



## PENGEMBANGAN MEDIA “PROKSINA” BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* DENGAN MODEL TGT MUPEL IPS KELAS V

Jamiatul Arini<sup>✉</sup>, Arini Estiastuti<sup>2</sup>

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima **November 2022**

Disetujui **November 2022**

Dipublikasikan **Desember 2022**

*Keywords:*

*PROKSINA media; Articulate Storyline; TGT; Learning Outcomes; Social Studies*

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis IT serta penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif mengakibatkan hasil belajar siswa relatif rendah pada mupelel IPS. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan desain media pembelajaran, menguji kelayakan dan efektifitas media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline* dengan model pembelajaran TGT pada mupelel IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model pengembangan Borg and Gall. Hasil penelitian menunjukkan media PROKSINA terdiri dari: halaman opening; menu petunjuk; menu informasi; halaman kompetensi; profil pengembang; daftar referensi; halaman menu utama; menu materi; dan latihan soal. Media PROKSINA memperoleh kategori sangat layak dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 96,6%; ahli media 97,2%; dan ahli bahasa 93,7%. Kelayakan media juga didukung oleh hasil angket tanggapan guru dan siswa kelas V memperoleh persentase sebesar 100%. Hasil belajar pretest dan posttest dihitung menggunakan T-test memperoleh sig.(2tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  menunjukkan perbedaan signifikan. Sedangkan peningkatan rata-rata (N-gain) 0,49 berada pada kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline* dengan model pembelajaran TGT sangat layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi Peristiwa Sepuluh Proklamasi Kemerdekaan Indonesia mupelel IPS kelas V SDN 2 Sarirejo.

### Abstract

*This research was motivated by the limited use of IT-based interactive learning media and the use of learning models that were less innovative resulting in relatively low student learning outcomes in the social subjects. The purposes this research were to develop a learning media design, to test the feasibility and effectiveness of PROKSINA media based on Articulate Storyline with the TGT learning model on social subjects. The research used Research and Development method with the Borg and Gall development model. The results showed that PROKSINA media consisted of: opening page; instruction menu; information menu; competency page; profile developer; reference list; main page menu; material menu; and practice questions. PROKSINA's media received the very proper category with a percentage of material experts' assessment of 96.6%; 97.2% media experts, and 93.7% linguists. The feasibility of this media was also supported by the results of the teacher's response questionnaire and the fifth grade students obtained a percentage of 100%. The pretest and posttest learning results were calculated using the T-test to obtain sig. (2 tailed) of  $0.000 < 0.05$  indicating a significant difference, while the average increase (N-gain) 0.49 was in the medium category. It can be concluded that PROKSINA's media based on Articulate Storyline with the TGT learning model is very feasible and effective in improving learning results material for the Events Surrounding the Proclamation of Indonesian Independence on social subjects in grade 5th of SDN 2 Sarirejo.*

© 2022 Universitas Negeri Semarang

P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Jl. Masjid, Kel. Balok, Kec. Kendal, Kab. Kendal  
E-mail: [jamiatularini@students.unnes.ac.id](mailto:jamiatularini@students.unnes.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting untuk kemajuan suatu bangsa dalam menentukan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan kecerdasan, keterampilan serta kepribadian yang sesuai dengan Pancasila. Sebagaimana termuat didalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional tersebut diharapkan sebuah negara bisa menciptakan kualitas pendidikan yang baik serta dapat mengikuti perkembangan dunia pendidikan yang semakin maju sekaligus hal ini menjawab permasalahan mengenai kecakapan di abad 21.

Pendidikan memiliki peran penting dalam membantu seseorang mempunyai keterampilan dalam menggunakan teknologi, komunikasi dan media informasi yang berkembang saat ini. Pada abad 21, Indonesia memerlukan sumber daya manusia yang unggul, kreatif, dan inovatif dalam dunia pendidikan maka dibutuhkan kurikulum sekolah yang dapat mengembangkan aspek tersebut agar dapat membantu siswa dalam mengasah keterampilan dan potensi yang dimiliki. (Nurmala et al., 2021:5025).

Kenyataan yang terjadi dalam dunia pendidikan masih banyak dijumpai permasalahan terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran sehingga menyebabkan tujuan dari pembelajaran belum memenuhi ketercapaian yang maksimal. Mengacu pada temuan Ni Kadek DPS & I Komang NW (2021:49) proses pembelajaran IPS terlihat kurang efektif dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru masih terlalu monoton dan kurang inovatif, sehingga membuat siswa bosan dan tidak tertarik mempelajari IPS materi keragaman budaya Indonesia yang membutuhkan waktu lama untuk menghafalnya.

Penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Januari 2022 di kelas V SDN 2 Sarirejo ditemukan beberapa permasalahan pembelajaran IPS diantaranya kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis IT dan kurangnya penerapan model pembelajaran yang efektif. Hal tersebut mengakibatkan perolehan nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada mupel IPS rendah. Data hasil belajar pada Penilaian Akhir Semester I tahun 2021/2022 menunjukkan bahwa total siswa kelas V ada 67 anak. Dalam Penilaian Akhir Semester mupel IPS dengan KKM 70 yang ditetapkan

terdapat 21 anak (31%) mencapai KKM dan 46 anak (69%) belum mencapai KKM.

Menghadapi permasalahan tersebut, peneliti menawarkan alternative pemecahan masalah yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas V SDN 2 Sarirejo mengenai perlunya mengembangkan media pembelajaran kreatif, inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang didukung pula oleh penerapan model pembelajaran yang efektif. Semua itu diperlukan karena kedepannya dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan juga memberikan kemudahan kepada guru saat menyampaikan materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Salwani & Ariani, 2021:410). Berdasarkan kondisi tersebut dan kebutuhan yang ada maka solusi dari permasalahan pembelajaran pada mupel IPS di kelas V SDN 2 Sarirejo adalah pengembangan media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline* dengan model TGT.

PROKSINA merupakan hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif dengan desain yang memadukan beberapa unsur seperti teks, musik, gambar, video animasi dimana siswa akan lebih mudah memahami materi melalui media yang dikemas dengan menarik. Menurut Prastowo (2015: 328) media pembelajaran interaktif memunculkan interaksi dua arah yaitu antara pengguna atau peserta didik dengan media yang digunakan., sehingga dalam hal ini media pembelajaran yang sifatnya aktif jika dioperasikan oleh penggunaanya mampu memberikan perintah balik.

*Articulate Storyline* merupakan suatu aplikasi atau perangkat lunak yang memiliki tampilan mirip dengan powerpoint dengan kelebihan fitur yang lebih lengkap. Rafmana, Chotimah, dan Alfiandra (2018:53-54) memaparkan kelebihan *Articulate Storyline* antara lain (1) Pembangkit motivasi peserta didik, (2) Memberikan rangsangan terhadap kegiatan belajar peserta didik, (3) Penunjang dalam proses belajar mengajar. Produk ini hasil keluarannya dapat berupa format LMS, html5, *Articulate Storyline* online, CD ,word, yang dapat dijalankan melalui hp android maupun di laptop sehingga hasil produknya terlihat lebih efektif, komprehensif, dan interaktif (Sari & Harjono, 2021:124).

Penggunaan media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline* akan lebih optimal jika diikuti dengan pengaplikasian model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT menyertakan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan disertai peningkatan materi. Melalui penerapan model kooperatif TGT kegiatan belajar dapat dilakukan dengan bermain dan akan membentuk karakter tanggungjawab, kerjasama,

kompetisi yang sehat, dan keterlibatan dalam pembelajaran lebih menyenangkan (Shoimin, 2017:203).

Sejalan dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Eli Mufidah dan Nikmatul Khorri (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19”. Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kelayakan dan efektivitas yang sesuai dengan kondisi siswa, sehingga media tersebut layak dan efektif hasil belajar siswa selama pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Penelitian relevan oleh Anggit Septiani, dkk (2021) berjudul “The Development Of Taman Penjumlahan Learning Media Assisted *Articulate Storyline* 3 On Additional Concept In First Grade Of Elementary School” dalam jurnal Cendekiawan. Berdasarkan hasil rata-rata, nilai posttest sebesar 87,30 lebih besar dari pretest sebesar 66,05 maka media pembelajaran Taman Penjumlahan berbantuan *Articulate Storyline* 3 dapat dikatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam konsep penjumlahan di kelas I SDN II Linggasirna.

Tujuan penelitian ini untuk (1) mengembangkan desain media PROKSINA; (2) menguji kelayakan media PROKSINA dan (3) menguji efektifitas media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline* dengan model pembelajaran TGT pada mupel IPS Kelas V SDN 2 Sarirejo.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Sugiyono (2016:407) mengungkapkan pendapatnya bahwa Research and Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifannya. Peneliti menyederhanakan langkah-langkah penelitian menjadi 8 tahapan model Borg and Gall yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan, waktu, dan keadaan pada saat penelitian, meliputi: 1) Potensi dan masalah; 2) Pengumpulan data/informasi; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) Revisi desain; 6) Uji coba produk skala kecil; 7) Revisi produk; dan 8) Uji coba skala besar.

Subjek penelitian pada uji coba skala kecil sejumlah 12 siswa kelas VB yang dipilih dengan teknik purposive sampling, sedangkan untuk uji coba skala besar sejumlah 35 siswa kelas VA SDN 2 Sarirejo. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS kelas V SDN 2 Sarirejo materi

Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik kombinasi yaitu dengan teknik tes dan teknik non-tes. Teknik tes yaitu pretest dan posttest berupa butir-butir soal pilihan ganda, sedangkan teknik non tes meliputi observasi, wawancara, data dokumen, dan kuisioner atau angket. Teknik analisis data dilakukan ketika tahap pengumpulan data telah selesai dengan menganalisis hasil kelayakan melalui validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa. Analisis keefektifan media menggunakan uji normalitas, N-Gain, T-Test dari data hasil belajar pada nilai pretest dan posttest.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini akan dipaparkan meliputi (1) desain pengembangan media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline*, (2) kelayakan media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline*, dan (3) keefektifan media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline* dengan model pembelajaran TGT pada mupel IPS kelas V SDN 2 Sarirejo.

### *Pengembangan Media PROKSINA Berbasis Articulate Storyline Hasil penelitian*

Langkah awal pada tahap ini adalah dilakukannya kegiatan pra penelitian melalui observasi, wawancara, dan data nilai siswa kelas V SDN 2 Sarirejo. Hasil identifikasi permasalahan yang diperoleh menunjukkan bahwa keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis IT Model pembelajaran yang digunakan juga belum bervariasi, sehingga membuat siswa lebih mudah bosan dan pasif. Hal tersebut mengakibatkan kurang optimalnya proses pembelajaran yang berlangsung dan mengakibatkan nilai hasil belajar siswa rendah pada mupel IPS.

Sebelum mengembangkan media pembelajaran interaktif, peneliti perlu menelusuri sumber pustaka terpercaya dan penelitian terdahulu yang relevan untuk mengetahui cara penyelesaian masalah yang ada di kelas tersebut. Informasi dari berbagai sumber akan dijadikan sebagai bahan referensi atau data pelengkap terkait permasalahan keterbatasan media pada pembelajaran mupel IPS di kelas V SDN 2 Sarirejo serta rencana pengembangan media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline*. Selanjutnya peneliti juga mengumpulkan data berupa angket kebutuhan guru serta siswa terhadap media dan materi pelajaran yang diharapkan. Analisis angket kebutuhan membantu peneliti karena dapat mengetahui kriteria media pembelajaran IPS yang

diinginkan guru dan siswa untuk mengatasi kesulitan belajar.

Hasil analisis angket kebutuhan menunjukkan bahwa 22 siswa mengaku mengalami kesulitan dalam memahami materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia dikarenakan pemakaian media kurang menarik minat siswa dalam belajar. Sehingga guru dan siswa sangat membutuhkan media pembelajaran penunjang yang lebih inovatif, menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Dari 35 siswa, sebanyak 28 siswa dan guru kelas menyetujui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dipadukan dengan penerapan model kooperatif Tipe TGT. Guru juga menyarankan tampilan media didesain semenarik mungkin dengan memiliki perpaduan warna yang serasi, ditambah dengan penggunaan gambar, animasi, suara, dan video yang disesuaikan dengan materi. Selain itu juga materi yang disajikan harus berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator serta penting pula untuk diberi soal evaluasi pada bagian akhir untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi.

Selanjutnya peneliti melakukan studi literasi dan mengumpulkan materi mengenai Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dari berbagai sumber disesuaikan dengan kompetensi dasar serta indikator yang telah ditetapkan, kemudian mulai merancang prototype media. Peneliti menyusun materi dan desain media menggunakan bantuan Microsoft Word 2010, sedangkan software yang digunakan untuk pengembangan media adalah *Articulate Storyline 3*. Desain pengembangan media pembelajaran tersebut terdiri dari beberapa bagian, diantaranya: (1) Halaman opening; (2) Menu petunjuk; (3) Menu informasi; (4) Halaman Kompetensi Dasar, Indikator dan tujuan pembelajaran; (5) Halaman profil pengembang; (6) Halaman daftar referensi; (7) Halaman menu utama; (8) Halaman menu materi; (9) Halaman evaluasi. Pengembangan produk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan format HTML (HyperText Markup Language) yang dapat digunakan di laptop dan format application package (apk) yang dijalankan melalui smartphone. Desain media PROKSINA yang dikembangkan peneliti dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan *Opening*



Gambar 2. Menu Materi



Gambar 3. Pilihan Materi Subtema



Gambar 4. Halaman Kuis Menjodohkan

### *Penilaian Kelayakan Media PROKSINA Berbasis Articulate Storyline*

Kelayakan media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline* pada mupel IPS materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia divalidasi oleh 3 validator ahli meliputi ahli

materi, ahli media dan ahli bahasa yang berpedoman pada instrument angket kelayakan dalam bentuk skala likert. Penilaian dilakukan oleh tiga tim ahli meliputi ahli materi yaitu Ibu Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.; ahli media yaitu Bapak Dr. Kustiono, M.Pd.; sedangkan untuk validasi oleh ahli Bahasa yaitu Ibu Dr. Panca Dewi Purwati, M.Pd. Hasil validasi digunakan sebagai saran untuk melakukan perbaikan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Validator	Perangkat Validasi	Persentase	Kriteria
Materi	Materi	96,6%	Sangat Layak
Media	Media	97,2%	Sangat Layak
Bahasa	Bahasa	95,8%	Sangat Layak

Hasil validasi yang telah dilakukan oleh tiga validasi ahli menunjukkan kriteria sangat layak sehingga media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline* layak untuk diuji cobakan. Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ririn Salwani & Yetti Ariani (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman”. Hasil penelitian memperoleh 82% uji validitas materi, 93% hasil uji validitas bahasa dan hasil uji validitas media sebesar 100%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 sangat valid digunakan pada tema 3 subtema di kelas V sekolah dasar berdasarkan penilaian validator ahli.

Implementasi (penerapan) dilakukan dengan pemberian media PROKSINA kepada siswa, kemudian di akhir pembelajaran guru dan siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan yang berisi pernyataan diukur menggunakan skala guttman. Hasil akhir dari angket tanggapan siswa maupun guru mendapatkan respon positif dengan perolehan persentase sebesar 100% masuk pada kriteria sangat layak.

Penelitian relevan oleh Siti Nurmalia, dkk (2021) berjudul “Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI” dalam Jurnal Basicedu. Hasil dari penelitian ini menunjukkan respon siswa pada uji perorangan sebesar 95,02%, uji kelompok kecil sebesar 95,65%, dan uji kelompok besar sebesar 91,16%. Dapat disimpulkan bahwa produk media Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPA

berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa mendapat respon positif dari siswa sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

**Keefektifan Media PROKSINA Berbasis Articulate Storyline dengan Model TGT**

Keefektifan media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline* dapat dilihat dari peningkatan hasil pretest dan posttest saat tahapan uji coba pemakaian. Hasil rata-rata nilai pretest uji coba produk skala besar yaitu 60,4 dan mengalami peningkatan menjadi 79,5 pada nilai posttest, persentase ketuntasan juga meningkat dari 6 siswa (17%) yang tuntas menjadi 31 siswa (89%), sehingga terjadi peningkatan sebesar 72%.

Beracuan pada hasil nilai pretest dan posttest, selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas dengan bantuan SPSS versi 25 menggunakan rumus uji Shapiro Wilk yang bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest kelas V SDN 2 Sarirejo berdistribusi normal atau tidak guna menentukan teknik analisis data yang akan digunakan. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai Sig. lebih besar dari 0,05; sehingga dapat dinyatakan bahwa data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal.

**Tabel 2.** Uji T-Test pada Skala Besar

		Paired Samples Test					
		Paired Differences					
		95% Confidence Interval of the Difference					
		Std. Error	Lower	Upper		Sig. (2-tailed)	
Pair	Statistics	Mean	Deviation	Mean	Lower	Upper	df
1	Pre test - Post test	19.086	5.232884	19.086	20.883	17.281	34

Hasil output uji t-test pada tabel diatas berbantuan aplikasi SPSS versi 25 menunjukkan bahwa saat uji coba produk skala besar nilai sig (2-tailed) 0,000 < 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa hasil data pretest dan posttest terdapat perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu, berdasarkan pengambilan keputusan dalam uji t-test dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti pada uji coba produk skala besar penggunaan media PROKSINA berbasis

*Articulate Storyline* dengan model pembelajaran TGT layak dan efektif digunakan pada muatan pelajaran IPS kelas V SDN 2 Sarirejo Kabupaten Kendal.

**Tabel 3.** Uji N-Gain pada Skala Besar

Kategori	Nilai
Rata-Rata Pretest	60,4
Rata-Rata Posttest	79,5
Selisish Rata-Rata	19,1
Skor Maksimal	100
N-Gain	0,49
Kriteria	Sedang

Berdasarkan data di atas, hasil uji N-Gain pada uji coba produk skala besar menunjukkan nilai sebesar 0,49 dengan kriteria sedang. Nilai n-gain tersebut memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata pada hasil belajar siswa.

Sehingga dapat diambil kesimpulan berdasarkan uji n-gain dan t-test terhadap media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline* dengan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada muatan pelajaran IPS kelas V SDN 2 Sarirejo.

Peningkatan hasil belajar siswa tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggit Septiani, dkk (2021) dengan judul "The Development Of Taman Penjumlahan Learning Media Assisted Articulate Storyline 3 On Additional Concept In First Grade Of Elementary School". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media tersebut sudah valid dengan hasil pretest dan posttest diperoleh hasil t hitung  $> t$  tabel atau  $12,665 > 2,093$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan media. Berdasarkan hasil rata-rata, nilai posttest sebesar 87,30 lebih besar dari pretest sebesar 66,05 maka media pembelajaran Taman Penjumlahan berbantuan Articulate Storyline 3 dapat dikatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam konsep penjumlahan di kelas I SDN II Linggasirna.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline* mupel IPS materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang dibuat berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa serta menyesuaikan kompetensi dasar. Desain pengembangan media terdiri dari: halaman opening; menu petunjuk;

menu informasi; halaman kompetensi; profil pengembang; daftar referensi; halaman menu utama; menu materi; dan latihan soal. Kebaruan dari media yang dikembangkan ini terletak pada bentuk soal evaluasi yang bervariasi berupa pilihan ganda kompleks, benar-salah, menjodohkan, isian singkat untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. (2) Berdasarkan angket validasi ahli materi, media dan bahasa, media PROKSINA memperoleh kategori sangat layak dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 96,6%, ahli media 97,2% , dan ahli bahasa 93,7%. Kelayakan media ini juga didukung hasil angket tanggapan guru dan siswa kelas V memperoleh persentase sebesar 100%. (3) Media PROKSINA berbasis *Articulate Storyline* dengan Model Pembelajaran TGT efektif meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil pretest dan posttest dihitung menggunakan T-test memperoleh sig.(2tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  menunjukkan perbedaan signifikan. Sedangkan peningkatan rata-rata (N-gain) 0,49 berada pada kategori sedang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Nurmala, S., Triwoelandari, R. & Fahri, M. 2021. Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6): 5024–5034. Tersedia di <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>.
- Rafmana, H., Chotimah, U. & Alfiandra 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5(1): 52–65. Tersedia di <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/download/7898/pdf>.
- Rahayu, W.P. & Ulumiyah, A. 2021. Development of Mobile Learning Media Based on *Articulate Storyline 3* to Support Independence Learning of Vocational High School Students in the New Normal Era. *Atlantis Press*, 192: 206–218.
- Salwani, R. & Ariani, Y. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1): 409–415.
- Sari, N.K.D.P. & Wiyasa, I.K.N. 2021. Development of Interactive Learning

- Multimedia Indonesia's Cultural Diversity Material in Social Sciences Learning for Grade IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 5(1): 48.
- Sari, R.K. & Harjono, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1): 122–130.
- Septiani, A., Nurfitriani, M. & Saleh, Y.T. 2021. The Development Of Taman Penjumlahan Learning Media Assisted Articulate Storyline 3 On Additional Concept In First Grade Of Elementary School. *Cendekiawan*, 3(1).
- Shoimin, A. 2017. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional