

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH
DAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN IPAS**

Magdalena Kunthie Retnaningtyas, Nuril Huda, Haerussaleh

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Dr. Soetomo Surabaya, Indonesia

*mkunthie@gmail.com, nuril.huda@unitomo.ac.id, haerussaleh@unitomo.ac.id

ABSTRACT

Education in the current modern era is expected to be able to produce quality students who can solve problems and think critically in order to produce superior human resources. One of the factors that can influence children's development is the development of technology and information, but the problems that occur in the field, Problem Solving Skills (KPM) abilities still require special attention and critical thinking patterns are not yet optimal, so the impact is still low, students become less focused in understanding the science learning material. Natural and Social Knowledge (IPAS). Therefore, it is necessary to have articulate storyline 3 based learning media to improve KPM and critical thinking patterns in students. This research aims to develop and determine the feasibility of articulate storyline 3 based learning media in class IV science subjects. The research method used is R&D (Research and Development) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The results of the research show that articulating storyline 3 in improving KPM and critical thinking based on a material expert feasibility test of 88%, then a media expert feasibility test obtained a result of 95%. Based on these results, it can be concluded that the media developed is suitable for use in improving KPM and critical thinking in science and science learning at SDK Santa Angela Surabaya.

Keywords: *Articulate storyline 3, KPM, Critical Thinking, and IPAS*

ABSTRAK

Pendidikan di era modern saat ini diharapkan mampu menghasilkan siswa-siswi berkualitas yang dapat memecahkan masalah dan berpikir kritis agar dapat menghasilkan sumber daya manusia unggulan. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu perkembangan teknologi dan informasi namun permasalahan yang terjadi di lapangan kemampuan Keterampilan Pemecahan Masalah (KPM) masih membutuhkan perhatian khusus dan pola berpikir kritis belum optimal sehingga tergolong masih rendah dampaknya siswa menjadi kurang fokus dalam memahami materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* untuk meningkatkan KPM dan pola berpikir kritis pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (Research dan Development) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *articulate storyline 3* dalam meningkatkan KPM dan berpikir kritis berdasarkan uji kelayakan ahli materi 88% kemudian diuji kelayakan ahli media memperoleh hasil 95%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam meningkatkan KPM dan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS di SDK Santa Angela Surabaya.

Kata Kunci: *Articulate storyline 3, KPM, Berpikir Kritis, dan IPAS*

A. Pendahuluan

Di Era modern saat ini pada bidang pendidikan diharapkan dapat menghasilkan siswa-siswi berkualitas yang dapat berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah sebagaimana layaknya sumber daya yang dihasilkan oleh institusi yang berwenang kemudian dikelola secara professional sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia unggulan. Selain itu salah satu faktor yang mempengaruhi siswa berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mempengaruhi pola gaya hidup seseorang pada saat bersosialisasi.

Kemampuan Keterampilan Pemecahan Masalah (KPM) begitu berdampak sehingga perlu untuk diperhatikan, dipelajari, dan dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, Keterampilan Pemecahan Masalah (KPM) merupakan suatu proses bagi siswa dalam pembelajaran IPAS, karena permasalahan dalam pembelajaran IPAS berhubungan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Tingkat Keterampilan Pemecahan Masalah (KPM) di Indonesia masih membutuhkan pembenahan dan perhatian khusus

pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) penelitian sebelumnya pembelajaran IPAS dibagi menjadi dua, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Selain itu berpikir kritis juga menjadi faktor permasalahan di Indonesia faktanya yang terjadi di lapangan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih terbelang belum optimal dan tergolong masih rendah sehingga siswa menjadi kurang fokus dalam memahami materi pembelajaran dan secara individu kurang termotivasi sehingga membuat hasil belajar siswa kurang dari KKM. Dari hasil data terakhir hasil tes Program Penilaian Pelajar Indonesia (*Program for Internasional Student Assessment*) dari penelitian Sari et al., (2021) yang diterapkan pada tahun 2015, anggota pelajar dari negara Indonesia berada pada peringkat 69 dari 76 negara peserta. Oleh karena itu guru bertugas untuk memilih pendekatan pembelajaran yang efisien dan efektif sehingga siswa ikut aktif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dari soal yang diberikan oleh

guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan agar kemampuan seorang siswa berkembang dengan baik menggunakan aplikasi *software Articulate Storyline 3*.

Sebuah aplikasi multimedia yang dapat diterapkan untuk menghasilkan perangkat lunak seperti multimedia interaktif yang di dalam aplikasi konten animasi, grafik, suara, gambar, video, dan teks disebut media interaktif *Articulate storyline 3*. Media yang dipakai peneliti cara membuatnya hampir sama dengan *software Microsoft Power Point* hanya dibedakan dengan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Articulate Storyline 3* salah satunya dapat diakses menggunakan link atau coding serta bisa membuat soal evaluasi yang hasilnya bisa di *download* berupa tes tertulis. Tentunya pada pembuatan media *Articulate Storyline 3* harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga pembuatan media bisa menarik perhatian siswa terlebih jika ada penambahan gambar-gambar animasi yang sesuai (Suparyanto dan Rosad, 2020).

Beberapa peneliti sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *articulate storyline 3* pada mata pelajaran yang berbeda beda diantaranya: (Al-Baru et al., 2023) telah mengembangkan media pembelajaran *articulate storyline* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa SMP kelas VIII. (Ulandari et sl., 2022) telah mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP LKIA Pontianak. (Saputro & Lumbantoruan, 2020) telah mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII. (Nurjannah & Lestari, 2023) telah mengembangkan media pembelajaran *articulate storyline 3* berbasis *problem based learning* pada tema 6 energi dan perubahannya kelas III SD. (Lubis & Sukmawarti, 2023) telah mengembangkan media pembelajaran peta budaya berbantu aplikasi *storyline 3* pada pembelajaran tematik di kelas IV SD.

Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah mengembangkan sebuah produk media interaktif yang dapat meningkatkan berpikir kritis

yang diberikan soal hots dan media dapat melatih kreatifitas siswa dengan berdiskusi secara kelompok mengenai salah satu materi pelajaran IPAS.

Media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* dikembangkan untuk meningkatkan KPM dan berpikir kritis pada setiap siswa, dengan menggunakan fitur konten gambar animasi, video dan teks pembelajaran di kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Selain itu, peneliti mengembangkan media interaktif ini untuk mengetahui kelayakan aplikasi *articulate storyline 3* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD.

Peneliti menganggap perlu dilakukan pengembangan media *articulate storyline 3* agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif, proses pembelajaran jadi menarik, serta memudahkan siswa untuk memahami materi untuk perkembangan berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah secara mandiri.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode *research and development* atau penelitian dan pengembangan. Menurut (Salsabila et

al., 2023) penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang dapat menghasilkan sebuah produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media untuk mengukur kelayakan produk tersebut, sehingga dapat menghasilkan produk yang berkualitas.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media interaktif dan buku panduan untuk membuat media pembelajaran di aplikasi *Articulate Storyline* yang dapat dioperasikan dengan bantuan media laptop atau komputer. Penelitian ini dilaksanakan di SDK Santa Angela Surabaya dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV-A yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa macam teknik, yaitu: observasi, wawancara, *post-test*, *pre-test*, angket validasi materi dan media. Media pembelajaran pada penelitian ini memakai model desain *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Tahap pertama (*Analysis*) melakukan analisis dengan menggali informasi melalui wawancara pada guru kelas IV-A serta melihat hasil nilai siswa sebelumnya. Tahap yang

kedua (*Design*) mendesain atau membuat rancangan produk dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*. Hasil dari pembuatan media pembelajaran dalam bentuk *e-learning* berdasarkan buku panduan. Langkah rancangan produk awalnya menentukan materi salah satunya menggunakan buku paket IPAS Bab 1 dengan tema tumbuhan sumber kehidupan. Kemudian peneliti membuat rancangan desain pembelajaran. Tahap ketiga (*Development*) mengembangkan media pembelajaran dengan membuat kerangka pengembangan media sehingga menghasilkan produk *e-learning* (multimedia interaktif) menggunakan *software articulate storyline 3*. Tahap keempat (*Implementation*) sebelum diuji coba pada tahap ini dilakukan uji kelayakan media dan materi pembelajaran IPAS kemudian diuji coba pada kelas IV-A di

SDK Santa Angela Surabaya. Tahap kelima (*Evaluation*) merupakan penilaian untuk menemukan hambatan atau kelemahan dari aplikasi yang telah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menggunakan *post-test* dan *pre-test* bertujuan untuk

mengetahui tingkat kelayakan aplikasi *articulate storyline 3*. Evaluasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kesesuaian materi terhadap tujuan pembelajaran, sedangkan ahli media untuk mengetahui kelayakan *articulate storyline 3*.

Jenis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan saran dan masukan dari hasil wawancara pada saat dilakukan *pra-surey*, dari ahli materi, ahli media kemudian disimpulkan untuk memperbaiki kualitas produk yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi serta penilaian *post-test* dan *pre-test* berupa skor yang diperoleh dari angket yang menggunakan skala likert dikonversikan dalam tingkat kelayakan produk dengan menggunakan kriteria acuan sebagai berikut.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak Revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid	Perlu Revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat Kurang Valid	Revisi

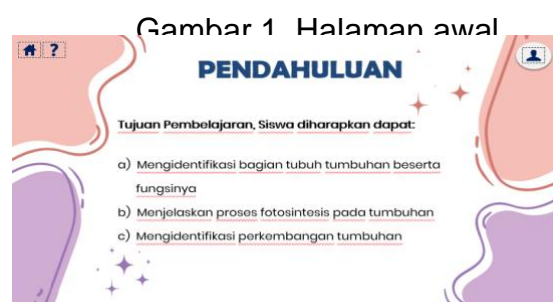
Sumber: (Zacharias, 2019)

Data tersebut dijadikan alat untuk mengukur kelayakan produk *e-learning* dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis pada siswa.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil pada penelitian ini untuk menganalisis kebutuhan yaitu dengan melakukan analisis kompetensi setiap siswa pada saat pembelajaran. Hasil temuan peneliti kemampuan Keterampilan Pemecahan Masalah (KPM) masih membutuhkan perhatian khusus dan pola berpikir kritis belum optimal sehingga tergolong masih rendah dampaknya siswa menjadi kurang fokus dalam memahami materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Oleh karena itu peneliti mengembangkan perangkat

belajar berupa aplikasi *articulate storyline 3* agar dapat mengatasi permasalahan tersebut. Pengembangan media pembelajaran pada tahap *Design* atau membuat rancangan produk dalam bentuk *e-learning* yang berisikan materi pelajaran kelas IV tema tumbuhan sumber kehidupan. Aplikasi *articulate storyline 3* dirancang agar menarik perhatian siswa dengan beragam gambar ilustrasi agar tidak bosan. Tahap pengembangan aplikasi *articulate storyline 3* mengumpulkan berbagai sumber yang sesuai dengan materi termasuk video, gambar atau ilustrasi. Aplikasi *articulate storyline 3* yang peneliti kembangkan terdiri dari halaman utama untuk mengetikkan nama dan kelas, halaman awal, menu utama, petunjuk penggunaan, pendahuluan atau tujuan pembelajaran, materi pembelajaran berisi penjelasan dan video pembelajaran, menu evaluasi, halaman soal pilihan ganda dan soal isian, tampilan hasil uji kompetensi siswa serta profil pengembang.





Gambar 2. Menu Utama

Halaman awal pada gambar 1 merupakan halaman pembuka atau judul untuk masing-masing siswa mengetikkan nama dan no absen. Sedangkan pada gambar 2 menunjukkan menu utama terdapat 5 icon untuk menuju ke pendahuluan, materi, petunjuk penggunaan, evaluasi dan *author*.



Gambar 3. Tujuan pembelajaran

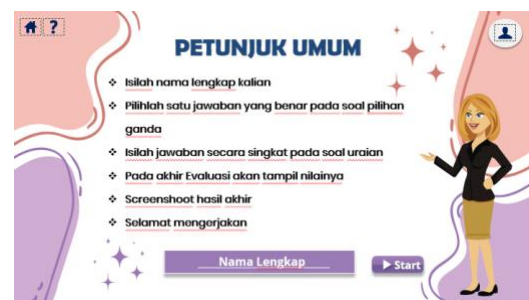


Gambar 4. Peta konsep

Pada gambar 3 menunjukkan halaman yang terdapat keterangan tujuan pembelajaran yang harus dicapai setiap individu siswa. Pada gambar 4 menunjukkan halaman peta konsep tentang tumbuhan sumber kehidupan yang harus dipahami oleh siswa.

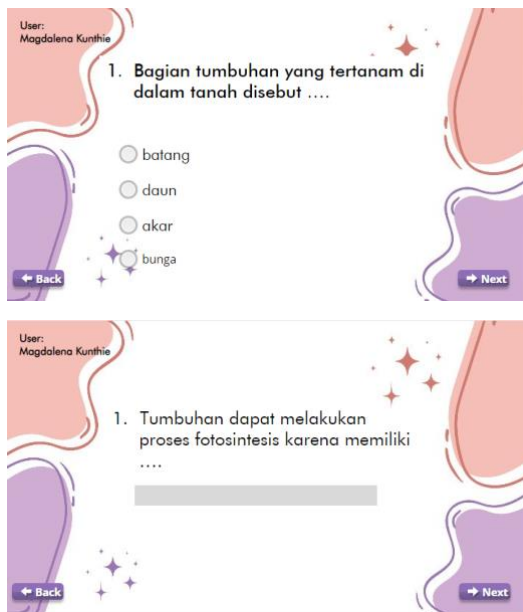


Gambar 5. Video pembelajaran

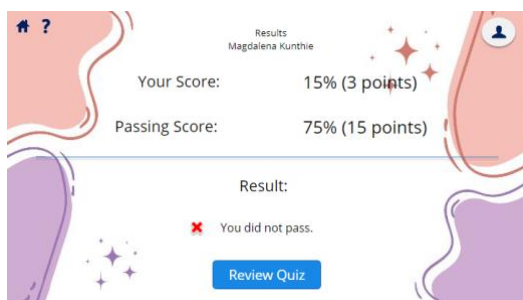


Gambar 6. Halaman utama evaluasi

Pada halaman video pembelajaran yang terdapat di gambar nomor 5 siswa diminta untuk menyimak proses fotosintesis yang terjadi pada tumbuhan yang otomatis akan berputar sendiri. Sedangkan gambar 6 terdapat petunjuk umum sebelum mengerjakan soal evaluasi pilihan ganda dan isian dengan mengetikkan nama lengkap terlebih dahulu.



Gambar 7. Tampilan soal pilihan gandadan uraian

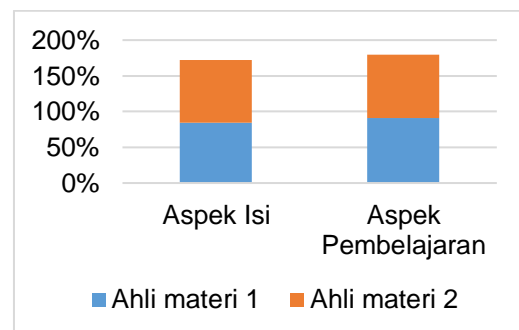


Gambar 8. Tampilan hasil evaluasi

Pada tampilan soal evaluasi gambar 7 siswa diminta untuk mengerjakan soal pilihan ganda terlebih dahulu kemudian menjawab soal isian setelah siswa selesai mengerjakan akan muncul hasil skor di akhir soal yang terdapat di gambar 8. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut guru bisa melihat pemahaman berdasarkan skor yang di dapatkan masing-masing siswa serta untuk

mengukur kelayakan aplikasi *articulate storyline 3*. Setelah peneliti membuat media pembelajaran sebelum ke tahap implementasi, media pembelajaran *articulate storyline 3* di validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui presentase yang di dapatkan apakah media dan materi layak dalam menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* dalam mengembangkan KPM dan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS. Adapun hasil validasi dari ahli media seperti pada tabel berikut.

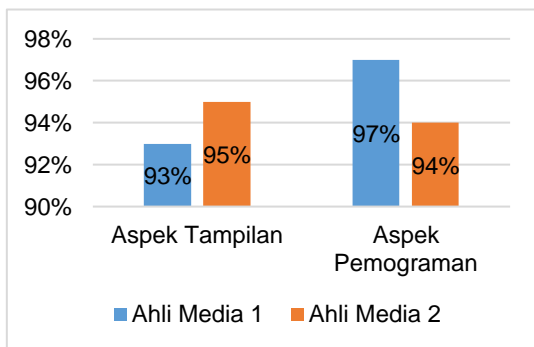
Grafik 1. Hasil Validasi Ahli Materi 1 dan 2



Berdasarkan perhitungan hasil yang di dapatkan pada grafik 1 ahli materi pertama mendapatkan presentase 84% kriteria aspek isi dan presentase 91% kriteria aspek pembelajaran, sedangkan ahli materi kedua mendapatkan presentase 88% kriteria aspek isi dan presentase 89% kriteria aspek pembelajaran sehingga

grafik pencapaian kelayakan berada pada range 80% - 90% yang berarti media pembelajaran ini memenuhi syarat dalam kategori Baik. Setelah melakukan perhitungan pada hasil lembar validasi materi, peneliti akan menghitung presentase validasi media yang diperoleh.

Grafik 2. Hasil Validasi Ahli Media 1 dan 2



Berdasarkan perhitungan hasil yang di dapatkan pada grafik 2 ahli media pertama mendapatkan presentase 93% kriteria aspek tampilan dan presentase 97% kriteria aspek pemograman, sedangkan ahli media kedua mendapatkan presentase 95% kriteria aspek tampilan dan presentase 94% kriteria aspek pemograman sehingga grafik pencapaian kelayakan berada pada range 90% - 100% yang berarti media pembelajaran ini memenuhi syarat dalam kategori Sangat Baik.

Hasil temuan peneliti sebelumnya yang relevan dilakukan

oleh (Maivi & Erita, 2023) yang menunjukkan bahwa hasil temuan yang dikembangkan kemudian di validasi oleh ahli materi dan media memperoleh kriteria sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* dalam meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah (KPM) dan berpikir kritis pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dikembangkan dengan model ADDIE. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan untuk meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis. Hasil yang di dapatkan berdasarkan uji kelayakan ahli materi 1 memperoleh presentase 87% dan ahli materi 2 memperoleh presentase 88%, kemudian diuji kelayakan produk oleh ahli media 1 memperoleh presentase 95% dan ahli media 2 memperoleh hasil 94%.

Berdasarkan hasil uji kelayakan yang telah dilakukan maka media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* dalam meningkatkan (KPM) dan berpikir kritis pada pelajaran (IPAS) sangat layak

digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengikuti perkembangan teknologi di era modern saat ini terutama pada bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Baru, L. E., Istyadji, M., & Sari, M. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 142–151. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol2.iss3.775>
- Dr. Tehubijuluw Zacharias, S.Sos, M.Si., Prof. Dr. Wenno, I.H, S.Pd, M.Pd., Dr. Samson Laurens, M. M. S. (2019). *Metode Penelitian Sosial Teori dan Aplikasi*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Lubis, M. A., & Sukmawarti, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantu Aplikasi Storyline 3 pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(2), 953–958. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i2.69>
- Maivi, C., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3, 1188–1198. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9755>
- Nurjannah, S., & Lestari, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya Kelas III SD. *Journal on Education*, 06(01), 8886–8893.
- Salsabila, L., Purnamasari, I., & Patonah, S. (2023). *Analisis Kebutuhan Bahan Ajar pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi pada Kelas IV SD*. 1(3), 276–281.
- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 1(1), 35–49. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v1i1.2453>
- Sari, S. P., Mapuah, S., & Sunaryo, I. (2021). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Etnosains untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *EduBase : Journal of Basic Education*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i1.284>
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Efektivitas Penerapan Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Malang. *Suparyanto Dan Rosad*, 5(3), 248–253.
- Ulandari, M., & Lesmana, Chandra, Santoso, D. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PONTIANAK PGRI Diterima : Abstrak Direvisi : Disetujui : Pendahuluan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Glosains : Jurnal Pelajaran Inforrmatika Kelas VII SMP Lkia Pontianak Global Indonesi*. 3(2), 49–61.