



Development of Inquiry-Based Interactive Learning Media Assisted by the Articulate Storyline Application in Class V of State Elementary School 173393 Dolok Sanggul

Naomi Febiola Purba¹, Lala Jelita Ananda², Wildansyah Lubis³, Robenhardt Tamba⁴, Septian Prawijaya⁵
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Naomi Febiola Purba naomifebiola.10@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Inquiry,
Articulate Storyline,
ADDIE Model

Received : 21 October

Revised : 22 November

Accepted: 24 December

©2024 Purba, Ananda, Lubis, Tamba, Prawijaya: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This development research aims to determine the effectiveness, validity and practicality of learning media using the Articulate Storyline application in Class V of SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. The subjects in the research were fifth grade students at SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023. The object in this research is learning media using the Articulate Storyline application. The results of validation by media experts obtained scores of 90% and 95% with very feasible criteria, then material validation by material experts obtained score percentages of 80% and 85% with suitable criteria for use, practicality validation was carried out by practicality experts, obtaining a score percentage of 100% with very good criteria. Practically, the learning outcomes test obtained an average effectiveness of 44% and 87% with effective criteria. And the N-Gain value was obtained at 0.77. So it can be concluded that inquiry-based interactive learning media assisted by the Articulate Storyline application in Class V of SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023, is very feasible, very practical and effective for use in the learning process.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline* Di Kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul

Naomi Febiola Purba¹, Lala Jelita Ananda², Wildansyah Lubis³, Robenhardt Tamba⁴, Septian Prawijaya⁵
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Naomi Febiola Purba naomifebiola.10@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Inkuiri, Articulate Storyline, Model ADDIE

Received : 21 Oktober
Revised : 22 November
Accepted: 24 Desember

©2024 Purba, Ananda, Lubis, Tamba, Prawijaya: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas, validitas, serta kepraktisan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* Di Kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian merupakan siswa kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023. Objek dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor 90% dan 95% dengan kriteria sangat layak, kemudian validasi materi oleh ahli materi diperoleh persentase skor 80% dan 85% dengan kriteria layak digunakan, dilakukan validasi kepraktisan oleh ahli praktikalitas diperoleh persentase skor 100% dengan kriteria sangat praktis, diperoleh tes hasil belajar diperoleh rata-rata keefektifan sebesar 44% dan 87% dengan kriteria efektif. Serta diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,77. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *Articulate Storyline* Di Kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023, sangat layak, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran.

PENDAHULUAN

Sebagai satuan pembelajaran yang lengkap, media terdiri dari sejumlah kegiatan pembelajaran yang disusun untuk membantu isi pembelajaran dalam mencapai sejumlah tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan jelas. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat atau wahana untuk membantu menyebarkan pesan pembelajaran selama kelas. Hal ini berfungsi untuk memperluas peran strategi pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Karena media dapat memotivasi siswa dalam belajar, maka penggunaan media pembelajaran merupakan cara terbaik untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Materi pembelajaran interaktif yang berbasis inkuiri, dengan bantuan aplikasi mengartikulasikan alur cerita. Fitur lainnya, aplikasi artikulasi alur cerita menawarkan fitur video, gambar, animasi, foto audio, dan lainnya. Fungsionalitas *articulate storyline* sangat mirip dengan *Microsoft Power Point*. Pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa berkat penerapan alur cerita persuasif. Siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, menyusunnya menggunakan *articulate storyline*, kemudian saling menanggapi pada saat kegiatan presentasi yang dapat menambah informasi.

Sebenarnya belum semua sekolah sudah sepenuhnya memanfaatkan media berbasis teknologi. SD Negeri 173393 Dolok Sanggul, Kabupaten Humbang Hasundutan, menjadi salah satu tempat tinggalnya. Berdasarkan temuan observasi peneliti, instruktur hanya menggunakan buku siswa dan buku pedoman guru sebagai sumber belajar. Ketika pembelajaran tematik terjadi, guru tetap menggunakan metode ceramah yang terkesan hanya terfokus pada guru tanpa adanya interaksi dari siswa. Hal ini berdampak pada kebosanan dan penurunan motivasi siswa dalam belajar, sehingga berdampak negatif pada efektivitas penyampaian materi.

Pada saat observasi peneliti kepada guru kelas menjelaskan bahwa pembuatan media interaktif berbasis aplikasi belum bisa dimanfaatkan. Selain itu, guru kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul membenarkan dalam wawancara peneliti bahwa ia tidak sering menggunakan media selama pembelajaran tematik dan ia merasa kesulitan dalam memilih media yang sesuai untuk digunakan selama pembelajaran pada tanggal 2 September 2022. Sedangkan guru belum pernah membuat media berbasis teknologi karena belum paham cara pembuatannya, maka media yang dihasilkan guru saat ini adalah media hasil produksi guru sendiri, yaitu media peta konsep berbahan karton dengan isi diambil dari internet. Guru lebih cenderung berperan aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan siswa, hal ini menggambarkan hal ini. Padahal menurut Faisal (2014, hal. 23), siswa pada umumnya berperilaku pasif di kelas dan hanya mendengarkan, namun tampaknya tidak demikian. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada keterlibatan siswa, agar hal tersebut dapat terjadi, siswa juga harus mampu berpartisipasi secara adil dalam pengambilan keputusan.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diajarkan berdampak pada hasil belajarnya yang dianggap buruk. Hal ini terlihat dari tingkat ketuntasan mata pelajaran sebesar 40%, dimana hanya 9 dari 24 siswa

yang mendapat nilai di atas KKM. Nilai KKM kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul adalah 68, namun ada 15 siswa atau 60% yang tidak tuntas dalam KKM. Berdasarkan data hasil ulangan harian siswa tahun ajaran 2022–2023, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Menurut penelitian (Agustira dan Rina Rahmi, 2022, h. 10), penggunaan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dihasilkan akan menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Kemudian pada saat proses pembelajaran, guru hanya konsisten menggunakan teknik yang sama seperti menceramahi, menanya, berdiskusi, dan memberikan tugas, serta tidak pernah menggunakan model pembelajaran inkuiri dalam pembelajarannya.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, terlihat bahwa proses pembelajaran tidak memanfaatkan media pembelajaran dengan sebaik-baiknya, khususnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, dan tidak dilaksanakannya model pembelajaran yang tepat sehingga mengakibatkan siswa kurang mampu. hasil belajar. Meskipun penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun harus ada cara untuk meningkatkan proses pembelajaran agar siswa kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul dapat memperoleh manfaatnya. Untuk meningkatkan minatnya terhadap pelajaran yang diajarkan gurunya, siswa hanya memerlukan materi pembelajaran yang menarik dan mengikuti perkembangan teknologi. Pembuatan materi pembelajaran *Articulate storyline* dengan menggunakan model inkuiri merupakan salah satu upaya yang dilakukan.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2013, h. 3) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, atau yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh keterampilan, pengetahuan, atau sikap. (Rossi dan Breidle dalam Sanjaya, 2013, h. 163) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Menurut Munadi (2013, h. 7) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. media pembelajaran itu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan dibawanya (*message/software*). Unsur pesan (*software*) adalah informasi atau bahan ajar dalam tema/topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari anak, sedangkan unsur perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan tersebut. Dengan demikian, sesuatu baru bisa dikatakan media pembelajaran jika sudah memenuhi dua unsur tersebut.

Aplikasi Articulate Storyline

Menurut Rahmatina, dkk (2022, h. 14) Aplikasi Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan dilaptop maupun PC untuk membuat konten pembelajaran yang menarik.

Menurut Indriani, dkk (2021, h. 10) Aplikasi articulate storyline adalah sebuah perangkat lunak (*software*) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio dan lain-lain. *Articulate storyline* memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi microsoft power point. Aplikasi *articulate storyline* membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik menggali informasi dari berbagai sumber, kemudian mengumpulkan informasi yang diperoleh pada aplikasi *articulate storyline* serta peserta didik dapat saling memberikan tanggapan pada kegiatan presentasi yang dapat menambah informasi.

Pendekatan Inkuiri

Menurut Faisal & Stelly Martha Lova (2019, h. 22) Belajar yang bermakna terjadi ketika siswa mengalami sendiri. Oleh karena itu, guru harus mampu memberikan pengalaman belajar pada siswa. Salah satu upaya guru dalam memberikan pengalaman belajar pada siswa adalah dengan menerapkan pendekatan inkuiri. Pendekatan inkuiri adalah pendekatan yang lebih menekankan kepada penyelidikan terhadap suatu masalah.

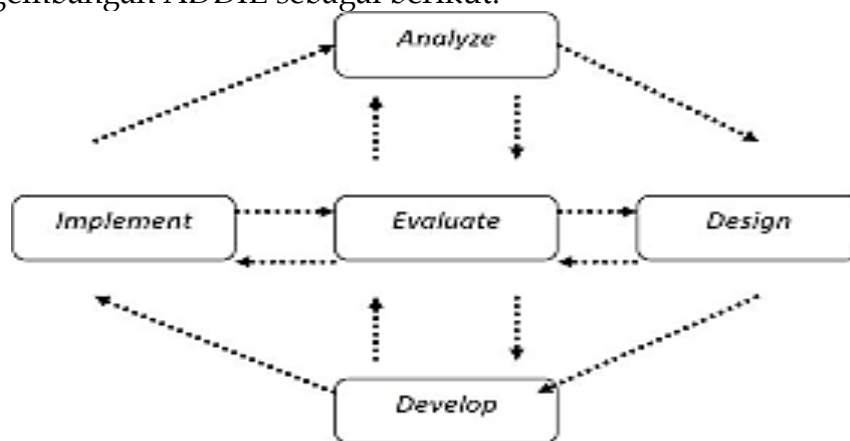
Menurut Simbolon N (2018, h. 217-220) Inkuiri mengajak siswa untuk belajar bagaimana para ilmuwan melakukan penyelidikan atau eksperimen ataupun kegiatan-kegiatan lainnya untuk mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaannya. Tentunya untuk melakukan inkuiri yang sesungguhnya, kemampuan siswa belum memadai. Disinilah peran guru sangat diperlukan. Selain guru memberikan permasalahan atau soal-soal, guru juga membimbing siswa untuk menemukan jawaban dari soal-soal tersebut dengan cara memberikan arahan pada saat pelaksanaan penyelidikan atau pada saat pencarian. Bimbingan disini buka berarti guru memberikan jawaban secara langsung, melainkan memberikan pertanyaan arahan sehingga siswa bisa menemukan jawabannya sendiri dengan bantuan pertanyaan tersebut.

METODOLOGI

Penelitian *Research and Development* ((R&D) adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Pengembangan produk yang diuji dengan memakai tata cara penelitian penelitian serta pengembangan, yang didefinisikan selaku metodologi penelitian. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap, diawali dari sesi perencanaan, persiapan penelitian dilanjutkan dengan pengumpulan informasi lapangan selaku aktivitas utama penelitian ini, serta diakhiri dengan pembuatan laporan penelitian. Model penelitian serta pengembangan ADDIE dikira lebih logis serta komprehensif sepanjang proses pengembangan produk.

Penelitian ini mempunyai 5 model pengembangan, meliputi analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementasion*), serta evaluasi (*evaluation*). Adapun skema dari prosedur

pengembangan ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Prosedur Penelitian (Sugiyono, 2017, h. 38)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

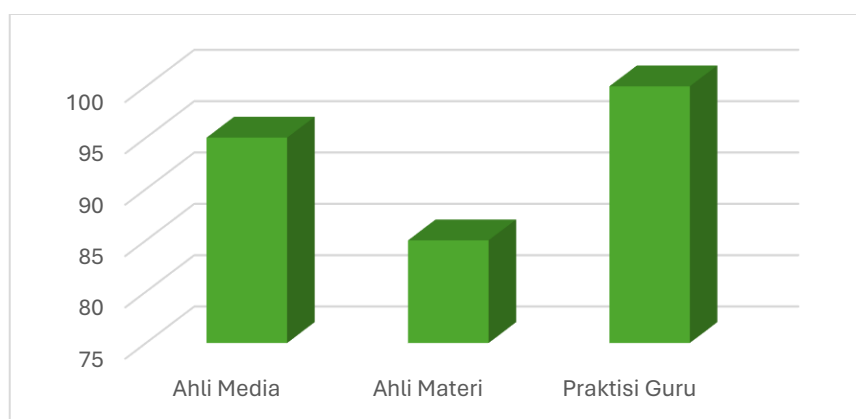
Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementaion, Evaluation*). Setiap tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini telah dilaksanakan secara tersktruktur dan sesuai dengan tahapan ADDIE.

Tahap pertama adalah analisis. Analisis pada tahapan penelitian ini dilakukan terhadap 3 aspek yakni: analisis kebutuhan peserta didik dan guru, analisis ruang lingkup materi, dan analisis karakteristik peserta didik. Berdasarkan informasi dn data diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa subjek penlitian membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif pada tema 7 subtmea 1 yang dapat membantu peserta didik dapat memahami materi berbasis inkuiri dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap kedua adalah tahap desain. Pada tahapan desain ini kegiatan yang dilakukan yaitu: membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat pembukaan media dengan menarik, memilih opsi masukkan nama siswa dan nama sekolah dan menekan tombol masuk, perancangan konep dan konten dalam tampilan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* yang dikembangkan khususnya pada menu utama sebagai pusat media dan 4 menu lainnya seperti menu kompetensi, menu materi, menu evaluasi, dan menu profil pengembang. media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* tepatnya tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 yang didalamnya diletakkan beberapa menu yang interaktif dengan konten isi yang memberikan wawasan dengan desain menyenangkan dengan tujuan agar siswa dapat memperoleh informasi yang lebih luas terkait materi pembelajaran serta siswa berpikir kritis dan kreatif, serta berkolaborasi yang baik pada guru dan sebaya. Media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* tersebut didesaib secara optimal agar dapat digunakab dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Kelebihan dari penelitian dan pengembangan ini adalah pada pembuatan produk, penlitii menggunakan

aplikasi dan perngakat lunak seperti *software articulate storyline* untuk menyusun media pembelajaran. Setelah media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* selesai dibuat, peneliti mempublikasikan produk media tersebut ke dalam bentuk HTML dan memberikan *link* atau file media sesuai dengan jumlah validator dan selanjutnya diberikan kepada praktikalitas guru (guru kelas) SD Negeri 173393 Dolok Sanggul. Validator dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Bapak Try Wahyu Pornomo, S.Pd.,M.Pd sebagai ahli media dalam media pembelajaran interaktif dan Ibu Masta Marselina Sembiring,S.Pd.,M.Pd sebagai ahli materi dalam media pembelajaran interaktif. Guru SD Negeri 173393 Dolok Sanggul yang menilai kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* pada saat proses pembelajaran adalah Bapak Joen Joel Simamora,S.Pd. berikut ini rekapitulasi penilaian akhir oleh seluruh validator dan guru SD Negeri 173393 Dolok Sanggul:



Gambar 2. Hasil Penilaian Akhir dari Validator, Praktisi Guru

Validasi Produk dilaksanakan sebanyak 2 kali, hal itu dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* yang layak dan siap digunakan oleh siswa kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul. Persentase yang diperoleh dari hasil validasi ahli media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* oleh Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd yang dilaksanakan secara *offline* tanggal 13 Juli 2023 pada validasi pertama dengan “Cukup Layak Digunakan dan Perlu Revisi” dengan kategori 90%, dan validasi kedua dilakukan pada tanggal 20 Juli dengan kategori 95% “Sangat Digunakan Tanpa Revisi”, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* boleh digunakan pada saat penelitian berlangsung. Kemudian persentase yang diperoleh dari hasil validasi materi oleh Ibu Masta Marselina Sembiring,S.Pd.,M.Pd pada tanggal 9 Juni 2023 pada validasi pertama adalah 80% dengan kategori “Cukup Layak Digunakan dan Perlu Direvisi”, lalu dilakukan validasi kedua yakni pada tanggal 12 Juni 2023 adalah 85 % dengan kategori “Layak Digunakan Tanpa Revisi” sehingga media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* tersebut boleh digunakan pada saat penelitian berlangsung. Sementara itu, persentase rata-rata

dari penilaian guru kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul pada tanggal 3 Agustus 2023 terhadap praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* adalah 100% termasuk dalam kategori “Sangat Layak/ Sangat Praktis Digunakan Tanpa Revisi”.

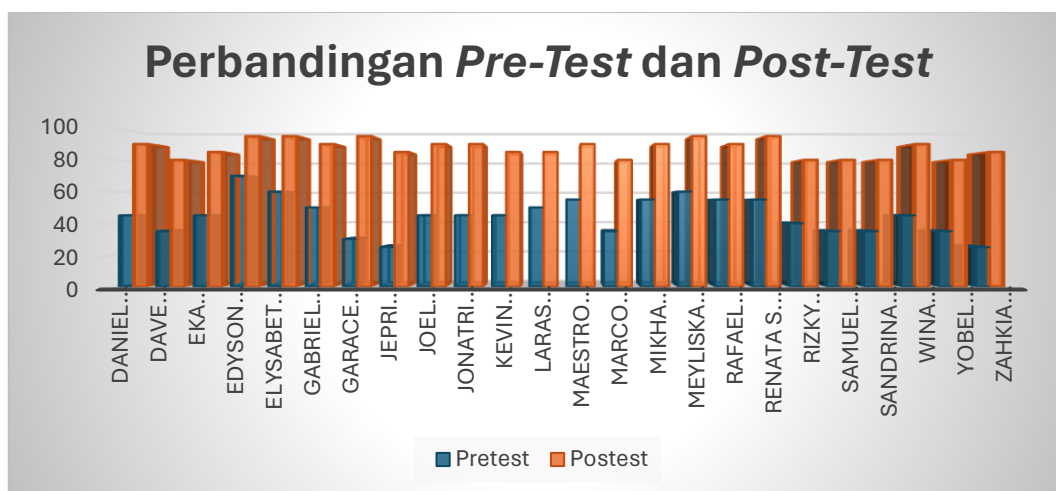
Tahap keempat adalah implementas. Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* yang telah dinyatakan layak oleh validator, diuji coba kepada siswa kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran di kelas sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya baik dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan akhir hingga melakukan kegiatan yang ada di dalam media pembelajaran dan membagikan soal *pre test* sebelum pembelajaran serta *post test* setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* agar melihat keefektivan media tersebut pada saat pembelajaran dari segi hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul.

Kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* adalah menjadi hal yang terpenting, terlihat mereka dengan mudah menggunakan media tersebut dengan berkolaborasi di dalam kelompok masing-masing. Ketika peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan membagi ketua kelompok masing-masing, peneliti juga membentuk 4 kelompok dari keseluruhan siswa dimana anggota kelompok berisi 5 dan 1 ketua kelompok. Para siswa antusias sehingga peneliti memberikan arahan kepada ketua kelompok masing-masing agar mengklik media pembelajaran tersebut agar teratur satu sama lain, sehingga anggota yang lain antusias dan berkolaborasi untuk memainkan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* tersebut juga berisi konten menyenangkan sembari memberikan stimulus dan respon yang asyik membuat peserta didik tidak merasa membosankan. Peneliti menjadi pembimbing ketika masing-masing ketua kelompok menjalankan media, sehingga anggota kelompok lainnya ikut berpartisipasi. Setelah masing-masing ketua kelompok dan diikuti anggota kelompok selesai mencoba media dari menu utama hingga selesai serta telah melaksanakan soal evaluasi dimana setiap kelompok diberikan beberapa waktu untuk mengerjakan evaluasi pada tampilan menu media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* tersebut membuat masing-masing anggota kelompok bekerja sama untuk memecahkan secara bersama-sama dengan kelompoknya terhadap tampilan soal evaluasi. Setelah beberapa waktu peneliti mengarahkan setiap kelompok untuk menyelesaikan soal evaluasi tersebut, dan semua kelompok sangat berhasil mengerjakan tampilan soal evaluasi membuat peneliti memberikan apresiasi terhadap peserta didik dimana pembelajaran yang berlangsung dengan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* dikategorikan berhasil. Kemudian juga dilakukan lagi *post-test*. *Post-test* adalah sama dengan soal *pre-test* waktu yang diberikan adalah 25 menit. Pada soal *post test* berlangsung siswa terlihat mudah dalam mengerjakan soal tersebut.

Berikut ini hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 ketika peneliti melakukan proses pembelajaran di kelas:

Tabel 1. Hasil Pre Test dan Post Test

No siswa	Nama Siswa	Pre test	Post test
KS 1	Daniel Mangidotua Sinaga	45	90
KS 2	Dave Andreas Purba	35	80
KS 3	Eka Stefanny Purba	45	85
KS 4	Edyson Imammuel Siregar	70	95
KS 5	Elysabet Dewi N. Manullang	60	95
KS 6	Gabriel Parulian Sihombing	50	90
KS 7	Garace Debora Simamora	30	95
KS 8	Jepri Vaisal Purba	25	85
KS 9	Joel Lasro Sihombing	45	90
KS 10	Jonatri Putra Manullang	45	90
KS 11	Kevin Giovanni Sihite	45	85
KS 12	Laras Tabita Sihite	50	85
KS 13	Maestro Van Asselt Simamora	55	90
KS 14	Marco Veralti Simamora	35	80
KS 15	Mikha Lastiur Simamora	55	90
KS 16	Meyliska Yosephine Purba	60	95
KS 17	Rafael Gilbert Simamora	55	90
KS 18	Renata S. Lumban Gaol	55	95
KS 19	Rizky Immanuel M. Tamba	40	80
KS 20	Samuel S.P Tamba	35	80
KS 21	Sandrina Putri Simanullang	35	80
KS 22	Wina Paramitha Sinaga	45	90
KS 23	Yobel Immanuel Manullang	35	80
KS 24	Zahkia Rahmawaty	25	85
Rata-rata		44,7	87,5
Nilai KKM: 68	Kriteria Ketuntasan: Meningkat	Tidak Tuntas	Tuntas



Gambar 3. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post Test

Berasal dari tabel 4.9. Hanya ada satu siswa yang menyelesaikan soal pre-test dan 24 siswa yang menyelesaikan soal post-test di kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul, menurut perhitungan nilai ketuntasan di atas

menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 68. Hasil tes menunjukkan rata-rata nilai pre-test siswa kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul adalah 44 poin dengan persentase nilai ketuntasan 5 persen (kategori: sangat kurang), sedangkan rata-rata nilai post-test kelas Siswa V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul memperoleh nilai 87 poin dengan persentase nilai ketuntasan 87 poin (kategori: baik). Setelah kegiatan belajar mengajar, nilai naik. Rumus N-Gain digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri dengan bantuan aplikasi *articulate storyline*:

$$g = \frac{\text{Skor Post-test} - \text{Skor Pre-Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre-Test}}$$
$$g = \frac{87,5 - 44,7}{100 - 44,7}$$
$$g = \frac{42,8}{55,3}$$
$$g = 0,77$$

Berdasarkan perbandingan rata-rata skor post-test dan pre-test di atas yang dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain diperoleh nilai N-Gain (g) sebesar 0,77 yang termasuk dalam rentang 0,3 g 0,7 dengan sangat efektif. keterampilan, diperoleh. Hal ini menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran tema 7 subtema 1 didukung dengan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri dengan alur cerita yang jelas. *Articulate storyline* artikulasi yang dikembangkan untuk mendukung media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri mendapat tanggapan positif dari pendidik dan siswa.

Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Untuk kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul tema 7 subtema 1, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri didukung *articulate storyline* menarik adalah sebagai berikut:

A. Kelebihan

1. Penggunaan seluruh metode pengajaran termasuk inkuiri di dalam kelas didukung dengan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri dan penerapan *articulate storyline* pada tema 7 subtema 1.
2. Materi pembelajaran interaktif berbasis inkuiri dapat dipublikasikan dalam bentuk link HTML kemudian diubah menjadi aplikasi dengan bantuan *articulate storyline* artikulasi.
3. Validator menilai media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri yang didukung dengan penerapan alur cerita tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 yang menarik sangat praktis untuk digunakan oleh guru kelas dalam proses pembelajaran.
4. Pembelajaran tema 7 subtema 1 1 dan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran online (dalam jaringan).
5. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul efektif ditingkatkan dengan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan *articulate storyline* menarik tema 7 subtema 1.

B. Kekurangan

1. Pembelajaran 1 pada tema 7 subtema 1 materi pembelajaran interaktif berbasis inkuiri *articulate storyline* artikulasi kurang memiliki konektivitas

jaringan media antara guru dan siswa antara lain SPADA Dikti, Google Classroom, dan SIPDA Universitas Negeri Medan.

2. Pembelajaran tema 7 subtema 1 1 memerlukan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri yang didukung dengan *articulate storyline* yang menarik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi pembelajaran tema 7 subtema 1 Pembelajaran 1 kelas V di SD Negeri 173393 Dolok Sanggul yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri dan *articulate storyline* memperoleh dua validasi. Validasi pertama mendapatkan skor 90% atau dikategorikan "Cukup Layak Digunakan dan Perlu Revisi" dan validasi kedua mendapatkan skor 95% , dan dikategorikan "layak digunakan tanpa revisi".

Kemudian berdasarkan temuan validasi materi, siswa dan guru kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul memutuskan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri didukung *articulate storyline* artikulasi tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 layak untuk digunakan.

Rata-rata persentase dengan nilai 100% ditemukan dengan menggunakan data angket uji praktikalitas yang merupakan hasil analisis data. Persentase tersebut menunjukkan bahwa *articulate storyline* artikulasi tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 "Sangat Praktis Digunakan dalam Pembelajaran" mendukung media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri. Diberikan soal pre-test untuk mengukur keefektifan media pada saat pembelajaran dilakukan dengan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri didukung penerapan *articulate storyline* tema 7 subtema 1 pembelajaran 1. Hasil tes menunjukkan rata-rata skor pre-test sebesar 44,07 dengan persentase ketuntasan sebesar 5,0% (kategori sangat kurang), dan rata-rata skor post-test sebesar 87,05 dengan persentase ketuntasan sebesar 87,0% (kategori baik), dengan nilai N-Gan (g) sebesar 0,77 yang berada pada rentang 0,3 hingga 0,7 dengan informasi efektif. sehingga *articulate storyline* dapat secara efektif mendukung materi pembelajaran interaktif berbasis inkuiri selama pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arwanda, P. dkk . (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. Jawa Tengah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.Azanella. (2020). Media Pembelajaran Tematik. Jurnal Pendidikan.
- Faisal. dan Lova, M. S. (2018). Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. Medan: CV. Harapan Cerdas.
- Indriani, M. dkk. (2021). Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.

- Nurmalia, S. dkk. (2021). Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEAM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu: Journal Basic Education*.
- Putra, V.A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran tematik Kelas V SD/MI, hal. 1-81.
- Putri, C. Rahmatina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Inkquiry* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema VII di Kelas V SD. Padang: *Jurnal Of Basic Education Studies*.
- Rahmatin, U. dkk. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika Dan Algoritma Komputer. *JJOI: Jambura Journal Of Informatics*.
- Rossi, R. H. (2013). Penerapan Media Animasi Flash Dalam Pembelajaran Motif Batik Siswa Kelas X SMAN 1 Menganti: *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, hal. 163.
- Siregar, F. H dan Rahmatina. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Scramble Di Sekolah Dasar. *TBT: Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Syahdiani. dkk. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *JPPS: Jurnal Penelitian Pendidikan Sains*.