

# Analisis penerimaan pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran IPA materi siklus makhluk hidup berbasis *Articulate Storyline* di kelas IV sekolah dasar

M Putri Ramadan<sup>1\*</sup>, Sukarno<sup>2</sup>, and S Yulisetiani<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

<sup>2</sup> Dosen PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

\*monica\_putri370@student.uns.ac.id

**Abstract.** The purpose of this study was to analyze teacher and student acceptance of Articulate Storyline-based science learning media in the Life Cycle. This type of research is qualitative research with a case study research design. The data obtained in this study were in the form of student response questionnaire data, teacher interview data and observation data. The data collection technique used was in the form of interviews, observations and student questionnaires. The sampling technique used was purposive sampling. The validity of the data in this study was measured by the validation of sources and methods. The results showed that the percentage of student acceptance of the use of Articulate-based interactive learning media on cognitive aspects was 90%, 94% affective aspects and 90% on conative aspects. In the results of the analysis of teacher acceptance of the use of interactive learning media based on Articulate Storyline, a positive response was received from the teacher, namely the media is easy to apply, the appearance of the media is in accordance with the material, the media can overcome classroom boundaries, the media can add basic concepts that are true, real and precise, the media can deal with the experiences that students have. The conclusion of this study is that both teachers and students respond positively to the acceptance of Articulate Storyline-based interactive learning media on the material cycle of beings.

**Keywords:** interactive multimedia, *Articulate Storyline*, student admission, teacher acceptance

## 1. Pendahuluan

Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran sangat penting karena media tersebut dapat menunjang kemajuan pembelajaran. Media dalam pembelajaran tidak hanya sekedar penyalur pesan namun juga dapat mendukung sebagian tugas pendidik dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu variasi pembelajaran yang bisa dilakukan pendidik agar peserta didik mempunyai pengalaman yang belum pernah dirasakan sebelumnya, sehingga akan menimbulkan antusiasme yang tinggi.[1]. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan suasana kelas menjadi kondusif dan menarik perhatian siswa untuk fokus[2]. Tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan lebih interaktif dan dinamis, dan membantu mengembangkan kemampuan yang sempurna baik fisik, intelektual, maupun emosionalnya secara optimal [3].

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dipilih guru dan cocok untuk pembelajaran yaitu *Articulate Storyline*. Menurut, [4] *Articulate Storyline* merupakan satu diantara program aplikasi yang tergolong multimedia *authoring tools* yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif yang memuat menu-menu teks, gambar, grafik, suara, animasi, video hingga kuis. Peserta didik dapat menggunakan dan berinteraksi secara langsung dengan materi yang

sedang dipelajari. Penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran di kelas membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dikarenakan tampilan media yang menarik. Utamanya dalam mata pelajaran IPA yang sangat menerangkan pada implementasi pengalaman langsung dikarenakan, materi siklus makhluk hidup adalah termasuk materi yang luas serta abstrak, sehingga tidak bisa dipelajari atau diamati secara langsung dan menyeluruh pada satu waktu saja. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dalam pembelajaran supaya mempunyai pengalaman secara langsung dengan demikian dapat mendorong siswa untuk memahami materi siklus makhluk hidup.

Pada penelitian yang dilakukan oleh [5], menunjukkan bahwa pengaplikasian *Articulate Storyline* dalam kegiatan belajar mengajar bisa membangkitkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung siswa terlihat sangat antusias dan kondisi kelas lebih kondusif. Selanjutnya penelitian yang dilakukan [6], *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk memahami materi dan secara praktis dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi dan juga dapat digunakan peserta didik secara mandiri. Bila dilihat dari hasil penelitian terdahulu, didapat kesimpulan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* selain memudahkan guru menyampaikan materi media ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta mempermudah siswa dalam memahami materi.

Selain pengukuran kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sebuah media pembelajaran, dibutuhkan juga pengukuran respon penerimaan media baik siswa maupun guru, dikarenakan respon dalam pemakaian media pembelajaran adalah hal yang sangat perlu untuk dipahami. Respon yang positif bisa menjadi tolak ukur bahwa guru dan siswa merasa lebih nyaman dengan media yang dipakai. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah permasalahan dalam penelitian yang berjudul “Analisis Penerimaan Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran IPA Materi Siklus Makhluk Hidup Berbasis *Articulate Storyline* di Kelas IV SDN Dukuhan Kerten”.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Sumber data dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Dukuhan Kerten. Dimana data ini didapatkan dengan observasi, wawancara guru dan hasil angket siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sampling nonprobability yang dimana teknik sampling yang tidak memberi peluang yang sama untuk masing-masing anggota populasi guna ditentukan sebagai sampel. Teknik sampling nonprobability yang digunakan yaitu purposive sampling yang merupakan teknik *sampling* sumber data atas dasar alasan tertentu [7].

Teknik pengambilan data yang digunakan meliputi teknik wawancara untuk mendapatkan data respon guru, angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan siswa serta observasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu pedoman wawancara, angket siswa serta pedoman observasi. Sedangkan untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan uji validitas data berupa triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap reduksi data, dimana pada tahap ini dilakukan pemilahan data dan memfokuskan pada hal-hal yang penting. Kedua tahap penyajian data, yaitu data yang telah dipilah berdasarkan kategori atau pengelompokan - pengelompokan yang diperlukan dan dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat. Ketiga yaitu tahap penarikan kesimpulan [7].

## 3. Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari lembar jawaban angket siswa, wawancara guru dan hasil observasi yang dilakukan peneliti. Angket siswa disusun berdasarkan aspek dan indikator yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini aspek yang diukur dalam penerimaan siswa terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline* yaitu dari aspek kognitif, afektif dan konatif. Menurut [8], dikarenakan sikap berkaitan dengan pemikiran atau perasaan, maka tidak mudah untuk disimpulkan dari pengamatan langsung tetapi harus disimpulkan dari respon tertentu dari seseorang. Respon dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu (1) respon bersifat kognitif berhubungan dengan pemikiran atau persepsi seseorang tentang objek sikap, sehingga muncul adanya perubahan terhadap

apa yang dipahami seseorang terhadap apa yang disampaikan komunikator. (2) Respon bersifat afektif merupakan respon yang mengindikasikan perilaku individu bisa ditarik simpulan dari evaluasi atau perasaan individu terhadap objek dari perilakunya, misalnya rasa senang, benci, serta hal-hal lain yang dirasakan individu tersebut. (3) Respon bersifat konatif yaitu respon yang bersifat konatif dengan kecenderungan perilaku, keinginan, komitmen, dan tindakan yang terkait dengan objek sikap.

Adapun indikator angket siswa sebagai berikut : 1) Aspek kognitif yang terdiri dari pemahaman isi media, kejelasan petunjuk belajar dan informasi, dan kesesuaian tampilan media. 2) Aspek Afektif yang terdiri dari : motivasi, kemenarikan siswa terhadap media, dan rasa ingin tahu. 3) Aspek Konatif yang terdiri dari : bertanya dan menanggapi pertanyaan.

Sedangkan aspek penerimaan guru disusun dengan indikator sebagai berikut : (1) kemudahan mengaplikasikan media, (2) kesesuaian tampilan media, (3) media dapat mengatasi batas ruang kelas, (4) media dapat menambah konsep dasar yang benar, nyata dan tepat, (5) media dapat mengatasi pengalaman yang dimiliki siswa. Hasil penelitian menunjukkan respon positif terhadap penerimaan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi siklus makhluk hidup.

### 3.1 Hasil Penerimaan Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

#### 3.1.1 Aspek Kognitif

**Tabel 1.** Hasil Penerimaan Siswa pada Aspek Kognitif

Indikator	Persentase
Pemahaman isi media	98%
Kejelasan petunjuk belajar dan informasi	71%
Kesesuaian Tampilan	100 %
Rata-rata	90%

Ketiga indikator tersebut mendapat respon yang baik dari siswa. Penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran dapat membantu anak memahami materi Siklus Makhluk Hidup dikarenakan tampilan media pembelajaran yang menarik sehingga anak tertarik untuk belajar dan memperhatikan guru saat menjelaskan menggunakan media. Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek kognitif, media pembelajaran *Articulate Storyline* sudah memenuhi salah satu fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz dalam [9], yaitu pertama, fungsi kognitif media visual yang mengungkapkan bahwa simbol visual atau gambar dapat mempermudah tercapainya tujuan dalam memahami serta mengingat hal-hal atau materi yang ada pada gambar. Kedua, fungsi kompensatoris media pembelajaran bahwa media visual menyediakan konteks untuk lebih paham akan teks atau materi, membantu siswa yang kurang atau lemah dalam membaca guna mengorganisasikan informasi yang diperoleh dari teks untuk diingat kembali.

Maksud dari hal di atas adalah media pembelajaran bermanfaat guna mengakomodasikan siswa yang lemah serta lambat dalam menerima materi yang ditampilkan berupa teks atau ditampilkan verbal serta memahaminya. Hal tersebut didukung oleh pendapat [10] mengemukakan bahwa aktivitas pembelajaran dapat bertambah efektif dan mudah apabila ditunjang dengan sarana visual, yang mana 11% dari hal-hal yang dipelajari adalah melalui indera pendengaran, sementara 83% melalui indera penglihatan. Disamping hal tersebut, kita bisa mengingat 20% saja dari hal-hal yang hanya dapat kita dengarkan. Sementara fakta lain menyebutkan bahwa kita bisa mengingat 50% dari apa yang kita lihat sambil dengarkan (audiovisual).

### 3.1.2 Aspek Afektif

**Tabel 2.** Hasil Penerimaan Siswa pada Aspek Kognitif

Indikator	Persentase
Motivasi	94%
Kemenarikan	100%
Rasa Ingin Tahu	88 %
Rata-rata	94%

Pada ketiga indikator tersebut, respon yang diberikan siswa menunjukkan respon positif. Jika dikaji lebih lanjut, ketiga indikator tersebut memiliki kaitan satu sama lain, dengan adanya ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline*, membuat siswa termotivasi dalam mempelajari materi Siklus Makhluk Hidup sehingga muncul rasa ingin tahu siswa. Salah satu cara agar motivasi siswa tercipta yaitu dengan adanya inovasi baru dalam pembelajaran. Dari segi indikator motivasi siswa, dikarenakan adanya gaya belajar baru yang awalnya media belajar hanya berasal dari buku dan penjelasan guru, kemudian menggunakan media interaktif *Articulate Storyline* sebagai media belajar yang tidak hanya menampilkan materi berupa tulisan, melainkan menampilkan gambar, animasi dan dilengkapi dengan sound di dalamnya yang merupakan salah satu kelebihan dari *Articulate Storyline* itu sendiri. [11] juga menjelaskan bahwa salah satu kelebihan dari *Articulate Storyline* yaitu media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat mendukung pembelajaran berbasis Game karena bersifat interaktif serta konten *Articulate Storyline* dapat berupa gabungan dari video, animasi, suara, grafik, gambar, dan teks.

Dalam teori motivasi yaitu pada teori kebutuhan Maslow dalam [12], secara hirarkis kebutuhan manusia ada di dalam dirinya yang terdiri dari kebutuhan fisiologis yakni sandang dan pangan, kebutuhan rasa aman, kasih sayang, dihargai serta dihormati, dan aktualisasi diri. Di bidang pendidikan, teori tersebut dilaksanakan melalui pemenuhan kebutuhan peserta didik, supaya bisa meraih sasaran dan hasil belajar yang optimal dan sebaik-baiknya. Maka dari itu, multimedia interaktif yang berbasis *Articulate Storyline* bisa dijadikan peningkat motivasi siswa serta rangsangan pada aktivitas belajar mereka apabila pengaplikasiannya direncanakan dengan tepat.

### 3.1.3 Aspek Konatif

**Tabel 3.** Hasil Penerimaan Siswa pada Aspek Konatif

Indikator	Persentase
Bertanya	81%
Menanggapi Pertanyaan	100%
Rata-rata	90 %

Pada kedua indikator tersebut juga menunjukkan respon yang baik, karena dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*, siswa lebih aktif dalam mempelajari materi Siklus Makhluk Hidup. Menurut [13] keaktifan siswa merupakan bentuk upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar. Oleh karena itu, keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran.

Adanya respon konatif yang baik pada siswa dikarenakan adanya pengaruh dari respon kognitif dan afektif yang baik. Ketertarikan siswa terhadap media dapat menimbulkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi, dari motivasi dan rasa ingin tahu tersebut membuat anak lebih ingin memahami materi yang nantinya akan memicu keaktifan di kelas seperti kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa maupun antar sesama siswa. Semakin banyak ilmu atau pengetahuan yang diterima siswa maka semakin banyak pula pertanyaan yang dimiliki siswa itu sendiri. Selain itu, semakin tinggi rasa ingin tahu siswa maka semakin banyak pula hal-hal yang menjadi pertanyaan bagi siswa.

Ketertarikan siswa terhadap materi siklus makhluk hidup juga menjadi salah satu faktor siswa dalam bertanya dan menanggapi pertanyaan.

### 3.2 Hasil Penerimaan Guru Terhadap Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

**Tabel 4.** Hasil Penerimaan Guru Terhadap Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Indikator	Hasil Data
Kemudahan mengaplikasikan media	Terdapat tombol navigasi yang tersedia otomatis di dalam media sehingga mempermudah mengaplikasikan media Fiturnya memiliki kemiripan dengan <i>Microsoft PowerPoint</i> sehingga mudah digunakan
Kesesuaian tampilan media	Gambar, animasi serta suara sudah sesuai dengan materi
Media dapat mengatasi batas ruang kelas	Media dapat menampilkan objek-objek yang tidak bisa dilihat langsung secara fisik
Menambah konsep dasar yang benar, nyata dan tepat	media memberikan bayangan kepada siswa terhadap apa yang sedang dijelaskan oleh guru
Mengatasi pengalaman yang dimiliki siswa	Media dapat menampilkan objek yang sedang dibahas dan memberikan pemahaman konsep dasar yang sama bagi siswa

Hasil penerimaan guru terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* bersifat positif. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memiliki tampilan yang menarik dan sangat mudah digunakan. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh [14] yakni pada penelitiannya media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* sangat sesuai apabila dimanfaatkan guna menciptakan pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran IPA sebab ada fitur yang bisa menambahkan gambar, video, animasi bergerak, audio, bahkan kuis yang membuat peserta didik bisa berinteraksi dan mendemonstrasikan materi yang dipelajari. Selain itu, media ini memenuhi fungsi media sebagai media pembelajaran seperti mengatasi batas ruang kelas, dapat menambah pemahaman mengenai konsep dasar yang benar, nyata dan tepat serta dapat mengatasi pengalaman yang dimiliki siswa. Hal tersebut selaras dengan fungsi media pembelajaran menurut [15], bahwa media pembelajaran dapat : (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik. (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra. (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya. (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama. Sebagaimana disebutkan [16] dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu agar menghasilkan media yang tepat bagi siswa sehingga membantu siswa untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan-pesan yang terkandung dalam pembelajaran, dan juga dapat membangkitkan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dikarenakan media pembelajaran memiliki dorongan yang lebih kuat, serta hal tersebut dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dikarenakan media pembelajaran yang digunakan dipilih sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga penyerapan materi dapat lebih efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan.

#### 4. Kesimpulan

Hasil analisis penerimaan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada aspek kognitif, afektif dan konatif mendapat respon yang positif. Ditunjukkan dalam hasil angket siswa pada aspek kognitif sebesar 90%, pada aspek afektif sebesar 94%, serta pada aspek konatif sebesar 90%. Sedangkan hasil analisis penerimaan guru terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* mendapat respon yang positif dari guru yaitu (1) media mudah aplikasikan, (2) tampilan media sesuai dengan materi, (3) media dapat mengatasi batas ruang kelas, (4) media dapat menambah konsep dasar yang benar, nyata dan tepat, (5) media dapat mengatasi pengalaman yang dimiliki siswa. Hasil penelitian ini secara teori dapat menambah wawasan pengetahuan dan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, sehingga dapat dijadikan referensi dan acuan dalam pemilihan media pembelajaran interaktif yang tepat.

#### 5. Referensi

- [1] P. D. M. Tyas dan S. Marmoah 2022, Analisis keterampilan guru dalam mengadakan variasi pada pembelajaran ips kelas Iv sd, J. Didakt. Dwija Indria, **10(02)**.
- [2] M. Sodik, H. Mahfud, dan F. P. Adi 2021, Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web Quizizz sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, J. Didakt. Dwija Indria, **05(449)**.
- [3] Nurdyansyah dan A. Widodo 2015, Inovasi Teknologi Pembelajaran. Nizamia Learning Center.
- [4] Juhaeni, Safarudin, dan Z. P. Salsabila 2021, Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah, J. Pendidik. Dasar Islam, **8(2)**, pp. 150–159.
- [5] F. Suhailah, M. Muttaqin, I. Suhada, D. Jamaluddin, dan E. Paujiah 2021, Articulate Storyline: Sebuah pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel, **05(02)**, pp. 19–25.
- [6] N. Apriyanti dan M. I. Sriyanto 2022, Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada materi keliling dan luas bangun datar untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar, J. Pendidik. Indones., **08(449)**.
- [7] P. D. Sugiyono 2014., Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: ALFABETA
- [8] T. Amir 2017, Merancang Kuesioner: Konsep dan Panduan Untuk Penelitian Sikap, Kepribadian dan Perilaku. Jakarta: Kencana.
- [9] Nurdyansyah 2019, Media Pembelajaran Inovatif. UMSIDA Press.
- [10] D. Darnawati, J. Jamiludin, L. Batia, I. Irawaty, dan S. Salim 2019, Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline, Amal Ilm. J. Pengabd. Kpd. Masy., **1(01)**, pp. 08.
- [11] I. P. Dewi, R. Sofya, dan A. Huda 2021, Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline. UNP Press.
- [12] H. Rafmana dan U. Chotimah 2018, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi SMA Srijaya Negara Palembang. J. Bhinneka Tunggal Ika, **5(01)**, pp. 52–65.
- [13] M. Basir, A. Taufan, dan A. Sudarjat 2022, Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online.
- [14] D. D. Asmawati dan U. Zuhdi 2021, Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Untuk Kelas IV Sekolah Dasar, UNESA J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar, **9(05)**, pp. 2368–2379.
- [15] C. Riyana 2012, Media Pembelajaran. KEMENAG RI.
- [16] M. Hasan dkk 2021, Media Pembelajaran. Tahta Media Group.