Jurnal Paedagogy:
Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index
Email: paedagogy@undikma.ac.id

Vol. 9 No. 3 : Juli 2022
p-ISSN: 2355-7761
e-ISSN: 2722-4627
pp. 458-466

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri

Viola Selsabila*, Puri Pramudiani
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
*Corresponding Author. Email: violaselsabila24@gmail.com

Abstract: This research aims to analyze the quality, feasibility, and response of educators and students to the Storyline Articulated by interactive learning media based on digital literacy. The study was conducted in the even semester academic year of 2021/2022 at the Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Cibubur. This research used the ADDIE model's research and development methods (Research and Development). Data from interviews and evaluations in the form of criticism and ideas were used in this research instrument. Meanwhile, data analysis techniques used data based on numbers such as questionnaires and validations. The validation test results by two validators, namely the media expert validator, obtained a percentage value of 72% in the interpretation into the feasible category, and the material expert validator obtained an average percentage value of 80% with a very feasible category. Educators' response to learning media obtained a score of 90% with a very decent category. Based on the research data, interactive learning media for digital Literacy-Based Articulation Storylines in class IV social studies learning at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Cibubur is suitable for learning activities.

Article History
Received: 23-05-2022
Revised: 10-06-2022
Accepted: 25-06-2022
Published: 21-07-2022

Key Words:
Interactive Learning Media; Articulate Storyline; Digital Literacy; Social Studies Learning.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas dan kelayakan serta respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif Articulate Storyline berbasis literasi digital. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Cibubur. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Instrumen penelitian ini menggunakan data melalui wawacara dan penilaian berupa kritik dan saran. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan data berdasarkan angka-angka seperti angket dan validasi. Hasil uji validasi oleh dua validator yaitu validator ahli media memperoleh nilai presentase sebesar 72% di interpretasi ke dalam kategori layak, dan validator ahli materi memperoleh rata nilai presentase sebesar 80% dengan kategori sangat layak. Respon pendidik terhadap media pembelajaran memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi digital pada pembelajaran IPS kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Cibubur layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Sejarah Artikel
Diterima: 23-05-2022
Direvisi: 10-06-2022
Disetujui: 25-06-2022
Diterbitkan: 21-07-2022

Kata Kunci:
Media Pembelajaran Interaktif; Articulate Storyline; Literasi Digital; Pembelajaran IPS.

How to Cite: Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy*, *9*(3), 458-466. doi:https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372

https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

Pendahuluan

Dalam zaman globalisasi sekarang ini teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat. Perkembangan tersebut menuntut manusia untuk lebih mengembangkan serta meningkatkan kemampuan dan kompetensi yang dimiliki sehingga nantinya manusia mampu menyeimbangkan dirinya di era modern (Mulyani & Haliza, 2021). Teknologi

Vol. 9 No. 3 : Juli 2022
p-ISSN: 2355-7761
e-ISSN: 2722-4627
pp. 458-466

informasi dan komunikasi sudah berdampak dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Dengan berdampaknya teknologi pada bidang pendidikan menyebabkan perubahan pada memperoleh informasi sangat mudah dengan adanya jaringan internet. Sumber informasi bisa berasal darimana saja dan siapapun dapat dengan mudah memanfaatkannya dengan baik (Fernanda et al., 2020). Ini merupakan ujian lagi bagi seluruh Pendidikan karena sudah memasuki abad ke-21, dimana setiap orang harus memiliki kemampuan penalaran, kemampuan informasi dan pendidikan yang terkomputerisasi, kemahiran media, kemahiran data dan inovasi data dan kemampuan berinteraksi (Urip & Riwanto, 2020). Kecakapan terkomputerisasi dapat diartikan sebagai kapasitas untuk memanfaatkan media yang canggih dan perangkat khusus untuk menemukan, memahami, memecah, menggunakan, mensurvei dan menilai data dan menggunakannya bijak (Kurnia, 2021).

Literasi berasal dari bahasa Latin "littera" (*huruf*) yang artinya menyiratkan suatu tulisan atau menyusun kerangka kerja dan setiap kesepakatan yang menyertainya (Hartati, 2016). Secara etimologis kemahiran dapat diartikan sebagai pendidikan atau kapasitas untuk mengarang dan membaca dengan teliti (Subekti et al., 2017). Menurut Rusman (dalam Anggraeni et al., 2019) literasi digital merupakan pekerjaan untuk menggabungkan kemampuan untuk menemukan, menilai, menggunakan, berbagi, dan membuat konten menggunakan inovasi dan web, sehingga pendidikan digital tidak terbatas pada mendominasi inovasi PC dan kemampuan penggunaan web yang membuat seseorang menjadi robot hidup, namun lebih komprehensif, khususnya memadukan dan mencocokkan antara ”literasi" dan "digital". Dalam pendidikan komputerisasi, ada proses penanganan data atau informasi dari apa yang klien dapatkan setelah menggunakan PC dan ponsel. Peningkatan literasi digital melalui bantuan teknologi inovatif dapat menggunakan Multimedia Interaktif (MMI) sebagai pembelajaran (Nurcahyo, 2020). Literasi digital dapat diterapkan pada setiap pembelajaran, termasuk pembelajaran IPS (Karima & Ginanjar, 2021).

Pembelajaran IPS merupakan salah satu sekutu dari kemampuan literasi digital untuk menumbuhkan informasi siswa tentang isu-isu kesosialan yang terjadi di mata masyarakat secara bertahap (Ginanjar et al., 2019). Hal ini sesuai dengan gagasan realisasi sosial yang menjadikan eksistensi manusia sebagai subjek kajian. IPS merupakan mata pelajaran yang sangat penting diajarkan kepada peserta didik, karena manusia adalah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat (Endayani, 2017). Pembahasan materi pembelajaran IPS banyak memerlukan alat bantu untuk menggambarkan materi pembelajaran tersebut yang bersifat abstrak menjadi konkret (Riza Faishol, 2018). Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat dengan mudah mengingat dan mudah memahami materi pembelajaran IPS. Maka dari itu pembelajaran IPS perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta dapat dengan mudahnya diakses oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Cibubur, pada kegiatan proses pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan media seperti buku siswa, power point, buku sekolah elektronik (*bse*) dan penjelasan dari guru. Dalam media pembelajaran pada konten pembelajaran IPS masih terlalu monoton dan kurang inovatif, sehingga bagi siswa pembelajaran IPS kurang menarik dan membosankan. Melalui uraian tersebut, diperlukan adanya media baru seperti media pembelajaran interaktif, berupa bahan ajar yang menggabungkan *teks, gambar, sound dan animasi* kedalam lingkup digital serta memerlukan kendali pengguna dalam memanfaatkan bahan ajar atau media ini (Jazuli et al., 2018). Media interaktif adalah alat bantu berbasis digital yang memiliki kegunaan yaitu untuk menjelaskan inti materi dari pendidik kepada

 Copyright © 2022, The Author(s)

Jurnal Paedagogy:
Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index
Email: paedagogy@undikma.ac.id

Vol. 9 No. 3 : Juli 2022
p-ISSN: 2355-7761
e-ISSN: 2722-4627
pp. 458-466

murid dan proses penggunaannya terjadi komunikasi 2 arah yaitu antara media interaktif berbasis digital dengan pengguna yang tujuannya untuk mempermudah proses kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan basis *articulate storyline.*

Media *Articulate Storyline* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk menampilkan presentasi secara interaktif dan menarik (Alperi & Handayani, 2021). Media *Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi yang kegunaanya untuk mempermudah jalannya proses presentasi yang bersifat interaktif, sehingga dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan dapat melihat respon peserta didik secara langsung, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Pratama & Batubara, 2021). *Articulate storyline* saat ini memiliki kelebihan dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan laptop maupun smartphone (Darnawati et al., 2019). *Articulate Storyline* ini cocok digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran karena media ini menyediakan menu yang interaktif sehingga peserta didik dapat menggunakannya untuk menggali informasi tentang materi pembelajaran keberagaman budaya bangsaku dan dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan tes atau kuis.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penelitian mencoba memecahkan permasalahan dengan cara mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital pada pembelajaran keberagaman budaya bangsaku. Tujuan dari pengembangan media interaktif ini adalah sebagai solusi dari permasalahan yang ada agar kedepannya pembelajaran IPS dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, penelitian ini penting dilakukan agar peserta didik melakukan hal baru dalam proses pembelajaran, sebab saat ini dunia pendidikan sudah menggunakan teknologi sebagai kegiatan pembelajaran.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development).* Penelitian dan pengembangan (*R&D*) memiliki fungsi untuk menghasilkan suatu produk baru atau mengembangkan suatu produk yang sudah ada dan dilakukan uji keefektifannya (Muqdamien et al., 2021). Penelitian ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital pada pembelajaran IPS kelas IV yang pengunaanya dapat mempermudah dan bermanfaat dalam proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran berbentuk *link*, materi dan informasi pembelajaran dapat diakses dalam link tersebut. Penelitian ini menggunakan subjek peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Cibubur.

Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dikarenakan model ADDIE tahapannya berurutan, lebih mudah dipahami, mudah diaplikasikan dan lebih sederhana. Model ADDIE dilaksanakan dalam lima tahap yaitu Analisis *(Analyze)*, Perancangan *(Design)*, Pengembangan *(Development)*, Implementasi *(Implementation)* dan Evaluasi *(Evaluation)* (Rusmulyani, 2020).

Dalam penelitian ini, dua pendekatan yang digunakan yakni pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif memperoleh informasi melalui wawancara dan penilaian sebagai analisis dan ide dari spesialis media dan spesialis materi pada saat media yang dibuat. Sementara itu, pendekatan kuantitatif mendapatkan informasi yang melibatkan hasil survei seperti nomor yang diperoleh dari validator ahli media dan materi serta hasil dari survei pendahuluan yang dilakukan oleh siswa dan hasil dari survei guru sebagai objek penelitian.

 Copyright © 2022, The Author(s)

Jurnal Paedagogy:
Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index
Email: paedagogy@undikma.ac.id

Vol. 9 No. 3 : Juli 2022
p-ISSN: 2355-7761
e-ISSN: 2722-4627
pp. 458-466

Instrumen pengumpulan informasi adalah lembar persetujuan survei untuk para ahli, angket respon guru dan respon peserta didik. Dalam survei ini dengan menggunakan skala likert berbentuk checklist dengan ukuran 5. Selain itu, informasi akan diselidiki dari hasil survei menggunakan Teknik presentase dengan rumus dibawah ini (Optiana & Muchlas, 2019):

$$NP = \frac{R}{SM} \; x \; 100\%$$

Keterangan:
NP : Nilai rata – rata indikator yang dicari
R : Skor yang diperoleh setiap indikator
SM : Skor maksimal

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka hasil dari nilai yang diperoleh dari ujian tersebut diuraikan atau digambarkan ke dalam klasifikasi untuk menentukan nilai kelayakan item berikutnya seperti yang ditampilkan pada tabel 1, sebagai berikut:

Table 1. Skala Kelayakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
76% - 100%	Sangat Layak
56% - 75%	Layak
40% 55%	Kurang Layak
0% - 39%	Tidak Layak

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil produk interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital pada pembelajaran IPS kelas IV dilakukan melalui tahapan-tahapan R&D model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, berikut ini:

Pada tahap pengembangan analisis ini dilakukan analisis pada media yang hendak dikembangkan dalam pembelajaran. Analisis yang dilakukan berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik pendidik, karakter peserta didik dan materi pembelajaran. Kemudian peneliti menemukan kesulitan dari peserta didik saat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih menggunakan media yang monoton dan tidak interaktif. Hal tersebut menimbulkan keluhan dari peserta didik karena kurangnya penjelasan secara detail dalam penyampaian materi serta pada pembelajaran IPS kurang menarik dan membosankan. Sehingga mereka kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis materi sesuai dengan KI&KD yang ada berdasarkan kurikulum.

Tahapan perancangan merupakan tahapan kedua untuk merencanakan produk. Media di desain dan dikembangkan melalui media interaktif *Articulate Storyline*. Perancangan dimulai dari pembuatan storyboard, pembuatan desain media seperti penggunaan backround yang menarik, pemilihan gambar, pemilihan suara dan pemilihan symbol-simbol (*home, back, next, previous* dan kembali ke peta Indonesia)

Dalam tahapan ketiga dapat dilakukan tahapan pengembangan dimana rumusan awal atau rancangan awal akan dibuat ke dalam media interaktif *Articulate Storyline*. Dibawah ini dilampirkan hasil produk media interaktif *Articulate Storyline*.

 Copyright © 2022, The Author(s)

Jurnal Paedagogy:
Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index
Email: paedagogy@undikma.ac.id

Vol. 9 No. 3 : Juli 2022
p-ISSN: 2355-7761
e-ISSN: 2722-4627
pp. 458-466

Gambar 1. Tampilan Menu Informasi

Gambar 2. Tampilan Profil

Gambar 3. Tampilan KD & Indikator

Gambar 4. Tampilan Doa

Gambar 5. Tampilan Isi Materi

Gambar 6. Tampilan Peta Indonesia

Gambar 7. Tampilan Latihan Soal

Gambar 8. Tampilan Petunjuk

Media Pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital ini bisa dilihat melalui link berikut yaitu https://bit.ly/mediakeberagamanbudaya. Setelah media dibuat, tahap uji persetujuan dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli media khusus dan ahli materi. Pengujian dilakukan melalui lembar instrumen persetujuan sebagai survey kepada validator dan diperlihatkan media pembelajaran *Articulate Storyline* kepada validator. Berikutnya adalah hasil dari persetujuan kedua ahli tersebut, yang disajikan pada tabel 2 dan tabel 3 di bawah ini:

Table 2. Hasil Pengujian Validasi oleh Ahli Media

Aspek	Presentase (%)	Kategori
Tampilan	71%	Layak
Pemograman	80%	Sangat Layak
Rata – Rata	**73%**	**Layak**

 Copyright © 2022, The Author(s)

Jurnal Paedagogy:
Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index
Email: paedagogy@undikma.ac.id

Vol. 9 No. 3 : Juli 2022
p-ISSN: 2355-7761
e-ISSN: 2722-4627
pp. 458-466

Mengingat hasil dari persetujuan ahli media di atas, ada dua sudut pandang yang digunakan untuk evaluasi. Bagian dari penampilan mendapat nilai skor 71% yang digambarkan dalam klasifikasi layak. Sedangkan dari sudut pandang programming mendapat rate score 80% masuk ke dalam kelas sangat layak. Dengan tujuan bahwa rata-rata tingkat hasil dari tes validasi oleh ahli media adalah 73%, maka, pada saat itu, berdasarkan standar yang telah ditentukan, itu diingat untuk klasifikasi yang masuk layak.

Table 3. Hasil Pengujian Validasi ahli Materi

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Materi	90%	Sangat Layak
Pembelajaran	87%	Sangat Layak
Bahasa	80%	Sangat Layak
Literasi Digital	80%	Sangat Layak
Rata Rata	**87%**	**Sangat layak**

Mengingat hasil dari persetujuan ahli materi di atas, ada empat sudut pandang yang digunakan untuk penilaian. Sudut pandang utama adalah bahwa materi mendapat skor 90% yang diingat untuk kelas yang sangat layak. Sudut pandang pembelajaran mendapat skor 87% yang dikenang untuk klasifikasi sangat layak. Sudut pandang bahasa mendapat skor 80% yang dikenang untuk klasifikasi sangat layak, terakhir perspektif kecakapan komputerisasi mendapat skor 80% dalam klasifikasi sangat layak. Jadi nilai rata-rata normal dari hasil persetujuan oleh ahli materi mendapat nilai 87%, sehingga mengingat standar itu diingat untuk klasifikasi sangat layak.

Diakhir penilaian hasil validasi oleh para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran cerdas *Articulate Storyline* berbasis literasi digital ini harus dicoba dengan beberapa modifikasi atau penyempurnaan. Komentar dan ide yang diberikan validator ditindaklanjuti dengan melakukan penyempurnaan atau modifikasi pada media.

Tahapan penerapan. Pada tahap ini, materi pendahuluan diselesaikan untuk siswa kelas 4 dan guru. Pada tahap ini akan diberikan polling kepada responden (murid dan pengajar) untuk mengetahui reaksi terhadap item tersebut dan untuk mengetahui sifat item yang telah dibuat dengan media *Articulate Storyline*. Hasil evaluasi reaksi guru dan siswa disajikan pada tabel 4 dan tabel 5, sebagai berikut:

Table 4. Hasil Angket Penilaian Respon Pendidik

Aspek	Persentase	Kategori
Media	93%	Sangat Layak
Pembelajaran	88%	Sangat Layak
Rata Rata	**90%**	**Sangat Layak**

Dilihat dari hasil reaksi guru terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline*, dinyatakan bahwa perspektif media mendapat skor tingkat 93% dan perspektif pembelajaran mendapat skor tingkat 88%. Jadi reaksi umum dari guru adalah 90%, mengingat aturan yang diingat untuk klasifikasi yang sangat layak.

Table 1. Hasil Angket Penilaian Respon Peserta Didik

Aspek	Persentase	Kategori
Pembelajaran	86%	Sangat Layak
Media	85%	Sangat Layak
Rata - Rata	**85%**	**Sangat Layak**

Dilihat dari akibat reaksi siswa terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline*, dinyatakan bahwa perspektif pembelajaran mendapat nilai rata-rata 86% dan sudut pandang media

 Copyright © 2022, The Author(s)

Jurnal Paedagogy:
Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index
Email: paedagogy@undikma.ac.id

Vol. 9 No. 3 : Juli 2022
p-ISSN: 2355-7761
e-ISSN: 2722-4627
pp. 458-466

mendapat nilai nilai 85%. Jadi reaksi umum siswa mendapat tingkat rata-rata 85%, mengingat langkah-langkah yang diingat untuk kelas yang sepenuhnya praktis. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam pandangan pendidikan terkomputerisasi dinyatakan layak dan dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari penelitian perbaikan model ADDIE ini. Pada tahap ini, pemutakhiran terakhir dilakukan untuk memperbaiki kekurangan untuk menghindari hambatan ketika media *Articulate Storyline* akan digunakan dalam mendidik dan mengembangkan pengalaman.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital pada pembelajaran IPS kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Cibubur telah berhasil dikembangkan. Hasil uji validasi yang diberikan oleh kedua validator, ahli media mendapatkan 73% sesuai kriteria yang telah ditentukan maka persentase tersebut dikategorikan layak. Sedangkan penilaian uji validasi dari validator ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 87% sehingga dapat dikategorikan sangat layak. Begitu pun dengan hasil penilaian respon pendidik dan peserta didik, mendapatkan hasil rata-rata presentasi sebesar 90% dan 85% kedua presentase tersebut dapat dikategorikan sangat layak. Dapat diambil inti dari penelitian ini yaitu media *Articulate Storyline* berbasis literasi digital layak di gunakan dalam pendidikan.

Sejalan dengan penilitian dan pengembangan yang diterapkan sebelumnya yaitu pada penelitian (Media et al., 2022) pada penelitian *Articulate Storyline* berbasis literasi digital pada materi keberagaman budaya bangsaku mendapatkan kategori sangat layak, sehingga media pembelajaran *Articulate Storyline* ini layak digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran Keberagaman budaya bangsaku di kelas IV dan untuk keterampilan literasi digital melalui materi, soal, dan media diharapkan bahwa siswa dapat memahaminya dengan memanfaatkan media komputerisasi, perangkat atau organisasi khusus untuk menemukan, memahami, memecah, menggunakan, memeriksa dan menilai data dan menggunakannya dengan baik di kelas (Ginanjar et al., 2019).

Selain itu, pernyataan diatas dapat diperkuat oleh (Firdawela, 2021) yang mengutarakan bahwa pengimplementasian media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat membantu proses pembelajaran, *Articulate Storyline* ini dapat menyajikan materi dengan mengkombinasikan (gambar, teks, animasi dan suara), materi akan disampaikan secara menarik dan membuat siswa aktif dalam belajar dikelas. Kemudian media pembelajaran *Articulate Storyline* yang selama ini digunakan dapat membantu menjaga keadaan siswa agar tidak melelahkan dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, selanjutnya membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar untuk membantu siswa memahami materi secara efektif dan memberikan manfaat bagi guru.

Adapun kelebihan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* ini yaitu media dapat digunakan dengan mudah digunakan, dapat digunakan kapanpun dan dimanapun karena formatnya berbentuk link HTML5, pengunaan media ini dapat didistribusikan ke berbagai macam platform e-learning di zaman sekarang, didalam media ini sudah berisi gabungan dari berbagai macam gambar, teks, video dan suara, kemudian juga media *Articulate Storyline* ini penggunaanya bisa untuk mengerjakan soal ataupun kuis (Nurmala et al., 2021). Namun media *Articulate Storyline* juga memiliki kelemahan yaitu pengunaan pada media pendidik tidak dapat memantau skor yang diperoleh peserta didik serta pendidik tidak

 Copyright © 2022, The Author(s)

Vol. 9 No. 3 : Juli 2022
p-ISSN: 2355-7761
e-ISSN: 2722-4627
pp. 458-466

dapat melihat siapa saja yang menggunakan media tersebut, dan penggunaan saat mengakses link HTML5 harus terhubung dengan jaringan internet (Mufidah & Khori, 2021).

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini bahwa pengembangan produk media pembelajaran interaktif Articulate Storyline berbasis literasi digital pada pembelajaran IPS kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Cibubur berhasil dikembangkan. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang mencangkup tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil tes validasi oleh validator pertama, khususnya spesialis media, mendapat tingkat tipikal 73%, jadi mengingat aturan yang telah ditentukan, itu diingat untuk kelas sangat layak. Sementara hasil persetujuan oleh spesialis materi memperoleh skor tingkat normal 87% dalam klasifikasi sangat layak. Hasil uji coba kepada peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran dilihat berdasarkan angket yang diberikan dan mendapatkan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian ini saran yang dapat diberikan yaitu: (1) Bagi guru, sebaiknya penggunaan media pembelajaran ini diterapkan disetiap jenjang kelas. (2) Bagi kepala sekolah, ketersedian perangkat teknologi di seluruh sekolah yang ada di Indonesia perlu dimaximalkan. (3) Bagi peserta didik, diharapkan bijak dalam menggunakan media pembelajaran dalam digital dan perlu adanya pendampingan dalam menggunakannya.

Daftar Pustaka

Alperi, M., & Handayani, D. (2021). *Layanan konsultasi pembuatan multimedia interaktif dengan Articulate storyline untuk meningkatkan kompetensi guru SMP Kota Bengkulu*. 388–395. http://ejournal.iaiibrahimy.ac.id/index.php/tarbiyatuna/article/view/16

Anggraeni, H., Fauziyah, Y., & Fahyuni, E. F. (2019). Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Al Idrah: Jurnal Kependidikan Islam*, *9*(2), 190–203. http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idarohe-ISSN:2580-2453https://doi.org/10.24042/alidarah.v9i2.5168

Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 8–16.

Endayani, H. (2017). Pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial. *Ijtimaiyah*, *1*(1), 92–110.

Firdawela, I. (2021). Jurnal PGSD. *Jurnal PGSD*, *11*(2), 128–134.

Ginanjar, A., Putri, N. A., Nisa, A. N. S., Hermanto, F., & Mewangi, A. B. (2019). Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran Ips Di SMP Al-Azhar 29 Semarang. *Harmony*, *4*(2), 99–105. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/36136/15043

Hartati, T. (2016). Multimedia in Literacy Development At Remote Elementary Schools in West Java (Multimedia Dalam Pengembangan Literasi Di Sekolah Dasar Terpencil Jawa Barat). *Edutech*, *15*(3), 301. https://doi.org/10.17509/edutech.v15i3.4873

 Copyright © 2022, The Author(s)

Vol. 9 No. 3 : Juli 2022
p-ISSN: 2355-7761
e-ISSN: 2722-4627
pp. 458-466

Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, *7*(2), 47–65. https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22

Kurnia, D. (2021). Analisis Kritis Terhadap Gerakan Nasional Literasi Digital Dalam Perspektif Good Governance. *Jurnal Academia Praja*, *4*(1), 107–133. https://doi.org/10.36859/jap.v4i1.321

Media, P., Articulate, P., Pada, S., Ips, M., Proklamasi, M., Indonesia, K., & Sekolah, K. V. (2022). *Pengembangan media pembelajaran articulate storyline pada muatan ips materi proklamasi kemerdekaan indonesia kelas v sekolah dasar*. *2*, 22–33.

Mufidah, E., & Khori, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19. *Ibtida'*, *2*(2), 124–132. https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i2.214

Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *3*(1), 101–109. https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, *6*(1), 23–33. https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589

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

Optiana, N., & Muchlas. (2019). Pengembangan Panduan Penilaian Berbasis E-Portofolio Menggunakan Edmodo Dalam Pembelajaran Praktikum Fisika Untuk Sekolah Menengah Atas. *Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, *6*(2), 1–5. https://doi.org/10.12928/jrkpf.vxix.xxxx

Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, *4*(2), 157. https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1082

Riza Faishol. (2018). Pengembangan Paket Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV Menggunakan Model Dick, Carey & Carey di SD Negeri 2 Tamanagung. *Tarbiyatuna*, *2*(2), 31–49. http://ejournal.iaiibrahimy.ac.id/index.php/tarbiyatuna/article/view/16

Rusmulyani, K. (2020). Study Pengembangan Pendidikan Dan Pelatihan. *Susunan Artikel Pendidikan*, *5*(2), 101–108.

Subekti, H., Susilo, H., Ibrohim, I., & Suwono, H. (2017). *Patrap Triloka Ethno-Pedagogy With Research-Based Learning Settings to Develop Capability of Pre-Service Science Teachers: Literature Review*. *218*(ICoMSE 2017), 43–46. https://doi.org/10.2991/icomse-17.2018.9

Urip, U., & Riwanto, M. A. (2020). Transformasi Sekolah Dasar Abad 21 New Digital Literacy untuk Membangun Karakter Siswa Di Era Global. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak …*, *4*(1), 1. http://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/308

 Copyright © 2022, The Author(s)