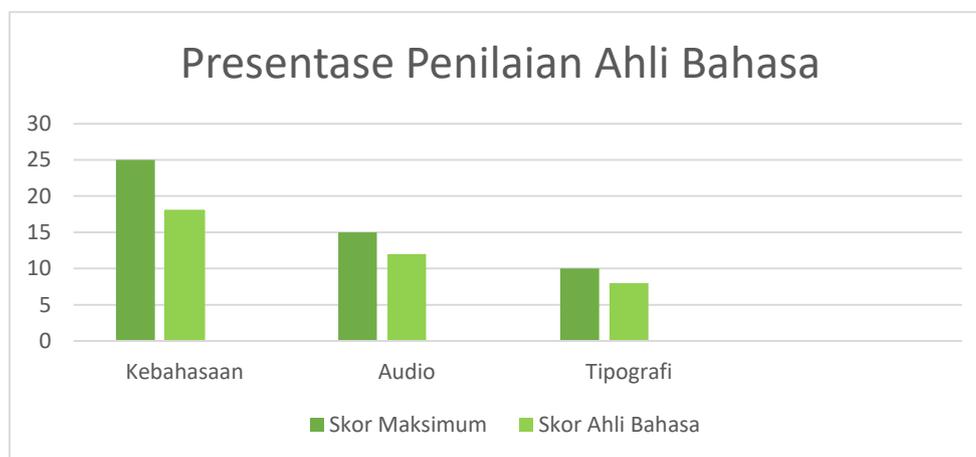


Gambar 7. Hasil Penilaian Uji Ahli Materi

Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 94%. Jika mengacu pada klasifikasi yang telah ditentukan sebelumnya, maka skor yang didapatkan termasuk ke dalam kategori sangat layak. Melalui pemerolehan tersebut, media yang telah dikembangkan mencakup aspek keselarasan kompetensi dan desain visual dinyatakan layak mengacu pada teori bahwa peserta didik usia sekolah dasar berpikir secara logis dan menyeluruh (Hapsari, 2017). Adapun komentar yang diberikan oleh ahli materi yaitu, media pembelajaran telah mencakup materi pada satu subtema, selebihnya maksimalkan nuansa PKn ke muatan lain dalam pengemasannya.

Tabel 4. Hasil Uji Ahli Bahasa

Aspek	Skor Kriteria	Skor yang Didapatkan		Presentasi
		Guru 1	Guru 2	
Kebahasaan	25	15	18	76%
Audio	15	10	12	
Tipografi	10	5	8	
Jumlah	50	30	38	



Gambar 8. Hasil Uji Ahli Bahasa

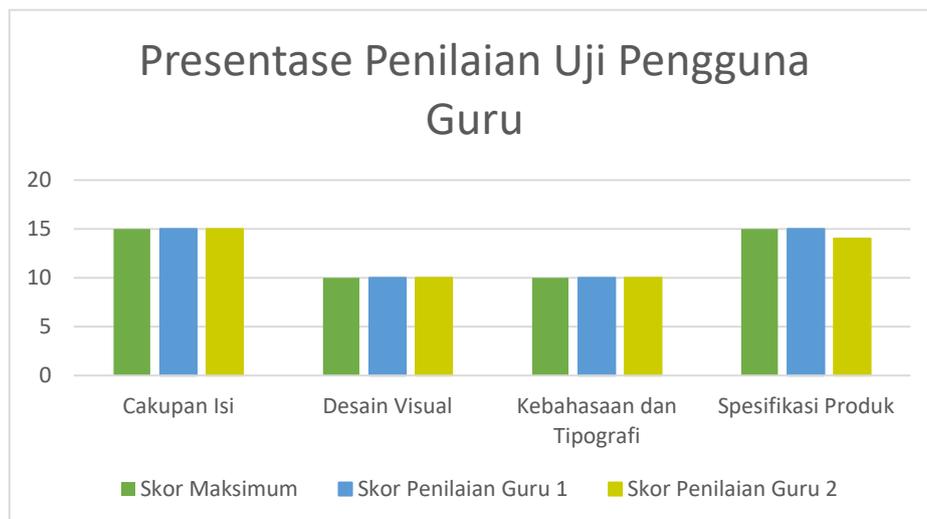
Hasil penilaian dari ahli bahasa sebesar 76% yang penilaiannya mencakup aspek kebahasaan, audio dan tipografi dinyatakan layak dengan perbaikan berdasarkan teori perkembangan bahasa anak usia sekolah dasar kelas III. Safri (Mardison, 2016) mengatakan bahwa anak-anak usia 7-9 tahun (kelas III) cukup stabil dan semakin kaya kosakata dengan membaca tulisan/bacaan, mendengar, dan memahami perintah secara bertahap. Mengacu pada klasifikasi yang telah ditentukan sebelumnya, maka skor yang didapatkan termasuk ke dalam kategori layak. Adapun saran dari ahli antara lain, untuk kata sapaan sebaiknya hindari penggunaan kata 'Aku', pergunkanlah kata 'Kalian' agar lebih komunikatif.

Selanjutnya hasil uji coba pengguna guru kelas dan peserta didik kelas III dapat dilihat dalam tabel berikut ini

Tabel 5. Hasil Uji Coba Pengguna Guru

Aspek	Skor Kriteria	Skor yang Didapatkan		Presentasi	
		Guru 1	Guru 2	Guru 1	Guru 2
Cakupan Isi	15	15	15	100%	98%
Desain Visual	10	10	10		
Kebahasaan dan Tipografi	10	10	10		
Spesifikasi Produk	15	15	14		

Jumlah	50	50	49
---------------	-----------	-----------	-----------



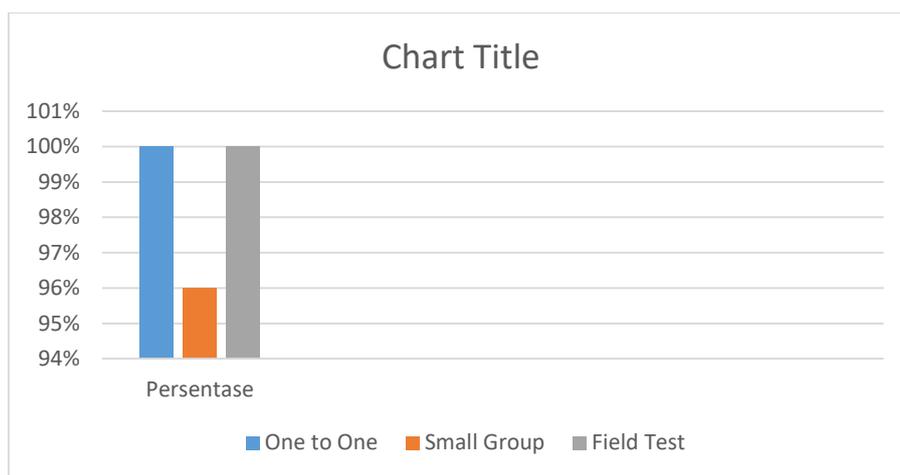
Gambar 9. Hasil Uji Coba Pengguna Guru

Hasil penilaian yang diperoleh dari uji coba pengguna terhadap dua guru kelas III sekolah dasar, menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis *Mobile Learning* dapat diterapkan ke dalam kegiatan belajar mengajar. Di mana hal ini terlihat dari skor yang dicapai memperoleh persentase sebesar 100% dan 98% dalam kategori sangat layak berdasarkan aspek penilaian cakupan isi, desain visual, tipografi dan kebahasaan, serta spesifikasi produk. Adapun komentar yang diberikan oleh salah satu guru, yaitu media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis *Mobile Learning* sangat efektif digunakan untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ). Selain mudah untuk penggunaan aplikasinya, materi yang dijelaskan juga sesuai dengan KD, penyampaian materi yang dijelaskan mudah dipahami peserta didik, ditambah banyak gambar yang menarik, terdapat soal evaluasi yang berbentuk *quiz* yang menambah antusias peserta didik dalam belajar.

Setelah melakukan penilaian oleh guru kelas III sekolah dasar, peneliti kemudian melakukan uji coba produk kepada peserta didik dengan melakukan tiga kali pengujian, yaitu secara *one to one*, *small group*, dan *field test*.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Pengguna Peserta Didik Kelas III

Aspek	One to One	Small Group	Field Test	Rata-Rata Keseluruhan
Spesifikasi Produk				
Desain Visual	100%	96%	100%	98,6%
Kebahasaan dan Tipografi				



Gambar 10. Hasil Uji Coba Pengguna Peserta Didik Kelas III

Hasil penilaian yang diperoleh dari uji coba pengguna peserta didik kelas III sekolah dasar pada tahap *One to One* melibatkan 3 (tiga) orang peserta didik. Hasil yang diperoleh pada tahap ini sebesar 100%. Tahap kedua yaitu *Small Group* melibatkan 5 (lima) orang peserta didik kelas III Sekolah Dasar dan memperoleh persentase sebesar 96%. Uji pengguna tahap akhir yaitu *Field Test* melibatkan 10 (sepuluh) orang peserta didik dengan perolehan sebesar 100%. Sehingga hasil rekapitulasi terhadap penilaian uji coba sebesar 98,6% dan termasuk ke dalam kategori sangat baik berdasarkan aspek penilaian terhadap spesifikasi produk, desain visual, kebahasaan dan tipografi.

Peneliti juga melakukan wawancara terbuka terhadap beberapa peserta didik mengenai media pembelajaran yang telah digunakan. Peserta didik memberikan tanggapan berupa keinginan untuk menggunakan media pembelajaran sejenis untuk kegiatan belajar lainnya.

Tahap akhir dari pengembangan produk ini adalah **evaluasi**. Peneliti melakukan evaluasi secara formatif, yaitu evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir pembahasan suatu topik dengan membagikan angket (kuesioner). Evaluasi pertama dilaksanakan kepada *expert review* sebagai ahli. Tahap penilaian kedua yaitu penilaian oleh guru kelas dan peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Hasil dari evaluasi berupa saran dan komentar yang telah dijelaskan sebelumnya dijadikan acuan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas, didapatkan kesimpulan sebagai berikut: 1) berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, produk media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis *mobile Learning* yang dikembangkan memperoleh skor persentase sebesar 97,4% oleh ahli media, 94% oleh ahli materi, dan 76% oleh ahli bahasa. 2) Media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis *mobile learning* pada pembelajaran Tematik kelas III Sekolah dasar, dapat dikatakan sangat layak berdasarkan hasil penilaian dari uji ahli dan uji pengguna. 3) Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dan merasa senang ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa selama kegiatan belajar dari rumah.

Berdasarkan hasil serta temuan dalam penelitian, dengan memperhatikan keterbatasan penelitian, maka produk media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran Tematik dapat dijadikan solusi dan alternatif media pembelajaran yang digunakan. Produk tersebut juga dapat dikembangkan untuk materi atau muatan pembelajaran yang lebih banyak lagi. Untuk pengembangan produk serupa, proses penelitian yang lebih optimal dapat memberikan hasil yang lebih baik.

Maisarani Zahra, Nidya Chandra, Linda Zakiah

Pengembangan articulate storyline berbasis mobile learning pada pembelajaran tematik di sekolah dasar

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, E., Juriana, Issom, F. L., & Novianti, R. (2016). *Perkembangan Peserta Didik* (TIM MKDK (ed.)). UNJ Press.
- Dewi, M. P., Neviyarni, & Indamurni. (2020). Perkembangan Emosi Dan Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 162–180. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v4i2.562>
- Hapsari, I. I. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak*. Indeks.
- Kemendikbud. (2016). *Articulate Storyline untuk Media Pembelajaran Guru SD*. 12 November. <http://pusdatin.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/>
- Khotimah, K., Maemonah, & Rahmi, Y. N. (2022). Perkembangan Psikososial Peserta Didik Sekolah Dasar Islam di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 191–202. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Mardison, S. (2016). Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, IV(2), 635–643.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. UNY Press.
- Novianto, A., & Mustadi, A. (2015). Analisis Buku Teks Muatan Tematik Integratif, Scientific Approach, dan Authentic Assessment Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan UNY*, 45(1), 1–15.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK* (T. Rokhmawan (ed.); 1st ed.). Lembaga Academic & Research Institute. <https://play.google.com/books/reader?id=pJHcDwAAQBAJ&pg=GBS.PR1&hl=id>
- Razilu, Z. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 17–21.
- Rosyid, M. Z. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Literasi Nusantara.
- Soewarno, Hasmina, & Faiza. (2016). Kendala-Kendala yang Dihadapi Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer di SD Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Persona Dasar*, 2(4), 28–39.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Suryani, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Usman, H., & Anwar, M. (2020). Pelatihan Multimedia Virtual Interaktif Berbasis Teks Deskripsi Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2020(2017)*, 361–370. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Utami, Y. S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(1), 62–71.
- Wati, D. F., Jefone, F. A., & Amelia, S. (2021). Studi Fenomenologi Dampak Psikologi Anak Selama Belajar Dirumah Akibat Pandemi. *REAL in Nursing Journal (RNJ)*, 4(2), 111–

121.

Yadnyawati, I. A. G. (2021). *Perkembangan Peserta Dididik* (I. G. B. Wirawan (ed.); 2nd ed.). UNHI Press.

Yuh-Tyng Chen. (2012). The Effect of Problematic Video-Based Instruction on Learning and Motivation in E-Learning. *International Journal of Physical Sciences*, 7(6), 957–965.

Yuniasih, N., Ladamay, I., & Wahyuningtyas, D. T. (2014). Analisis Pembelajaran Tematik Pada Pembelajaran Kurikulum 2013 di SDN Tanjungrejo 1 Malang. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2), 148–152.