

**PENGEMBANGAN MEDIA *ARTICULATE STORYLINE* BERBASIS
SAINTIFIK PADA TEMA 4 HIDUP BERSIH DAN SEHAT DI KELAS II SD
PAB 22 PATUMBAK DELI SERDANG**

Windi Tri Andini

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

Sujarwo

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

Alamat: Jln. Garu II No. 93 Medan

Korespondensi penulis: winditriandini100@gmail.com

Abstract. *This study aims to: (1) To find out how the process of developing Articulate Storyline media based on the Scientific model on theme 4 clean and healthy living can be applied to grade II students of SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak. (2) To find out how feasible the Articulate Storyline media based on the Scientific model on theme 4 clean and healthy living can be applied to grade II students of SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak. This study is a type of research and development with reference to the ADDIE model which stands for Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The instrument used to collect data is a questionnaire. The data analysis technique is descriptive qualitative and quantitative. The results of the validation of the responses of grade II teachers can be seen that the quality of the articulate storyline media on the theme of clean and healthy living gets a percentage of 85%. The results of the assessment validation by media experts get 96% of 13 statements. The results of the assessment validation by material experts get a score of 95% of 10 statements. The results of the student response assessment validation get 95% of 8 statements. The developed articulate storyline can be applied as an initial step for the teaching and learning process in schools, thus the articulate storyline on the theme of clean and healthy living shows very valid or very feasible criteria.*

Keywords: *Articulate Storyline, Theme 4 Clean and Healthy Living*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media *Articulate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat dapat diterapkan pada murid kelas II SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak. (2) Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media *Articulate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat dapat diterapkan pada murid kelas II SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi respon guru kelas II dapat diketahui bahwa kualitas media *articulate storyline* pada tema hidup bersih dan sehat yang mendapatkan persentase 85%. Hasil validasi penilaian oleh ahli media mendapatkan 96% dari 13 pernyataan Hasil validasi penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 95% dari 10 pernyataan. Hasil validasi penilaian respon siswa mendapatkan 95% dari 8 pernyataan. *Articulate storyline* yang dikembangkan sudah dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah dengan demikian *articulate storyline* pada tema hidup bersih dan sehat menunjukkan kriteria sangat valid atau sangat layak.

Kata kunci: Articulate Storyline, Tema 4 Hidup Bersih dan Sehat

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek penting di dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan mampu menjadikan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, kompetitif, seta memiliki keunggulan yang komperatif. Namun, dalam praktiknya, banyak tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, terutama dalam penerapan metode yang efektif dan menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada

saat magang proses pembelajaran masih belum melibatkan media sehingga peserta didik masih ada yang kesulitan dalam memahami materi. Sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam mengajar hanya buku paket saja yang penyajian materinya terlalu banyak dan kurang menarik. Proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik jika dilihat dari segi media masih kurang variatif dan belum menggunakan media berbasis teknologi sehingga pada saat pembelajaran berlangsung masih ditemui rendahnya respon dan partisipasi oleh beberapa peserta didik. Dalam proses pembelajaran masih belum menggunakan model pembelajaran sehingga materi yang diajarkan kadang membosankan yang membuat siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Jika masalah ini terus dibiarkan pastinya akan sangat berpengaruh pada pemahaman peserta didik. Media pembelajaran yang ada sering kali tidak mampu menarik perhatian siswa, sehingga menghambat proses belajar mengajar yang optimal.

Peranan media pembelajaran dalam dunia pendidikan sangat penting, khususnya terhadap pembelajaran Tema 4 hidup bersih dan sehat. Penggunaan media pembelajaran selain untuk memotivasi guru dalam menyampaikan materi, juga berfungsi untuk memotivasi siswa agar belajar lebih aktif sehingga pembelajaran didalam kelas lebih hidup (Audie,2019). Salah satu media pembelajaran adalah *articulate storyline*. Menurut (Rafmana el al., 2018) *Articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang berfungsi sebagai alat komunikasi atau presentasi dengan template yang sudah disediakan atau dapat dengan membuat sendiri dan tedapat karakter yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan selera. Media pembelajaran interaktif *articulate storryline* hampir sama dengan *powerpoint*, tetapi *articulate storyline* mempunyai beberapa kelebihan dari pada *powerpoint*. *Articulate storyline* mempunyai fitur-fitur, diantaranya *timeline*, *character*, *picture*, *movie*, dan lainnya yang mudah digunakan (Darnawati el al.,2019).

Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep penting terkait hidup bersih dan sehat. Rencana pemecahan masalah ini melibatkan pengembangan media yang interaktif dan menarik, serta evaluasi kelayakannya melalui validasi oleh para ahli dan respon dari siswa. Dengan demikian, diharapkan media ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran di kelas II SD.

Dalam proses pembelajaran selain media pembelajaran tentunya metode pembelajaran juga berpengaruh sebagai hasil upaya untuk mencapai hasil belajar secara

optimal. Metode yang tepat menurut peneliti dalam tema hidup bersih dan sehat yaitu metode Saintifik. Menurut Hosnan (2014: 34) Pendekatan Saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data (menalar), menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Kajian teoritik yang berkaitan dengan masalah ini mencakup teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif bagi siswa.

Bedasarkan masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Pengembangan media *Artculate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat dapat diterapkan pada murid kelas II SD. Dengan rumusan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media *Artculate Storyline* berbasis model saintifik dapat diterapkan pada tema "Hidup Bersih dan Sehat" pada murid kelas II SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak dan untuk mengetahui kelayakan media tersebut berdasarkan validasi materi, media dan respon guru. Kemudian untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media *Artculate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat dapat diterapkan pada murid kelas II SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak. Sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan mengacu pada model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.. Penelitian ini adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. Menurut Sugiyono (2017) mengatakan penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan untuk menghasilkan produk tertentu, dan , menguji keefektifan dari produk tersebut. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*). Model penelitian dan pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan, yatu; tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap

penyebarluasan (*disseminate*) (Thiagarajan, 1974:5). Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan respon guru kelas II sekolah dasar pembangunan amal bakti 22 patumbak pada bulan September 2023. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dengan tema hidup bersih dan sehat kelas II SD. Proses pengembangan media *Articulate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat dapat diterapkan pada murid kelas II SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak. Media interaktif yang dilakukan pengembangan oleh peneliti adalah mediapembelajaran berbasis web atau digital pada tema 4 hidup bersih dan sehat pada kelas II SD. Pengembangan media dimaksudkan agar dapat memudahkan siswa ketika memahami materi hidup bersih dan sehat. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu; tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebarluasan (*disseminate*).

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan **Articulate Storyline** untuk tema "Hidup Bersih dan Sehat" bagi siswa kelas II SD. Peneliti menemukan bahwa media pembelajaran tema ini masih kurang digunakan di sekolah, dan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket menyebabkan siswa kurang memahami materi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media interaktif yang menarik dan memudahkan siswa dalam belajar, memberikan pengalaman yang lebih holistik dan berbeda. Dalam tahap pendefinisian, peneliti merancang komponen-komponen media, termasuk pemilihan huruf (**Articulate**, **Montserrat**, dll.), layout berukuran 720×405 (sesuai untuk layar smartphone dan laptop), serta pemilihan background berwarna ungu, krem, dan merah tua. Media yang dikembangkan tidak hanya interaktif, tetapi juga mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti menggunakan software pendukung seperti **DriveToWeb** untuk mengonversi file media menjadi aplikasi (exe) dan web, yang membuat media ini lebih mudah diakses oleh siswa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Penyusunan tes acuan patokan (*constructing criterion referenced test*)

Tes yang digunakan pada media ini adalah soal quiz pilihan berganda yang ada dimedia *articulate storyline* quiz terdiri daeri 5 soal.

b. Pemilihan Media

Media dipilih menyesuaikan dengan analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik. Ide penciptaan media *Articulate Storyline* didasarkan atas ketertarikan peneliti pada Media *Articulate Storyline* karena memiliki visualisasi menarik sehingga peneliti ingin mengaplikasikan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran. Media *Articulate Storyline* tema hidup bersih dan sehat kelas II SD yang dapat memudahkan siswa di dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan di dalam media *Articulate Storyline* memiliki keunggulan yaitu selain menarik siswa juga dapat memanfaatkan penggunaan media *Articulate Storyline* untuk interaktif yang menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung

c. Pemilihan Format berdasarkan Kriteria

Media *articulate storyline* yang dikembangkan berisi gambar dan penjelasan mengenai tema panas dan perpindahannya, menggunakan tampilan gambar animasi yang dapat menumbuhkan semangat dan rasa penasaran siswa dalam proses pembelajaran.

d. Menentukan gambar yang akan digunakan.

Penulis mencari gambar-gambar yang perlu disesuaikan dengan materi, ada beberapa proses desain yang dilakukan untuk membuat media *Articulate Storyline*. Hal pertama yang dilakukan adalah *storyboard* atau sketsa gambar *Articulate Storyline* yang dilanjutkan dengan pembuatan *prototype* atau merancang *Articulate Storyline* mengenai tema panas dan perpindahannya.

e. Draft Produk



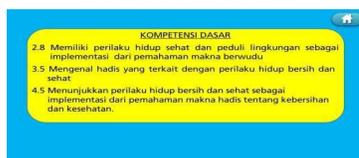
Gambar 1. Cover



Gambar 2. Menu



Gambar 3. Profil



Gambar 4. Kompetensi Dasar (KD)

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli validasi ahli materi adalah ibu Dara Fitrah Dwi, S.Pd.M.Pd beliau adalah dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi pembelajaran oleh guru bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media *articulate storyline*. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada dosen ahli materi. Lembar validasi terdiri dari 10 pernyataan yang terbagi ke dalam 4 aspek yaitu aspek kesesuaian materi dengan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi dan kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. Hasil validasi disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi dengan KD	1. Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran				√	
		2. Kebenaran isi/materi sesuai dengan kurikulum				√	
2	Keakuratan Materi	3. Kelengkapan materi				√	
		4. Media yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				√	
3	Kemutakhiran Materi	5. Kemudahan dalam memahami materi				√	
		6. Keruntutan materi sesuai dengan				√	

		alur pikir peserta didik					
		7. Adanya Interaksi langsung media dengan peserta didik				√	
4	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	8. Materi pada media menarik untuk peserta didik				√	
		9. Tampilan gambar pada media sesuai dengan materi				√	
		10. Kesesuaian kalimat yang terdapat pada media jelas serta mudah dipahami				√	

Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 05 september, validasi pada tahap ini masih ada yang perlu diperbaiki dari segi materi, bagian yang perlu dilakukan perbaikan yaitu:

1. Materi pada media harus membuat siswa menganalisis dan menggali informasi lebih jauh

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Revisi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi dengan KD	1. Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran					√
		2. Kebenaran isi/materi sesuai dengan kurikulum				√	
2	Keakuratan Materi	3. Kelengkapan materi				√	
		4. Media yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik					√
3	Kemutakhiran Materi	5. Kemudahan dalam memahami materi					√
		6. Keruntutan materi sesuai dengan alur pikir peserta didik				√	
		7. Adanya Interaksi langsung media dengan peserta didik					√
4	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	8. Materi pada media menarik untuk peserta didik					√
		9. Tampilan gambar pada media sesuai dengan materi					√
		10. Kesesuaian kalimat yang terdapat pada media jelas serta mudah dipahami				√	

Berdasarkan data dalam tabel tahap kedua pada tanggal 13 september dapat diketahui bahwa kualitas media *Articulate storyline* pada tema hidup bersih dan sehat berdasarkan penilaian oleh ahli materi mendapatkan persentase 92%. *Articulate storyline* pada tema hidup bersih dan sehat yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah dengan demikian *Articulate storyline* pada tema hidup bersih dan sehat menunjukkan kriteria sangat valid atau sangat layak.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam pembelajaran. Ahli media yakni Bapak Mhd. Zulkifli Hasibuan M.Si selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah Medan. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama dilakukan pada 05 September 2023. Hasil validasi tahap pertama dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahmi Media Tahap 1

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Menyampaikan Pesan Media <i>Articulate Storyline</i>	1. Kelengkapan Media Articulate Storyline dilihat dari KI dan KD, Materi, Latihan, Ringkasan.				√	
		2. Kesesuaian Media Articulate Storyline dengan materi				√	
2	Aspek Terencana Media <i>Articulate Storyline</i>	3. Menampilkan Media dengan terencana				√	
		4. Merencanakan Penampilan unsur cover belakang dan depan sesuai dengan pola.					√
		5. Warna dan tata letak terlihat harmonis karena adanya perencanaan dalam membuat media				√	
3	Aspek seperangkat komputer	6. Ukuran tamplate media sesuai dengan perangkat komputer atau laptop yang digunakan				√	
		7. Tulisan tersusun secara terstruktur karena menggunakan media perangkat computer					√
4	Media <i>Articulate Storyline</i>	8. Warna judul kontras dengan latar belakang.				√	
		9. Banyak tamplate yang bisa digunakan dan animasi lainnya				√	
		10. Gambar terlihat menarik dan kreatif					√

Hasil penelitian ahli media pertama masih terdapat bagian yang perlu direvisi yaitu bagian yang perlu direvisi/ditambahi yaitu sebagai berikut :

1. Warna pada latar/background harus sama
2. Tambahin Quiz/Soal pada media



Gambar 4. Quiz



Gambar 5. Soal 1



Gambar 6. Soal 2



Gambar 7. Soal 3



Gambar 8. Soal 4



Gambar 9. Soal 5

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Menyampaikan Pesan Media Articulate Storyline	1. Kelengkapan Media Articulate Storyline dilihat dari KI dan KD, Materi, Latihan, Ringkasan.					√
		2. Kesesuaian Media Articulate Storyline dengan materi					√
	Aspek	3. Menampilkan Media dengan terencana					√
		4. Merencanakan Penampilan unsur cover belakang dan depan sesuai dengan pola.					√

2	Terencana Media <i>Articulate Storyline</i>	5. Warna dan tata letak terlihat harmonis karena adanya perencanaan dalam membuat media.				√	
3	Aspek seperangkat komputer Media <i>Articulate Storyline</i>	6. Ukuran template media sesuai dengan perangkat komputer atau laptop yang digunakan.				√	
		7. Tulisan tersusun secara terstruktur karena menggunakan media perangkat computer					√
		8. Warna judul kontras dengan latar belakang.					√
		9. Banyak template yang bisa digunakan dan animasi lainnya					√
		10. Gambar terlihat menarik dan kreatif					√

Berdasarkan data dalam validasi ahli media tahap 2 yang dilakukan pada tanggal 13 september dapat diketahui bahwa sudah mengalami perbaikan/revisi. Kualitas media *Articulate storyline* pada tema hidup bersih dan sehat berdasarkan penilaian oleh ahli media mendapatkan 96% dari 10 pernyataan. *Articulate storyline* pada tema hidup bersih dan sehat yang dikembangkan sudah sangat layak dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah dengan demikian *Articulate storyline* pada tema hidup bersih da sehat menunjukkan kriteria Sangat Valid atau Sangat Layak.

3. Hasil Validasi Respon Guru

Validasi respon guru adalah Ibu Ame Prilla Amanda, S.Pd Beliau adalah guru kelas II SD PAB 22 Patumbak. Validasi pembelajaran oleh guru bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media *articulate storyline*. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada guru. Lembar validasi terdiri dari 6 pernyataan yang terbagi ke dalam 3 aspek yaitu penyajian materi media, tampilan media dan keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media. Berikut ini tabel hasil validasi respon guru :

Tabel 5. Hasil Validasi Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Penyajian Materi Media	Kesesuaian materi pada Kompetensi Dasar				√	
		Keterkaitan media pada materi mudah dipahami					√

2	Tampilan Media	Kejelasan kalimat pada media dan Kemenarikan tampilan media					√
		kemenarikan tampilan gambar tepat dengan materi					√
		Warna tampilan media menarik dan jelas				√	
3	Keterlibatan Peserta Didik dalam Menggunakan Media	Kemudahan penggunaan media membuat siswa aktif dalam pembelajaran.					√

Berdasarkan data dalam tabel validasi respon guru dapat diketahui bahwa kualitas media *Articulate storyline* pada tema hidup bersih dan sehat berdasarkan penilaian oleh guru mendapatkan skor 93% dari 6 pernyataan. *Articulate storyline* pada tema hidup bersih dan sehat yang dikembangkan sudah sangat layak dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah dengan demikian *Articulate storyline* pada tema ekosistem menunjukkan kriteria Sangat Valid atau Sangat Layak.

4. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus menarik dan melibatkan siswa agar menghasilkan media yang tepat dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas II SD materi hidup bersih dan sehat. Pada penelitian ini produk yang akan di sebarakan adalah media *articulate storyline* berbasis saintifik pada tema hidup bersih dan sehat. Selanjutnya media *articulate storyline* akan disebarakan ke siswa dan guru kelas II SD.

Pembahasan

Berdasarkan evaluasi, saran dan komentar dari respon guru, ahli media dan ahli materi maka media dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang telah dimodifikasi menjadi 3D yang telah dijelaskan pada Bab III yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran).

Dalam mengembangkan media *Articulate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat, kemudian akan disebarakan ke siswa dan guru kelas II SD dengan model pengembangan Model 4D merupakan model pengembangan yang

memiliki empat tahap, yaitu *Define* (Definisi), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Dessemination* (Penyebarnya) untuk merancang sistem pembelajaran yang dimodifikasi. Akhir dari pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media *Articulate Storyline* berbasis model Saintifik. Namun dalam mengembangkan media pembelajaran ini harus diuji kualitasnya seperti kevalidannya, kepraktisan serta keefektifannya.

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada bagian sebelumnya, maka data yang diperoleh dari hasil validasi, kepraktisan dan keefektifan akan diketahui jawaban dari rumusan masalah yang diajukan. Hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa: (1) media *Articulate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat yang dikembangkan valid, (2) media *Articulate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat yang dikembangkan praktis, (3) media *Articulate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat yang dikembangkan efektif.

1. Validitas Pengembangan Media *Articulate Storyline* berbasis Model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat.

Mengembangkan media *Articulate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat yaitu dengan menentukan materi yang akan disajikan. Materi yang disajikan berupa media *Articulate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat. Media dirancang sesuai dengan mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. Contohnya siswa dikenalkan dengan kegiatan cuci tangan menggunakan sabun, jaga kebersihan toilet, dan gotong royong yang ada dilingkungan sekitar siswa dan. Kemudian siswa diarahkan guru menyebutkan kegiatan yang berkaitan dengan hidup bersih dan sehat. Setelah selesai menyebutkan kegiatan yang berkaitan dengan hidup bersih dan sehat guru memerintahkan siswa untuk menuliskan dibuku tulis siswa.

Berdasarkan hasil validasi media *Articulate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat yang dikembangkan diperoleh bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid atau memiliki derajat validitas yang baik. Kemudian, hasil validasi dari ketiga aspek yang dinilai yaitu 1) menyampaikan pesan media *articulate storyline*, 2) terencana media *articulate storyline*, dan 3) Seperangkat kompeten media *articulate storyline*. Hasil

validasi ahli media sudah dilakukan perbaikan/revisi, penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 96%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas II SD tema hidup bersih dan sehat.

Hasil validasi penilaian ahli materi mendapatkan skor 92% dari 10 pernyataan. Media *articulate storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah. Hasil validasi penilaian respon guru dapat diketahui bahwa penilaian oleh respon guru kelas II media *articulate storyline* berbasis model Saintifik tidak terdapat revisi, dan mendapatkan persentase 93% *articulate storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

2. Kepraktisan dan Keefektifan Pengembangan Media *Articulate Storyline* berbasis Model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat.

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli (validator), semua validator menyatakan bahwa media *articulate storyline* berbasis model saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat yang dikembangkan sudah sangat layak digunakan dengan sedikit revisi. Kepraktisan dan keefektifan media *articulate storyline* berbasis model saintifik dalam penelitian ini ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran yang terdiri dari 4 aspek, yaitu: aspek yang dinilai yaitu 1) Penyajian Materi, 2) Tampilan Media 3) dan 4) Keterlibatan Peserta Didik Dalam Menggunakan Media. Menurut Annisa, et al (2020) kepraktisan media pembelajaran penting untuk diketahui dikarenakan hal tersebut menjadi salah satu syarat media pembelajaran adalah mudah untuk digunakan oleh pengguna. Keefektifan media pembelajaran dibuktikan dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan *articulate storyline* berbasis model saintifik tema hidup bersih dan sehat mampu membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Hal ini dibuktikan dengan semakin bersemangat siswa dalam belajar dan semakin meningkatnya hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa *Articulate storyline* pada Pembelajaran Tematik hidup bersih dan sehat untuk siswa kelas II SDSD dengan menggunakan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D dengan langkah-langkah (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan) dan (4) *Dissemination* (Penyebaran). Berdasarkan evaluasi, saran dan komentar dari respon guru, ahli media dan ahli materi maka *Articulate storyline* pada tema hidup bersih dan sehat yang dikembangkan dinyatakan **Sangat Valid** atau **Sangat Layak** digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Dengan adanya *Articulate storyline* yang menarik dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, lebih semangat dalam belajar dan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran tematik tema hidup bersih dan sehat.

DAFTAR REFERENSI

- Audie, N. 2019. "*Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*". Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2(1):586-95
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Darnawati dkk. *Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline*. Amal Ilmiah (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), Vol I No.1 (2019) diakses 20 November 2019
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.