

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA

Andriyan Nur Pratama¹, Hamdan Husein Batubara²

¹ Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

Email : Andriyannurpratama2000@gmail.com

² Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

Email : huseinbatubara@gmail.com

Submit : **24/06/2021** | Review : **14/07/2020** s.d **29/07/2021** | Publish : **01/10/2021**

Abstract

The development of interactive media based on articulate storylines for practicality and ease of use of civic education learning is a significant thing to review, especially material on the application of Pancasila in everyday life. This research is subject to elementary school teachers using the Research and Development (R&D) research method using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations). The feasibility of this media is carried out through media expert tests and material expert tests. While the practicality of this media by conducting a limited trial involving 5 teachers who were then given a questionnaire, to find out the teacher's response to the interactive media based on the articulated storyline that was developed. Articulate storyline-based interactive media is proven to be good. This is proven by the percentage results that reach 70% for the media expert test to get the Good category. The results of the Material expert test get a percentage result of 80 in good category, so that from the media expert test and material expert test the average percentage is 75%, where the media is in good category and interactive media based on articulate storylines is proven to be practical. This is proven based on the results of the questionnaire responses from elementary school teachers, with the percentage results reaching 90.3%.

Keyword : Learning Media, Articulate Storyline, Application of Pancasila Values

Pendahuluan

Pendidikan adalah bidang yang penting bagi setiap Individu. Pendidikan sebagai rencana untuk mewujudkan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berperan aktif dan meningkatkan minat bakat yang ada pada dirinya dalam bidang agama, Kepribadian,

Pengendalian diri, Ketrampilan serta Akhlak yang¹. Pendidikan dapat mencapai tujuannya dapat menggunakan banyak berbagai Metode, Alat, media, Teknik yang pastinya melihat materi ataupun Karakter siswa kelas yang kita ampu.

Dengan cepatnya proses perkembangan zaman dan dengan diikuti teknologi yang maju tentunya Guru harus dapat menyesuaikan dengan keadaannya. Guru harus terus belajar agar ketika mengajar tidak tertinggal jauh oleh siswa yang akan diajarnya. Maka untuk dapat menjadi acuan tentang apakah guru dapat mengikuti perkembangan dengan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis dengan teknologi, selain teknologi memudahkan dan akan menciptakan sebuah proses yang baru akan dirasakan oleh siswa dan nantinya berpotensi meningkat minat pembelajaran dari siswa karena seakan akan pembelajaran tidak hanya mendengarkan namun juga mampu belajar dan mengoperasikan dari media yang

sudah disiapkan oleh guru itu sendiri. Dan Guru tidak perlu mengeluarkan banyak tenaga karena siswa akan dapat belajar secara mandiri sehingga fungsi guru sebagai fasilitator dapat berjalan dengan semestinya.²

Guru bisa menentukan media yang cocok untuk materi pembelajaran yang akan disampaikan ketika dikelas. Karena dengan pemilihan media yang sesuai dan cocok dengan kebutuhan peserta didik, akan memberikan dampak yang baik, salah satunya adalah proses belajar menjadi bermakna. Media dalam hal ini memang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien³. Menggunakan media pembelajaran yang berbasis Web ataupun android adalah penerapan media sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Guru dan peserta didik pada zaman berkemajuan di era industri 4.0 ini yaitu menerapkan teknologi pada proses belajar mengajar⁴. Penggunaan media berbasis IT ini

¹ Undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional

² Sopian, Ahmad. Tugas, Peran, dan Fungsi Guru dalam Pendidikan. RAUDHAH: Jurnal Tarbiyah Islamiyah Volume 1 Nomor 1 Edisi Juni 2016 P-ISSN : 2541-3686

³ Widiyanto, B. Pengaruh Model Pembelajaran *Children Learning In Science*

(Clis) Berbantu Media Audio Visual. Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah, 4(1), p. 59-74 doi:<https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v4i1.878>.

⁴ Eggen. P., dan Kauchak, D. 2012. *Strategi Dan Model Pembelajaran, Mengajarkan*

dilakukan dengan tujuan menerapkan pembelajaran, yaitu menciptakan kompetensi 4C (Critical thinking dan problem solving, creativity, collaborative, and communication) pada siswa⁵. Pembuatan media berbasis IT dilakukan dengan menggunakan computer.

Adanya Covid-19 memaksa kita untuk terus maju dan terus untuk berjuang bertahan dengan keadaan yang baru sehingga kemampuan untuk survive dan terus belajar bagi guru sangat dituntut dengan itu membuat peran dari media pembelajaran sangat penting agar siswa dapat mandiri belajar dirumah dan mempelajari materi yang pastinya guru yang harus memfasilitasinya dengan membuat Media pembelajaran berbasis Articulate Storyline yang dapat dibuat format Aplikasi Android sehingga siswa dapat dengan mudah dalam membukanya dan mempelajarinya. Dengan sekolah Daring ini siswa tidak bisa bertatap muka langsung dengan guru harapanya dengan adanya Media pembelajaran Articulate Storyline ini siswa dapat mengetahui konkrit

langsung dari materi yang diajarkan dan dapat memahami point penting dari materi yang diajarkan.

Materi yang ditampilkan pada multimedia Articulate Storyline adalah penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan materi tersebut digunakan dalam multimedia ini lebih kepada kesulitan anak dalam membedakan nilai-nilai pancasila yang ada pada kehidupan sehari-hari seringkali tertukar antara sila satu dengan sila yang lainnya sehingga tergerak untuk membuat materi ini, tidak hanya bisa digunakan untuk kelas VI saja namun bisa fleksibel untuk diajarkan dikelas manapun karena dibahas dari sila pertama sampai sila kelima dengan diberikan contoh konkrit dan kuis sehingga siswa dapat belajar mandiri dan bisa mengaktifkan siswa dalam belajar dan siswa tidak jenuh belajar dari rumah, dan dapat meningkatkan motivasi belajar dari siswa itu sendiri, Karena pancasila adalah Ideologi bangsa maka seharusnya siswa dapat membedakan secara diluar kepala dan dapat mengamalkan dalam kehidupan

Konten Dan Keterampilan Berpikir Edisi 6. Jakarta: Indeks.

⁵ Septikasari, R., & Frasandy, R. N. 2018. *Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar*. Tarbiyah al-Awlad, 8(2), 107-117

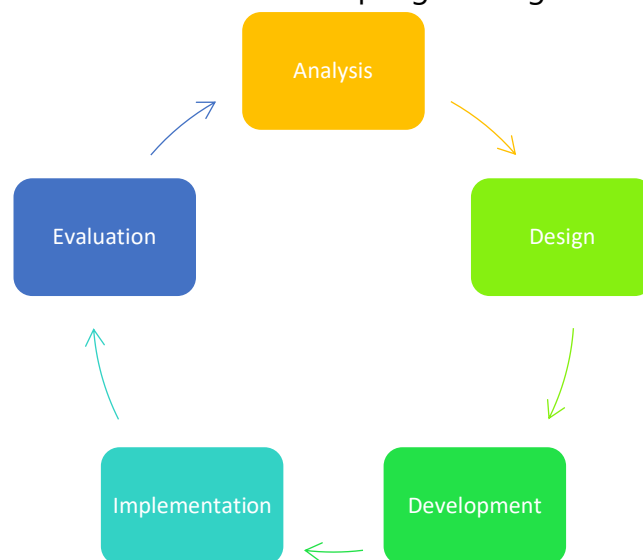
sehari-hari hal ini termasuk dalam Ikhtiar menjaga persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Metode Penelitian

Sugiyono menyatakan, bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah mendapatkan data tujuan dan kegunaan tertentu⁶. Metode penelitian merupakan cara kerja untuk meneliti dan memahami objek dengan dengan pro-sedur yang yang masuk akal dan bersifat

logis serta terdapat perolehan data yang valid⁷

jenis penelitian yang akan dilakukan pengembangan Reasearch And Developmet atau biasa disebut dengan R&D. dalam R&D. untuk model penelitian menggunakan ADDIE. Model ini dilakukan dengan 5 langkah, yaitu : 1)Analysis, 2)Design, 3)Development, 4),Implementation, 5)Evaluation⁸. Berikut ini adalah gambar langkah model pengembangan ADDIE.



Gambar 1 model pengembangan ADDIE

Pada awal yang dilakukan adalah menganalisis masalah yang biasanya dihadapi oleh guru-guru ketika pembelajaran. Dan sering

ditemui bahwa guru-guru kurang dalam memberikan variasi pembelajaran ketika dimateri dari lambang-lambang sila pancasila,

⁶ Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

⁷ Pratomo, A., & Irawan, A. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran*

Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck

⁸ Mulyatiningsih, E. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran*.

kemudian bunyi dari pancasila, nilai yang terkandung dan juga penerapan pancasila dalam kehidupan sehari-hari, setelah itu membuat Storyboard dimana menyusun setiap slide akan diisi materi yang akan dikembangkan yaitu Penerapan Nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Apabila Design sudah jadi bisa diaplikasikan dalam pembuatannya di Articulate Storyline.

Teknik mengumpulkan data dengan uji Kelayakan yang dilakukan oleh pakar media dan pakar materi serta dengan membagikan angket penilaian yang dilakukan ahli media dan ahli materi. Uji Kepraktisan dan kemudahan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan atau tidak dari media yang dikembangkan dalam pembelajaran yang akan dilakukan oleh Guru-guru sekolah dasar dengan menggunakan angket penggunaan dari media Articulate Storyline.

Bahan dan Metode

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan datanya menggunakan uji pakar dan non tes. Uji pakar dilakukan untuk menguji

materi dan media. Uji Pakar dari ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai dasar untuk menilai baik tidaknya dari produk yang dikembangkan. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala likert dengan penilaian 1 sampai 5. Selanjutnya untuk mengetahui kepraktisan dilakukan dengan teknik non tes, dengan dilakukan uji terbatas kepada Guru. Setelah media diterapkan, kemudian Guru diberikan angket dengan menggunakan skala likert dengan penilaian 1 sampai 4. Untuk mengetahui kelayakan media, analisis datanya menggunakan teknik deskriptif persentase dan kategori. Dari skor yang telah diperoleh, kemudian dipersentase menggunakan rumus :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

AP : angka persentase

Skor Aktual : hasil skor dari validator

Skor Ideal : skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item

Dari hasil skor yang diperoleh dapat dikategorikan sebagai berikut:

Interval	Kategori
----------	----------

1. Tabel Interval Skor

81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
1-20%	Sangat Rendah

Results/Hasil

Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline yang diterapkan di SD/MI. Model yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE, dengan melalui 5 langkah, yaitu dijelaskan berikut ini :

Analysis (Analysis)

Pada Tahap awal yang dilakukan adalah menganalisis masalah yang biasanya dihadapi oleh guru-guru ketika pembelajaran. Dan sering ditemui bahwa guru-guru kurang dalam memberikan variasi pembelajaran ketika dimateri dari lambang-lambang sila pancasila, kemudian bunyi dari pancasila, nilai yang terkandung dan juga penerapan pancasila dalam kehidupan sehari-hari, setelah itu membuat Storyboard dimana menyusun setiap slide akan diisi materi yang akan dijadikan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline, dengan tujuan untuk menarik perhatian peserta didik, dan memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran ketika

daring sehingga belajar dengan media yang dari sebelumnya belum menggunakan media interaktif berbasis articulate storyline ini, sehingga peserta didik memiliki ketertarikan dan muncul minat untuk belajar. Oleh karena itu peserta didik dapat menangkap materi yang telah disampaikan dan dapat membedakan dari lambang-lambang sila pancasila, kemudian bunyi dari pancasila, nilai yang terkandung dan juga penerapan pancasila dalam kehidupan.

Design (Perancangan)

Setelah melakukan tahap analisis, tahap yang kedua adalah merancang. Tahap perancangan ini peneliti membuat gambaran garis besar dari isi media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. 1) Dengan membuat Storyboard dari menentukan judul media berdasarkan Kompetensi Dasar dan juga Indikator, 2) menyiapkan sumber dari buku siswa dan juga buku guru dan mencari Refrensi dari Internet, 3) Merancang isi media Interaktif berbasis articulate Storyline Adapun isi yang dibuat pada media yaitu ada halaman Cover, halaman Menu, Halaman KI dan KD, materi pembelajaran, Halaman Quiz, Halaman Video Penerapan Pancasila, halaman Penugasan. Menu-menu yang

terdapat pada media dapat dilihat
pada tabel berikut ini

2. Tabel Menu-menu Media

Cover Pembuka	
Tampilan Menu	
Tampilan KI dan KD	
Tampilan Materi	

Tampilan Video Pembelajaran	
Tampilan penerapan Pancasila	
Tampilan QUIZ	
Tampilan Penugasan	
Tampilan Profil Pengembang	

Development (Pengembangan)

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, yaitu media sebelumnya yang sudah dibuat akan dilakukan pengecekan terlebih dahulu sebelum diterapkan ke sekolah. Pengecekan dilakukan dengan melakukan validasi oleh pakar media dan pakar materi. Dengan melakukan validasi oleh pakar, validator akan memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan, dengan memberikan saran dan komentar yang nantinya dijadikan sebagai

acuan dalam melakukan revisi supaya media tersebut benar-benar dapat digunakan di sekolah. Berikut ini hasil uji pakar materi dan pakar media

Dari kriteria kelayakan, media interaktif berbasis articulate storyline termasuk kedalam kategori baik dengan rata-rata (75%) sehingga media tersebut layak untuk diterapkan

3. tabel hasil penerapan media interaktif berbasis articulate storyline

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Aktual	AP (%)	Kategori
1	Media Pembelajaran	20	14	70%	Baik
2	Materi Pembelajaran	100	80	80%	Baik
Rata-rata Skor Presentase				75 %	Baik

Implementation (Implementasi)

Tahap keempat yaitu tahap penerapan produk media yang dikembangkan. Media ini dilakukan ujicoba Kepada Guru-guru Sekolah Dasar tentang penggunaan media untuk untuk pembelajaran disekolah dasar. Penerapannya yaitu dengan ujicoba produk kepada 5 guru Sekolah dasar. Setelah menggunakan media tersebut, Guru diberikan angket respon dengan menggunakan Google Form. Hasil dari respon guru-guru tersebut

dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui kepraktisan dan kemudahan dari media interaktif berbasis articulate storyline. Berdasarkan hasil respon para guru setelah menggunakan media interaktif berbasis articulate storyline mencapai angka persentase sebesar 90,3%, termasuk kedalam interval 81-100% dengan kategori Sangat baik dengan Hasil guru didapatkan :

4. hasil respon para guru setelah menggunakan media interaktif berbasis articulate storyline

No	Pernyataan	Skor
1	Teks atau tulisan pada bahan ajar ini mudah dibaca dan dipahami	18
2	Media yang digunakan dapat dioperasikan atau diakses oleh peserta didik dengan mudah	19
3	Media disusun dengan menarik	19
4	Unsur-unsur yang ada dalam bahan ajar lengkap meliputi tujuan pembelajaran materi dan evaluasi	17
5	Media menggunakan Kombinasi yang berfungsi dengan baik	19
6	Grafik atau ilustrasi terlihat jelas dan mudah dipahami	18
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	18
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat kemampuan peserta didik	18
9	Kandungan bahan ajar dapat memberikan pengalaman kognitif bagi peserta didik	19
10	Materi yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	19
11	Media dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh	18
12	Informasi yang ada dalam media sesuai dengan materi pembelajaran	19
13	Media Sesuai dengan perkembangan peserta didik	17
14	Soal yang digunakan dalam evaluasi sesuai dengan materi	17
15	Evaluasi yang digunakan sudah relevan dengan perkembangan peserta didik	16
Skor Total Aktual		271
Skor Total Ideal		300
AP (%)		90,3 %

Discussion

Dari hasil uji pakar media dan pakar materi, terdapat saran atau masukan oleh validator terhadap media pembelajaran Masih ada beberapa bug seperti lambat nya pembacaan informasi, pemilihan

jenis font dan tata letak beberapa object masih kurang pas, namun secara keseluruhan jika ditujukan kepada siswa kelas 6 SD/MI sudah cukup bagus namun masih kurang bisa menarik perhatian anak, bisa dicoba menggunakan tata letak atau

object yang terkesan menarik atau menggunakan tema visual yang lebih eye friendly atau eye catching kepada anak, dan akan lebih luar biasa jika ukuran bisa dibawah 100 MB.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil data penelitian dan hasil pembahasan yang sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang materi Penerapan Pancasila dalam Kehidupan sehari-hari MI/SD ini dalam kategori baik. Karena hasil persentase yang diperoleh dari uji Kelayakan oleh pakar media memiliki Presentase 70 % dan Pakar materi memiliki presentase 80% dengan memiliki rata-rata 75% berkategori baik. Media interaktif berbasis articulate storyline juga

praktis digunakan oleh bapak-ibu guru. Karena hasil respon para pengguna khususnya guru yang telah dikembangkan praktis dan mudah digunakan, maka media interaktif berbasis articulate storyline dapat diterapkan di sekolah untuk membantu guru dalam menyampaikan isi materi yang diajarkan. Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, saran untuk guru dapat menggunakan multimedia Articulate storyline sebagai media pembelajaran, selain tampilan yang menarik namun juga banyak fasilitas yang menunjang untuk pembelajaran dalam jaringan maupun pembelajaran diluar jaringan. Dengan menggunakan media articulate storyline selain praktis dan juga memudahkan dalam pembelajaran khususnya materi Pendidikan Kewarganegaraan tentang materi Penerapan pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Referensi

- Eggen. P., dan Kauchak, D. 2012. *Strategi Dan Model Pembelajaran, Mengajarkan Konten Dan Keterampilan Berpikir* Edisi 6. Jakarta: Indeks.
- Mulyatiningsih, E. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/draendang-mulyatiningsihmpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.Pdf> (diakses pada 8 Agustus 2021)
- Pratomo, A., & Irawan, A. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck. *Jurnal POSITIF*, 1(5), 14–28. <https://doi.org/10.1108/eb03437> (diakses pada 8 Agustus 2021)
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. 2018. Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Tarbiyah al-Awlad*, 8(2), 107–117. (diakses pada 8 Agustus 2021)
- Sopian, Ahmad. Tugas, Peran, dan Fungsi Guru dalam Pendidikan. RAUDHAH: *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1 No. 2016 P-ISSN : 2541-3686 (diakses pada 8 Agustus 2021)
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional
- Widiyanto, B. Pengaruh Model Pembelajaran Children Learning In Science (Clis) Berbantu Media Audio Visual. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(1), p. 59–74 doi:<https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v4i1.878>. (diakses pada 8 Agustus 2021)
- Yunita Setyo Utami, Wahyudi, 2021. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V Sd. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 04 (1), (2021) 62–71 (diakses pada 8 Agustus 2021)