

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MODEL *THINK PAIR SHARE* BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA TEMA 6 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR

Andar Ricca<sup>1</sup>, Lidia Simaniburuk<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

<sup>2</sup>Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: [a.ndarricca328@gmail.com](mailto:a.ndarricca328@gmail.com)

**Abstract:** This study aims to determine the level of feasibility, practicality, and effectiveness of the interactive learning media Think Pair Share model based on Articulate Storyline in Theme 6 Subtheme 1 Learning 3 Class IV-B SD Negeri 105382 Galang T.A 2022/2023. This type of research is R&D with the ADDIE development model. Data collection techniques in this study consisted of observation and interviews, questionnaires and tests. The instruments used in this study included interview instruments, expert instruments (questions, tests, media, and materials), practical instruments (teacher and student response questionnaires), and learning achievement tests. Data analysis techniques used in this research are qualitative data and quantitative data. The results of this study indicate that the interactive learning media Think Pair Share model based on Articulate Storyline on theme 6 subtheme 1 learning 3 is declared feasible, practical, and effective for use in learning. Based on the feasibility results, the product gets a percentage of 75% and is included in the feasible category. Product practicality results get a percentage of 94% and are included in the very practical category. Product effectiveness results get a percentage of 69% and are included in the effective category.

**Keyword:** Interactive Media, TPS, Articulate Storyline

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, praktikalitas, dan keefektifan dari media pembelajaran interaktif model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline* pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV-B SD Negeri 105382 Galang T.A 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas observasi dan wawancara, angket, dan tes. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen wawancara, instrumen ahli (angket, tes, media, dan materi), instrumen praktikalitas (angket respon guru dan siswa), dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil kelayakan produk mendapatkan persentase 75% dan termasuk kategori layak. Hasil praktikalitas produk mendapatkan persentase 94% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil efektifitas produk mendapatkan persentase 69% dan termasuk kategori efektif.

**Kata Kunci:** Media Interaktif, TPS, *Articulate Storyline*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam perencanaan dan pembangunan suatu negara. Pendidikan memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang terencana yang

memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi secara langsung maupun tidak langsung yang terjadi antara guru dan peserta didik. Hal ini

senada dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dalam Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi peserta didik bersama pendidik dan sumber belajar yang berlangsung di lingkungan belajar dan membantu peserta didik mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan peserta didik agar memiliki pengetahuan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, kebajikan dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan yang telah ditentukan saat proses pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari peranan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, berlangsung dalam kondisi menyenangkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Sesuai dengan diberlakukannya kurikulum 2013 di Sekolah Dasar, setiap proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan mampu memotivasi peserta didik untuk aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Kadaan di lapangan menunjukkan saat proses pembelajaran masih ada guru yang hanya fokus kepada kegiatan-kegiatan pada buku teks atau paket padahal di zaman modern ini, guru harus mampu memberikan menyajikan materi yang terus berkembang dan relevan untuk para siswa. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan masih terbatas pada ceramah dan

penjelasan teori secara langsung, tanpa memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Akibatnya, peserta didik hanya mampu memahami teori dan konsep, sedangkan dalam kenyataannya, mereka harus memahami dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mendukung proses belajar mengajar yang ideal, seorang guru harus mengembangkan metode dan media pembelajaran yang sesuai. Dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kurikulum pendidikan juga harus mengikuti perkembangan tersebut, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa, bahkan membawa dampak psikologis yang baik bagi mereka. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti di kelas IV-B SD Negeri 105382 Galang pada Kamis, 13 Oktober 2022 didapatkan bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas tidak menggunakan media pembelajaran. Sementara penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan atau materi tersebut lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan untuk dipelajari oleh siswa sehingga dapat merangsang perhatian siswa dan motivasi belajar siswa. Sebagaimana dikatakan oleh Arsyad (2019:10) bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi

selama proses belajar mengajar dengan tujuan untuk membangkitkan minat dan semangat belajar siswa.

Begitupun Rosyid, dkk (2020:6) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau segala bentuk saluran perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang bertujuan untuk memberikan rangsangan kepada siswa dan menarik minat siswa dalam belajar serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian, selama proses pembelajaran guru hanya berpedoman pada buku paket dan papan tulis saja sebagai sarana penyampaian materi di dalam kelas, guru juga hanya menggunakan metode ceramah selama menyampaikan materi dan setelah itu metode penugasan. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung di kelas juga masih berpusat pada guru dimana gurulah yang menguasai dan mendominasi proses pembelajaran. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran guru lebih banyak berperan secara aktif daripada siswa. Siswa terlihat cenderung pasif di kelas dan berperan sebagai pendengar saja.

Berdasarkan hasil wawancara awal peneliti dengan wali kelas IV-B SD Negeri 105382 Galang yang bernama Ibu Susanti Karolina pada Kamis, 13 Oktober 2022 diketahui bahwa selama pembelajaran tatap muka sekarang ini guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Media yang digunakan guru adalah media yang dibuat sendiri oleh guru yaitu media gambar dan peta konsep yang dibuat dari kertas karton di mana materinya diambil dari internet. Kemudian diketahui pula bahwa rendahnya semangat (minat dan motivasi) belajar siswa sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Sementara penggunaan media berbasis teknologi ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik sehingga peserta didik akan aktif dan kreatif dalam

pembelajaran. Fakta tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nursyam (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Begitupun dengan penelitian yang dilakukan oleh Irsan (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, diperoleh informasi bahwa rendahnya pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran tematik sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa, di mana hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dikategorikan rendah. Hal ini terlihat dari perolehan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil pada Tahun Ajaran 2022/2023 menunjukkan banyak siswa yang tidak lulus KKM. Adapun nilai KKM di SD Negeri 105382 Galang adalah 75. Perolehan hasil UTS siswa kelas IVB masih rendah ditunjukkan dengan data nilai di mana dari 26 siswa diketahui bahwa 4 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan persentase dan 2 siswa memperoleh nilai yang sama dengan nilai KKM dengan persentase , sedangkan sisanya 20 siswa memperoleh nilai di bawah KKM dengan persentase . Rendahnya nilai UTS siswa kelas IV-B tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustira & Rina Rahmi (2022) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan adanya media

pembelajaran yang diciptakan akan membuat pembelajaran lebih menarik sehingga anak-anak dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Kemudian, dalam proses

pembelajaran guru hanya menggunakan metode yang sama secara terus-menerus, seperti metode ceramah, metode bertanya, metode diskusi dan metode penugasan serta guru belum pernah menggunakan model *Think Pair Share* (TPS) dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas jelas menerangkan bahwa guru dalam proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran secara optimal terutama penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan tepat sehingga mengakibatkan rendahnya minat, motivasi dan hasil belajar siswa. Sementara penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran karena media pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa. Maka perlu adanya solusi untuk perbaikan dalam proses pembelajaran, agar memungkinkan terjadinya peningkatan minat, motivasi dan hasil belajar siswa IV-B SD Negeri 105382 Galang. Siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, dengan demikian keingintahuan siswa dengan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru akan akan meningkat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan menggunakan model *Think Pair Share*.

Perangkat lunak atau aplikasi *Articulate Storyline* merupakan media pembelajaran yang memiliki tampilan seperti *PowerPoint* namun lebih unggul daripada *PowerPoint* karena memiliki fitur seperti audio, video, gambar, character dan link URL dari *website*

sehingga dapat menyajikan sumber materi yang menarik dan lengkap. Menurut Darnawati, dkk (2019, h. 10), *Articulate Storyline* merupakan sebuah alat *software e-learning* yang berfungsi untuk membantu membangun pembelajaran yang interaktif. Dalam *Articulate Storyline* program aplikasi yang difasilitasi oleh *smart brainware* secara mudah dengan adanya video tutorial interaktif yang membantu pengguna dengan berbentuk CD, web personal maupun web *processing*, melalui sebuah *template* yang bias digunakan secara *online* atau *offline*,

Model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) adalah model pembelajaran kelompok yang di dalam pelaksanaannya peserta didik akan berpikir mandiri dan bekerja sama dengan pasangan kelompoknya serta peserta didik lainnya. Model TPS ini dapat memperkuat hubungan antar peserta didik, meningkatkan kemampuan berpendapat peserta didik sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Menurut Khoirudin & Supriyanah (2021:16), model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi adalah model pembelajaran yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa dan mendorong siswa untuk saling membantu dalam kelompok kecil (2-6 anggota) dan lebih menekankan penghargaan kooperatif daripada penghargaan individual. Dengan demikian, pengembangan media model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline* diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan memberikan suasana baru sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Perlu diketahui bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* ini berpengaruh terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Agustina & Elan (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat meningkatkan minat belajar siswa, sementara studi yang dilakukan oleh Setyaningsih, dkk (2020) diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Model *Think Pair Share* Berbasis *Articulate Storyline* Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 105382 Galang T.A 2022/2023**”.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru (Sugiyono, 2019:297). Desain pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikemukakan oleh *Dick and Carey* pada tahun 1996 untuk merancang *system* pembelajaran (Rusmayana 2021:14). Model ADDIE meliputi lima tahapan menurut Suryani, dkk (2018, h. 126), yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan),

*Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-B SD Negeri 105382 Galang dengan jumlah 26 orang yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline* pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3 T.A 2022/2023.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini terdiri dari instrumen wawancara awal; instrumen validasi ahli yang meliputi ahli angket, ahli tes, ahli media, ahli materi; instrumen praktikalitas yang meliputi angket respon guru dan siswa; dan tes hasil belajar berbentuk pilihan berganda yang digunakan untuk kegiatan *Pretest* dan *Posttest*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan hasil observasi, wawancara, serta hasil angket yang berupa saran dan komentar dari ahli media, ahli materi tematik di SD dan praktisi yang diperoleh sebelum dan sesudah turun lapangan untuk menerapkan uji coba media yang telah dikembangkan. Data ini dianalisis oleh peneliti sebagai dasar untuk memperbaiki atau merevisi produk yang nantinya dikembangkan.

Data kuantitatif dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan data hasil penskoran yang didapatkan dari hasil angket penilaian yang telah dibagikan kepada ahli media, ahli materi tematik di SD dan 2 guru wali kelas IV dan 26 siswa kelas IV-B SD Negeri

105382 Galang. Setelah didapatkan data maka jawaban angket dari ahli media, ahli materi tematik di SD dan guru wali kelas IV dan 26 siswa kelas IV-B SD Negeri 105382 Galang akan dilakukan analisis persentase menggunakan *skala likert* dengan skor 1 sampai 5.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tahap Analisis (Analisis)**

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kinerja dan kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan teknologi melalui observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti di Kelas IV-B SD Negeri 105382 Galang pada Kamis 13 Oktober 2022. Adapun hasil yang diperoleh dari tahapan analisis adalah sebagai berikut.

### **Hasil Analisis Kinerja dan Kebutuhan Peserta Didik**

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV-B SD Negeri 105382 Galang ditemukan selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket dan papan tulis saja sebagai media penyampaian materi. Guru juga hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan tanpa menggunakan media pembelajaran yang sesuai sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan mengakibatkan ada beberapa siswa yang tidak terlalu fokus pada proses pembelajaran, dimana terlihat ada siswa yang mengobrol dan bercerita dengan teman sebangkunya. Hal tersebut juga membuat proses pembelajaran yang berlangsung di kelas cenderung berpusat pada guru dimana gurulah yang menguasai dan mendominasi proses pembelajaran dan guru lebih banyak berperan secara aktif

daripada siswa, sedangkan siswa terlihat cenderung pasif di kelas dan berperan sebagai pendengar saja.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru wali kelas IV-B yang bernama Ibu Susanti Karolina diketahui bahwa rendahnya semangat (minta dan motivasi) belajar siswa yang berdampak pada keaktifan siswa di kelas yang membuat kelas menjadi pasif. Rendahnya semangat siswa dalam belajar berdampak pada pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Rendahnya pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran tematik membuat hasil belajar siswa rendah. Diketahui hasil Ujian Tengah Semester (UTS) Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023 siswa kelas IV-B pada pembelajaran tematik masih tergolong rendah ditunjukkan dengan data nilai dimana dari 26 siswa kelas IV-B diketahui bahwa hanya 6 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan persentase 23% dan sisanya 20 siswa memperoleh nilai di bawah KKM dengan persentase 77% dengan perolehan nilai tertinggi adalah 86 dan perolehan nilai terendah adalah 48. Adapun nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di SD Negeri 105382 Galang yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah adalah 75.

Berdasarkan permasalahan di atas, menunjukkan bahwa perlu adanya upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media yang tepat dan menarik serta sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu media yang bisa dijadikan pilihan untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat mendorong keingintahuan siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru yaitu media

pembelajaran interaktif model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline*, dikarenakan media pembelajaran interaktif model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdawela & Reinita, (2021) bahwa pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* menggunakan model *Think Pair Share* di kelas IV Sekolah Dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui media interaktif tersebut diharapkan mampu membantu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan melalui media pembelajaran interaktif siswa mendapatkan gambaran materi secara nyata sehingga memberi kemudahan dalam mendalami materi pembelajaran dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

### **Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang nantinya akan menjadi bahan acuan dan referensi dalam merancang media pembelajaran interaktif. Berdasarkan observasi dan wawancara awal diperoleh informasi sebagai berikut:

- a. Kemampuan akademik peserta didik dalam memahami materi pelajaran bersifat heterogen, yakni ada yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah, sehingga masih banyak peserta didik yang tidak mencapai KKM pada Ujian Tengah Semester Ganjil T.A 2022/2023.
- b. Usia rata-rata peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah 9-10 tahun. Hal ini ditunjukkan

melalui data diri dari 26 siswa terdapat 14 siswa yang lahir pada tahun 2012 dan 12 siswa yang lahir pada tahun 2013. Anak yang berada pada rentang usia tersebut telah dapat berpikir secara abstrak dan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi.

- c. Keaktifan siswa kelas IV-B dalam mengikuti pembelajaran secara utuh masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi awal pada proses pembelajaran tema 4 subtema 1 pada Kamis, 13 Oktober 2022 dimana ketika guru bertanya hanya terdapat 3 dari 27 siswa yang menjawab pertanyaan.

Berdasarkan hasil analisis terhadap karakteristik peserta didik, maka siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline* yang didesain dengan ilustrasi gambar yang menarik yang sesuai dengan perkembangan peserta didik supaya meningkatnya perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mempelajari materi pembelajaran.

### **Hasil Analisis Kurikulum**

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru wali kelas IV-B yang bernama Ibu Susanti Karolina diketahui bahwa kelas IV SDN 105382 Galang menggunakan kurikulum 2013 dengan pembelajaran berbasis tema sejak tahun 2014 hingga saat ini. Dikarenakan penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap maka peneliti akan menggunakan tema yang dipelajari pada semester genap yaitu Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3.

### **Hasil Analisis Teknologi**

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa SD Negeri 105382 Galang tersedia 2 LCD proyektor dan 1 layar proyektor yang disimpan di ruang guru dan masih layak digunakan, 2 cok sambung yang disimpan di lemari ruang guru dalam keadaan masih berfungsi, dan 1 komputer di ruang tata usaha.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV-B pendidik dan tenaga kependidikan di SD Negeri 105382 Galang memiliki laptop. Hal tersebut beliau katakan karena setiap rapat evaluasi kinerja guru yang dilakukan setiap bulan semua pendidik dan tenaga kependidikan membawa laptop. Namun untuk siswa di SD Negeri 105382 Galang tidak diperbolehkan membawa *smartphone* setiap hari ke sekolah, tetapi hanya untuk pembelajaran tertentu saja. Untuk inovasi pembelajaran yang pernah dilakukan guru wali kelas IV-B dengan menggunakan teknologi hanya saat pembelajaran ketika pandemic covid-19. Guru sering melakukan pembelajaran menggunakan video pembelajaran, di mana guru menggabungkan beberapa video yang diambil dari Youtube.

### **Tahap Design (Perencanaan)**

#### **Membuat Flowchart**

*Flowchart* yang dibangun berbentuk diagram alur dari struktur konsep media yang akan dikembangkan. *Flowchart* media pembelajaran interaktif dirancang dengan tujuan untuk menjelaskan alur media yang disusun dalam format Ms. Word yang selanjutnya *flowchart* menjadi pedoman perancang dalam menyusun konsep media ke dalam *storyboard*.

#### **Mengumpulkan Gambar, Animasi, dan Video**

Pada kegiatan ini, peneliti akan mengumpulkan gambar, animasi, dan video dalam satu file di PC. Gambar, animasi, dan video yang dikumpulkan akan diintegrasikan ke dalam media sebagai komponen pendukung media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Gambar yang pilih sesuai dengan tema media pembelajaran. peneliti mencari gambar melalui website: <https://www.flaticon.com> dan untuk animasi peneliti mencari melalui website: <https://giphy.com>, serta untuk video yang diintegrasikan ke dalam media merupakan video pembelajaran yang peneliti ambil dari youtube atau peneliti edit sendiri.

#### **Membuat Storyboard**

*Storyboard* media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 disusun dalam format Ms. Word yang nantinya siap direalisasikan menjadi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. *Storyboard* memuat tampilan media dan komposisi teks.

#### **Menyusun Instrumen Penilaian dan Instrumen Tes**

Instrumen yang disusun berupa lembar angket penilaian terhadap media pembelajaran interaktif model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline* yaitu angket ahli materi, angket ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa. Setelah instrumen disusun maka instrumen akan divalidasi terlebih dahulu oleh validator angket. Adapun dosen validator angket adalah Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd yang

merupakan dosen Prodi PGSD FIP Universitas Negeri Medan. Validasi angket dilakukan pada bulan 2 Maret 2023 dan diperoleh skor total yaitu 44 dengan persentase kelayakan 80% dan termasuk dalam kategori “Layak digunakan tanpa revisi”.

Instrumen untuk menentukan efektifitas media menggunakan tes hasil belajar berupa soal *pretest* dan *postest* berbentuk pilihan berganda. Tes yang disusun berjumlah 30 soal kemudian divalidasi oleh validator instrumen tes yaitu Bapak Dr. Edizal Hatmi, SS., M.Pd untuk mengetahui kelayakan dari instrumen tes tersebut. Validasi tes dilakukan pada 2 Maret 2023 dan diperoleh 79 dengan persentase kelayakan 79% yang menunjukkan bahwa instrument tes “layak digunakan tanpa perlu revisi”.

#### Tahap *Development* (Pengembangan)

#### Hasil Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan tahap realisasi produk media pembelajaran interaktif berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Hasil media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dapat dilihat dibawah ini.



**Gambar 1. Tampilan Layar Pembuka**



**Gambar 2. Tampilan Menu Input Nama dan Kelas**



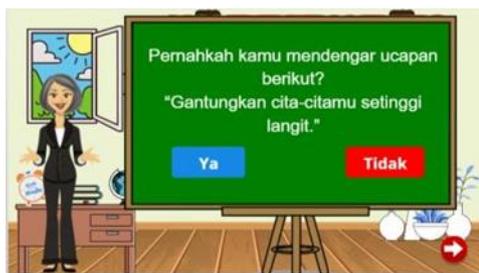
**Gambar 3. Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan Navigasi**



**Gambar 4. Tampilan Menu Utama**



**Gambar 5. Tampilan Menu Kompetensi**



**Gambar 6. Tampilan Menu Materi**



**Gambar 7. Tampilan Menu Game Edukasi**



**Gambar 8. Tampilan Menu Evaluasi**



**Gambar 9. Tampilan Menu Profil Pengembang**

**Tahap Validasi Ahli ”.**

**Hasil Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan sebanyak 2 pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada 15 Maret 2023 dan pertemuan kedua dilakukan pada 16 Maret 2023. Adapun rekapitulasi hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa pada pertemuan I memperoleh persentase kelayakan 80% dalam kategori “layak digunakan tanpa revisi”, sedangkan pada pertemuan II memperoleh persentase kelayakan 84% dalam kategori “sangat layak digunakan tanpa revisi”.

### **Tahap Implementation (Penerapan)**

Pada tahap implementasi dapat terlihat praktikalitas dan efektivitas penggunaan media yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Efektivitas pembelajaran adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap dengan mudah, menyenangkan, dan dapat terselesaikan tujuan pembelajaran sesuai harapan (Andini & Supardi, 2018:2).

Menurut Fathurrahman, dkk (2019:844) menjelaskan bahwa peningkatan hasil belajar dan segala upaya yang dapat merangsang anak belajar dapat disebut sebagai efektivitas suatu pembelajaran.

Pendapat lain dikemukakan oleh Supriyono & Abu Ahmadi (2014:1) bahwa keefektifan pengembangan sebagai sesuatu yang merujuk pada daya dan hasil seluruh komponen pembelajaran yang optimal. Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa efektivitas merupakan peningkatan hasil belajar dan upaya unuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

## Hasil Respon Guru

Ahli praktisi dalam menentukan praktikalitas media pembelajaran interaktif adalah guru kelas IV SD Negeri 105382 Galang. Praktikalitas dilakukan pada 1 April 2023 di SD Negeri 105382 Galang. Adapun rekapitulasi hasil yang diperoleh dari uji praktikalitas oleh respon guru menunjukkan bahwa hasil respon guru memperoleh rata-rata persentase kelayakan 95% dan dalam kategori “sangat praktis digunakan tanpa revisi”.

## Hasil Respon Siswa

Menguji praktikalitas produk juga dilakukan menggunakan respon siswa kelas IV-B SD Negeri 105382 Galang yang berjumlah 26 siswa. Praktikalitas dilakukan pada 1 April 2023 di Kelas IV-B SD Negeri 105382 Galang. Berdasarkan hasil penelitian untuk uji praktikalitas dari respon siswa diperoleh melalui data persentase kelayakan dari 26 siswa dimana pada persentase kelayakan 100% terdapat 5 siswa, persentase kelayakan 99% terdapat 8 siswa, persentase kelayakan 95% terdapat 6 siswa, persentase kelayakan 80% terdapat 5 siswa, dan persentase 75% terdapat 2 siswa dengan diperoleh rata-rata persentase kelayakan 93% dan termasuk dalam kategori “sangat praktis digunakan tanpa revisi”.

## Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil *Pretest* menunjukkan data nilai dari 26 siswa hanya terdapat 5 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM atau tuntas dengan persentase 19% dan sisanya 21 siswa memperoleh nilai di bawah KKM atau tidak tuntas dengan persentase 81%. Pada nilai *pretest* diperoleh nilai tertinggi

adalah 88 dan nilai terendah adalah 18 dengan nilai rata-rata yaitu 55.

Setelah dilaksanakan *pretest* selanjutnya siswa kelas IV-B diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline*. Selama dalam proses penelitian berlangsung pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline* terdapat perubahan terhadap kelas. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*. Hasil *Posttest* menunjukkan dari 26 siswa terdapat 18 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM atau tuntas dengan persentase 69% dan sisanya 8 siswa memperoleh nilai di bawah KKM atau tidak tuntas dengan persentase 31%. Pada nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 65 dengan nilai rata-rata yaitu 86.

## Tahap Evaluation (Perbaikan)

Rekapitulasi validasi media pembelajaran interaktif pada setiap tahapan menunjukkan bahwa hasil validasi produk secara keseluruhan sudah baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV SD Negeri 105382 Galang telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan pada model ADDIE yang digunakan. Sehingga kesimpulan yang

diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil validasi materi pada pertemuan I yakni 58% dan pada pertemuan II yakni 80% dengan rata-rata persentase kelayakan 69% yang menunjukkan kategori “layak digunakan tanpa revisi”, sedangkan hasil validasi media pada pertemuan I yakni 80% dan pertemuan II yakni 84% dengan rata-rata persentase kelayakan 82% yang menunjukkan kategori “sangat layak digunakan tanpa revisi”
2. Media pembelajaran interaktif model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 dinyatakan praktis dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil respon guru dan siswa. Hasil respon guru menunjukkan persentase 95% dan hasil respon siswa menunjukkan persentase 93%. Dengan rata-rata persentase 94% yang menunjukkan dalam kategori “sangat praktis”.
3. Media pembelajaran interaktif model *Think Pair Share* berbasis *Articulate Storyline* pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil posttest yang lebih tinggi daripada hasil pretest. Hasil pretest menunjukkan persentase sebesar 31% dan hasil

respon siswa menunjukkan persentase sebesar 69%.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan, Ibu Lidia Simanuhuruk, S.Si., M.Pd sebagai dosen pembimbing skripsi dan artikel ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Uus, and Elan. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Sindangheula 02. *JS (Jurnal Sekolah)*, 5(3):165–69. doi: 10.24114/js.v5i3.26827 .
- Agustira, Shinta, & Rina Rahmi. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1):72–80. doi: <http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ibtida>.
- Andini, Deassy May, & Endang Supardi. (2018). Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran Dengan Variabel Kontrol Latar Belakang Pendidikan Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(2):1–7.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darnawati, Jamiludin, La Batia, Irawaty, & Salim. (2019). *Pemberdayaan*

- Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1):8–16.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No. 20 Tahun 2001 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Retrieved Oktober 19, 2022, from [Perpusnas.go.id](http://perpusnas.go.id) Interact Website: <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/>
- Fathurrahman, Arif, Sumardi, Adi E. Yusuf, & Sutji Harijanto. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2):843–50.
- Firdawela, Indah, & Reinita. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2):99–112. doi: 10.33369/pgsd.14.2.99-112.
- Irsan. (2019). Peranan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kota Baubau. *Jurnal Basicedu*, 3(2):746–753. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.63>.
- Khoirudin, & Supriyanah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di SMA Kutabumi I Tangerang, Banten. *Jurnal Inovasi dan Kreativitas (JIKA)Tas (JIKA)*, 1(2):14–22.
- Nursyam, Aisyah. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *EKSPPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1):811–19.
- Rosyid, Moh. Zaiful, Halimatul Sa'diyah, & Nanda Septiana. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rusmayana, Taufik. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Setyaningsih, Sri, Rusijono, & Ari Wahyudi. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2):144–56.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Widodo, & Haji Abu Ahmadi. (2014). *Psikologi*

*Belajar*. Jakarta: PT. Rineka  
Cipta.

Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, &  
Aditin Putra. (2018). *Media  
Pembelajaran Inovatif Dan  
Pengembangannya*. Bandung:  
Remaja Rosdakarya.