

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI *DAYS AND MONTHS* KELAS IV DI MI ISLAMIYAH BANAT SENORI KABUPATEN TUBAN

Dewi Niswatul Fithriyah¹., M. Romadlon Habibullah²., Ayu Dwi Istiqomah³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

Email: dewiniswatulfithriyah@gmail.com , romadlon@sunan-giri.ac.id , Ayuistiqomah385@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 31-Oktober-2023

Disetujui: 22-April-2024

Kata Kunci:

Articulate storyline 3;

Media Interaktif

ABSTRAK

Abstrak: Pada saat ini pendidikan tidak hanya sebatas education saja, namun pada era saat ini telah berubah menjadi edutainment. Kecanggihan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang didesain dengan menarik dan melibatkan siswa secara aktif sehingga akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu sudah sepatutnya memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif di MI Islamiyah Banat Senori pada materi bahasa Inggris kelas IV. Serta untuk mengetahui hasil validasi kelayakan dari media pembelajaran yang interaktif yang telah dikembangkan pada materi days and months kelas IV. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*research and development*) dengan menerapkan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan lima tahapan yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil dari penelitian ini adalah adanya sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 mata pelajaran Bahasa Inggris materi days and month kelas IV. Presentase nilai uji coba pada tahap pre-test adalah 54,7, sedangkan pada tahap post-test adalah 86,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk digunakan.

Abstract: Nowadays, education is not just education, but in the current era it has changed to edutainment. Sophisticated technology can be used as a learning resource that is designed to be attractive and actively involve students so that it will provide a meaningful learning experience. Therefore, it is appropriate to utilize advanced technology to create creative and interactive learning media. This research aims to determine the process of developing interactive learning media at MI Islamiyah Banat Senori in class IV English language material. As well as to find out the results of validation of the feasibility of interactive learning media that has been developed in class IV days and months material. The method used in this research is R&D (*research and development*) by applying the ADDIE model. This research was carried out in five stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. The result of this research is the existence of an interactive learning media product based on an articulate storyline for 3 English subjects with class IV days and months material. The percentage of test scores at the pre-test stage was 54.7, while at the post-test stage it was 86.3%. So it can be concluded that the learning media that has been developed is suitable for use.



This is an open access article under the **BY-SA** license

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar agar tercapai sebuah tujuan pembelajaran (Muhsam, 2020). Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu meningkatkan daya berpikir siswa menjadi lebih kritis, serta mampu menumbuhkan kreativitas siswa (Dita et al., 2021). Selain itu pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bisa membantu membentuk keaktifan siswa dengan memberikan ruang untuk siswa mengembangkan pengetahuannya sendiri (Afif, 2019). Saat ini Indonesia sendiri telah memasuki era digitalisasi dimana kemajuan teknologi sudah sangat tinggi. Kemajuan dalam bidang teknologi yang sangat pesat ini mengharuskan berbagai sektor seperti ekonomi, budaya, dan juga pendidikan melakukan *upgrading* dalam prosesnya. Pendidikan juga merupakan sebuah investasi ilmu pengetahuan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), sebagaimana yang termaktub dalam hadist rasulullah saw:(Farida, 2018)

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: "Mencari ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim" (HR .Ibnu Majah)

Hadist tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa mencari ilmu adalah sebuah kewajiban bagi setiap orang (Masdul, 2018). Sebuah ilmu dapat diraih dengan menempuh pendidikan baik secara formal maupun non formal. Dahulu pendidikan hanya sebatas *education* saja, namun pada era saat ini telah berubah menjadi *edutainment* (Afif, 2019). *Education* digambarkan sebagai sebuah proses belajar yang terpaku pada buku-buku serta terfokus pada proses pembelajaran secara formal kelembagaan (Kustyarini et al., 2020). Namun, hadirnya teknologi menjadikan *education* berubah menjadi *edutainment* yang berarti proses belajar siswa tidak akan hanya terpaku pada formalitas dalam pembelajaran, tetapi akan berkembang dengan lebih luas dimana hiburan dapat menjadi pendidikan dan pendidikan dapat menjadi hiburan. Proses pembelajaran seperti ini akan membuat belajar menjadi hal yang menarik dan menyenangkan. Datangnya teknologi juga memberikan perubahan yang besar pada kemajuan media massa serta sumber belajar (Dewi Niswatul Fithriyah et al., 2022). Era digital saat ini mampu menyediakan layanan sumber belajar yang beragam baik dari internet hingga media elektronik (Liliana et al., 2020). Sehingga saat ini guru bukanlah lagi satu-satunya sumber belajar siswa. Hal ini telah memberikan gambaran besar bahwa teknologi telah memberikan pengaruh besar pada bidang pendidikan (Fithriyah et al., 2023).

Pada era yang modern ini, proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik tidak hanya dilakukan dengan metode dan media yang monoton, namun juga dapat memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran (Yati & Muhsam, n.d.). Sehingga media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sebuah alat yang digunakan sebagai perantara dalam penyampaian materi dari seorang pendidik kepada peserta didiknya (Fadhillah, 2021). Media pembelajaran saat ini tidak hanya berfokus pada buku saja, namun juga dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik (Sutrisno, 2022). Perkembangan teknologi yang pesat mengharuskan para pendidik mampu berinovasi dalam setiap proses pembelajaran yang disajikan (Wuryastuti et al., 2017). Media pembelajaran sendiri dapat berupa buku, kaset, video recoder, gambar dan lain sebagainya (Muntaha et al., 2019). Hal yang mendasari adanya media pembelajaran interaktif ini adalah kurangnya komunikasi yang terjalin secara dua arah antara pendidik dan peserta didik, sehingga menyebabkan kebosanan selama proses belajar. Permasalahan ini selaras dengan yang ditemukan oleh peneliti selama menjalankan kegiatan pra penelitian berupa observasi awal di MI Islamiyah Banat Senori. Media pembelajaran bukan menjadi suatu hal yang *urgent* untuk disediakan selama proses pembelajaran. Berdasarkan fakta tersebut bukan berarti media pembelajaran sama sekali tidak pernah digunakan, namun metode ceramah masih dijadikan sebagai senjata utama pada proses pembelajaran. Dalam wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru mapel Bahasa Inggris kelas IV yakni Mamba'un Nikmah, S.Pd. Beliau menyampaikan bahwa “media pembelajaran memang pernah digunakan dalam proses pembelajaran, namun hal tersebut tidak dilakukan setiap hari, hanya ketika waktunya memungkinkan bagi seorang guru untuk membuat media pembelajaran”.

Hal lain yang mendasari perlu adanya media pembelajaran interaktif adalah karena para siswa/siswi pada era modern saat ini sudah cukup mahir dalam menggunakan atau mengoperasikan *gadget* (Nafi'a et al., 2022). Fakta ini menjadi dasar penting bahwa guru perlu melakukan inovasi pada proses pembelajaran. Agar siswa/siswi tidak mengalami kebosanan selama proses pembelajaran. Sehingga kesenangan serta kemenarikan saat mereka menggunakan *gadget* juga bisa didapatkan ketika mereka melakukan proses pembelajaran. Selain itu, permasalahan lain yang juga muncul adalah beberapa guru masih kesulitan untuk membuat media pembelajaran yang menarik ataupun interaktif dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

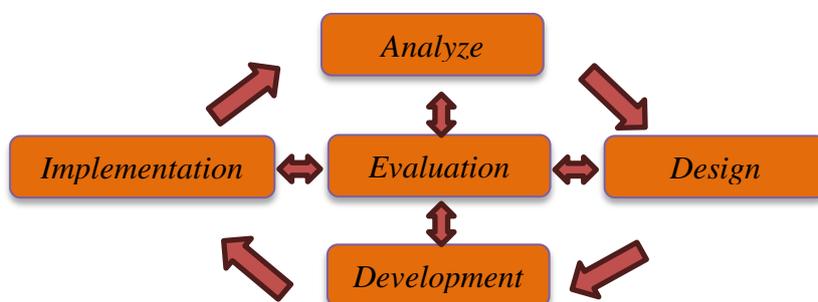
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nadia Legina dan Prima Putri Mutia Sari dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline 3* pada pembelajaran IPA kelas V SD pada tahun 2022. Didapatkan presentase hasil sebesar 91% (hasil validasi) dan 89% (respon peserta didik) dengan kategori sangat baik (Legina et al., 2022). Hal tersebut sama dengan hasil penelitian yang telah (Imran et al., 2020) dilakukan oleh M. Friantonas Nasution dan Umar Davis pada pembelajaran IPS kelas IV SD dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline 3* pada tahun 2022. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pengembangan media yang telah dilakukan dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan (Nasution & Darwis, 2022). Penelitian lain yang dilakukan oleh Arum Donna Safira dkk dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web *articulate storyline* pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar juga menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat membantu dan memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran yang menarik mampu menarik fokus siswa dalam belajar sehingga hasil yang didapatkan juga maksimal (Safira et al., 2021).

Articulate storyline 3 merupakan sebuah topik baru dikalangan para pendidik ataupun mahasiswa. Aplikasi ini memiliki fitur yang hampir sama dengan *powerpoint* (Rianto, 2020). *Powerpoint* adalah sebuah media yang tergolong sebagai multimedia. Multimedia adalah kombinasi antara video, audio, dan grafik (Syavira, 2021). Sama seperti *powerpoint*, *articulate storyline 3* juga merupakan sebuah media yang tergolong sebagai multimedia. Fakta-fakta tersebut, maka perlu adanya sebuah inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* sebagai bentuk adaptif terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pengembangan media ini sangat diperlukan untuk menstimulus siswa agar memiliki semangat dalam melakukan kegiatan

pembelajaran sehingga tujuan pendidikan akan mampu tercapai dengan baik. *Articulate storyline 3* merupakan sebuah topik baru dikalangan pada pendidik ataupun mahasiswa.

B. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*research and development*). Penelitian jenis ini mengacu pada penelitian pengembangan. Penelitian ini nantinya akan menghasilkan jenis produk tertentu yang kemudian nantinya akan diuji keefektifan media yang telah dibuat (Bulu & Muhsam, n.d.). Produk yang telah dihasilkan diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan secara luas. Sebelum mengembangkan sebuah produk terlebih dahulu peneliti melakukan analisis, untuk menentukan jenis produk apa yang sesuai dan sedang dibutuhkan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline 3*.



Gambar 1. Bagan model pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2013)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada model pengembangan ini terdapat 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Populasi merupakan keseluruhan subjek dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswi kelas IV di MI Islamiyah Banat Senori. Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh. Teknik pengambilan sampel yang menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampelnya (Khasanah et al., 2023).

Uji coba produk pada penelitian ini menggunakan 2 tahap yakni: uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Pada setiap tahap uji coba dilakukan 2 tahapan yakni pre-test dan post-test. Uji coba kelompok kecil berjumlah 10 siswa. Uji coba kelompok besar berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data yang diaplikasikan pada penelitian ini dengan menggunakan proses observasi, wawancara, dan angket (kuesioner). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mendeskripsikan seluruh pernyataan yang didapat dari saran, pendapat, dan tanggapan dari evaluator. Data ini dikumpulkan dari angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis data deskriptif ini untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* pada materi *days and months*. Adapun aturan kriteria pemberian skor sebagai berikut:

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang didapat dari hasil penelitian, jumlah skor ideal untuk semua item adalah 100%.

Tabel 2. Kategori Penilaian Kualitas Media

Tingkat Penilaian	Kategori
80,1% - 100%	SB
60,1% - 80%	B
40,1% - 60%	CB
20,1% - 40%	K
0% - 20%	SK

Dari tabel tersebut, dapat diperoleh perhitungan secara sistematis, dengan dijelaskan dalam rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Penilaian} = \sum \frac{\text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\text{skor idean dari seluruh item}} \times 100$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian:

Tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Potensi yang ditemukan pada penelitian ini adalah terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti adanya proyektor untuk membantu proses pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan adalah perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan juga keterbatasan guru untuk menciptakan suatu bentuk media pembelajaran interaktif yang memikat dan menginspirasi minat serta semangat belajar siswa. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah MI Islamiyah Banat Senori Sudarsono, S.Pd. diperoleh informasi bahwa sekolah memiliki sebuah media bantu yang bisa digunakan bersama yakni proyektor. Namun, terdapat keterbatasan dalam penggunaannya, yakni hanya bisa digunakan dikelas bawah saja, sedangkan sekolah tersebut memiliki 2 lantai kelas. Kemudian jika mengenai kapabilitas guru dalam menyediakan dan menggunakan media pembelajaran. Beliau menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran guru telah menyediakan media pembelajaran. Namun, tidak bersifat terus-menerus, hanya ketika materi yang ingin disampaikan perlu menggunakan sebuah media pembelajaran. Mengenai media pembelajaran bersifat interaktif, beliau menyampaikan bahwa belum terdapat pengembangan ataupun pelatihan mengenai media pembelajaran interaktif, karena keterbatasan dari sarana dan prasarana yang dimiliki yang belum bisa menjangkau seluruh siswa dilingkungan sekolah.

Hasil wawancara dengan guru mapel bahasa Inggris kelas IV Mamba'un Nikmah, S.Pd. diperoleh informasi bahwa media yang digunakan masih belum bersifat interaktif. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan guru yang masih belum bisa mengembangkan ataupun membuat media pembelajaran interaktif. Guru melakukan proses pembelajaran dengan alat bantu berupa buku bacaan seperti LKS untuk membantu menunjang proses pembelajaran. dalam pembelajaran bahasa Inggris sendiri beliau menemukan kesulitan saat menyampaikan materi. Berkaitan dengan kosakata berbahasa Inggris, penulisan dan pengucapannya. Dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, dapat dilakukan pengembangan suatu jenis media pembelajaran yang memungkinkan interaksi antara siswa dan guru. Salah satu contohnya adalah pengembangan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan guru.

2. Desain (*design*)

Peneliti melakukan pengumpulan data sebagai penunjang dan sebagai bahan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline 3*. Peneliti melakukan pengumpulan data sebagai berikut: a) materi pembelajaran, diambil dari buku pendamping siswa (LKS) dan sumber-sumber dari internet. b) gambar animatif yang diambil dari platform internet yaitu google. Gambar diambil dengan menyesuaikan kebutuhan dari pengembangan media pembelajaran interaktif. c) perlengkapan alat untuk membuat media pembelajaran interaktif yang berupa laptop, jaringan internet, Aplikasi *articulate storyline 3* dengan kuran layar pada *slide* aplikasi adalah 720 (*Weight*) x 405 (*Height*) (16:9), Aplikasi *canva* untuk *mendesign background slide* pada aplikasi *articulate storyline 3*, Aplikasi *microsoft word* untuk menyiapkan materi yang akan di masukkan pada setiap *slide*, Web *ttsmp3* untuk *voice text* bahasa Inggris, Aplikasi google untuk menyiapkan gambar animatif pada setiap *slide*.

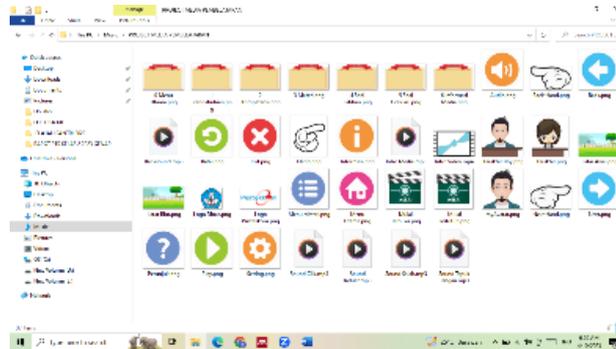
3. Pengembangan (*development*)

Tahap ini merupakan implementasi desain media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* yang telah dibuat sebelumnya.



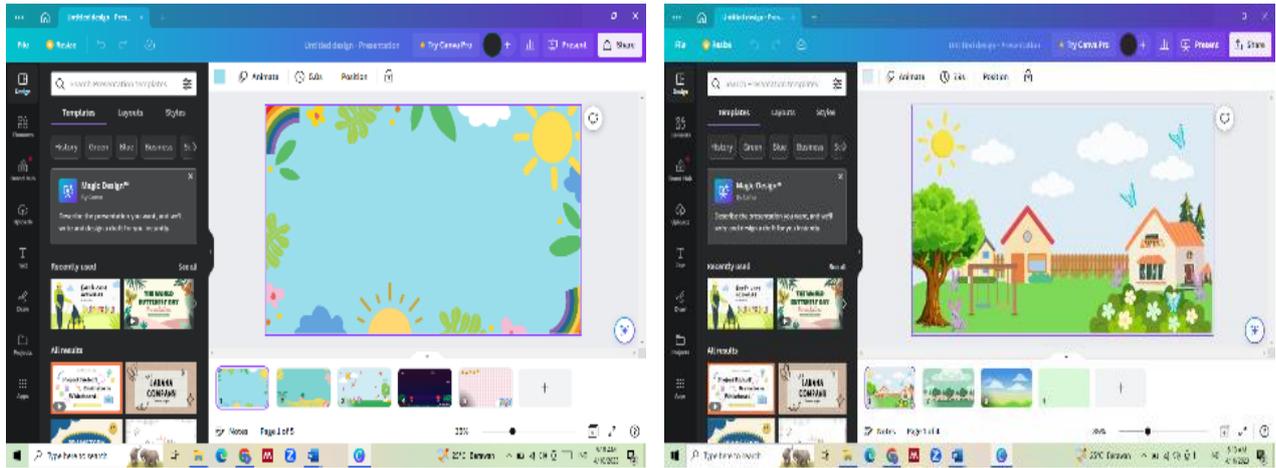
Gambar 1. Aplikasi Articulate Storyline 3 & Canva

Gambar 1 menunjukkan gambar aplikasi dari articulate storyline 3 dan canva, untuk mendesain dan membuat media pembelajaran interaktif.



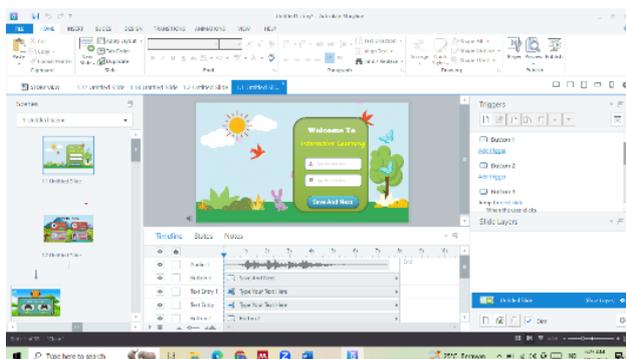
Gambar 2. Gambar Animatif Dan Tombol

Gambar 2 menunjukkan dari tampilan gambar animatif yang telah diambil dari platform internet, menyesuaikan dengan kebutuhan dari media pembelajaran interaktif yang dibuat.

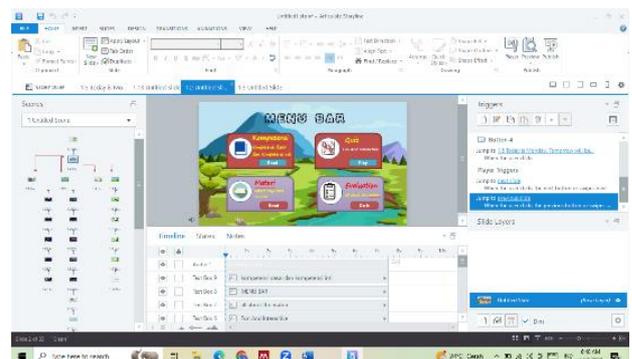


Gambar 3. Desain Background Menggunakan Aplikasi Canva

Gambar 3 merupakan tampilan dari aplikasi canva dan juga proses desain background untuk media pembelajaran interaktif.

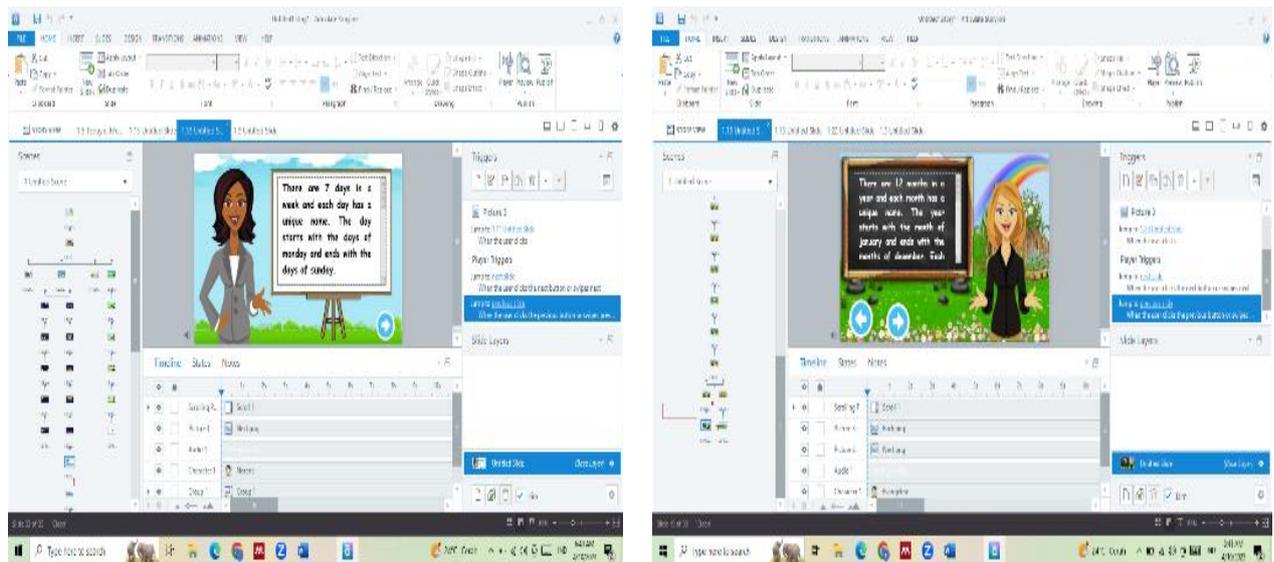


Gambar 4. Desain



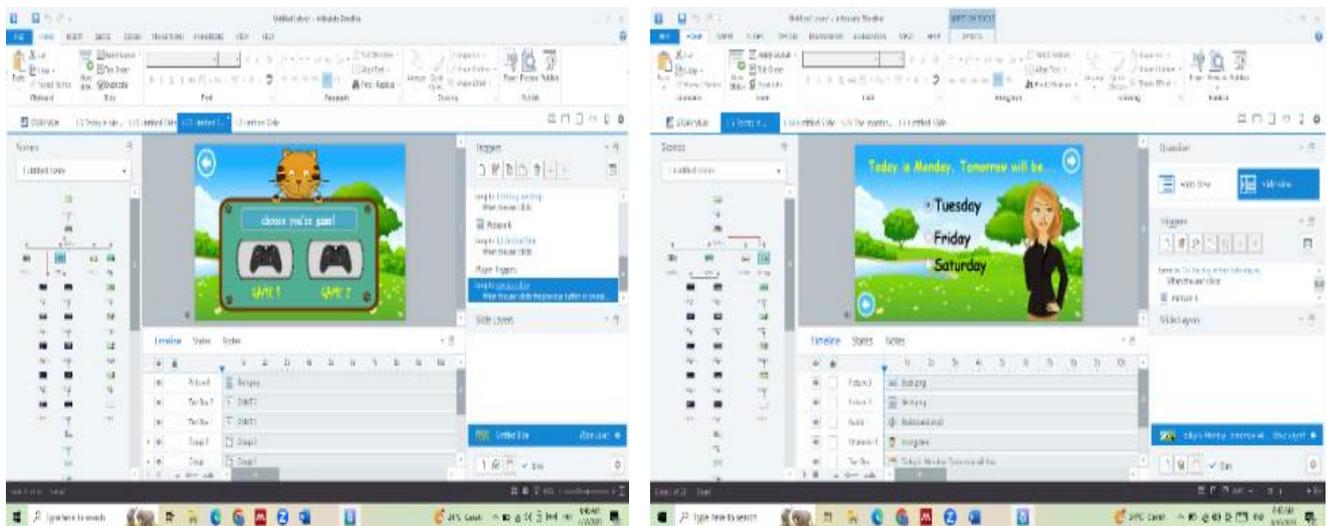
Gambar 5. Tampilan menu Opening Slide

Gambar 4 dan 5 merupakan gambar dari tampilan media pembelajaran interaktif dari *opening slide* dan tampilan menu awal pada aplikasi *articulate storyline 3*.



Gambar 6. Tampilan Materi

Gambar 6 merupakan gambar dari tampilan materi *days & months* pada media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.



Gambar 7. Gambar Menu *Quiz* Dan *Evaluation*

Gambar 7 merupakan gambar dari menu *quiz* dan *evaluation*, yang berisikan soal-soal pilihan ganda maupun isian singkat.

4. Implementasi (*implementation*)

Peneliti telah secara konkret menjalankan eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Produk berupa media pembelajaran interaktif ini digunakan secara langsung dalam sebuah kondisi nyata proses pembelajaran bahasa Inggris pada materi *days and months* dikelas IV MI. Sebelum proses pembelajaran berlangsung siswa terlebih dahulu mengisi sebuah soal yaitu soal *pre-test*. Setelah menyelesaikan mengerjakan soal, siswa diarahkan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif. Kemudian setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa diberikan soal *post-test* untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang telah disiapkan oleh peneliti di isi oleh siswa setelah siswa selesai mengerjakan soal *post-test*.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Menurut hasil evaluasi dari tiga pakar yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, ditemukan bahwa ahli media, Sutrisno, M.Pd., berhasil mencapai presentase nilai sebesar 88,5% dengan penilaian sangat baik. Ahli bahasa, Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I., juga menghasilkan presentase nilai sebesar 85% dengan penilaian yang sangat baik saat validasinya dilakukan. Selain itu, saat validasi materi yang dilakukan oleh Mamba'un Nikmah, S.Pd., presentase nilai yang diperoleh adalah 88,5% dengan penilaian sangat baik.

Setelah melakukan uji coba pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa di kelas IV, ditemukan bahwa presentase nilai yang didapatkan adalah 87%. Kemudian, saat uji coba pada kelompok yang lebih besar dengan 19 siswa di kelas IV, presentase nilai yang diperoleh adalah 86,3%.

Pembahasan:

Validasi untuk media pembelajaran interaktif ini dilakukan oleh 3 ahli dengan bidang yang berbeda-beda, ketiga ahli tersebut adalah ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Masing-masing bidang akan divalidasi oleh 1 ahli. Validitas media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan instrumen dalam lembar validasi ahli. Seorang ahli media akan memvalidasi kualitas dari media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Validasi ini dilakukan dengan mengisi instrumen validasi yang telah disediakan. Hasil dari validasi ahli media memperoleh skor 88,5% dan mendapatkan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil dari validasi ahli bahasa menunjukkan skor 84,4% dan mendapatkan kriteria sangat baik. Kemudian hasil dari validasi ahli materi mendapatkan skor 90% dan berpredikat sangat baik. Berdasarkan hasil dari validasi yang dilakukan pada tiga komponen menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline ini layak untuk dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah media tersebut menyandang kategori layak, maka selanjutnya media pembelajaran yang telah dikembangkan akan diujicobakan kepada subjek penelitian. Uji coba kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti terbagi menjadi 2, yaitu: uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba produk yang dilakukan pada kelompok kecil ataupun kelompok besar, dilakukan dengan cara memberikan soal latihan, setelah siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi articulate storyline 3. Hasil dari uji coba ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa dalam materi *days and month*.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline 3* pada materi *days and months* kelas IV di MI Islamiyah Banat Senori, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan metode ADDIE. *Analysis* adalah proses penggalan informasi, dalam bentuk wawancara dan observasi. *Design* adalah proses perancangan media pembelajaran. *Development* adalah proses merealisasikan rancangan menjadi bahan jadi. *Implementation* adalah proses uji kelayakan media pembelajaran dengan terjun disekolah untuk melakukan uji coba. *Evaluation* adalah Peneliti melihat hasil produk yang telah dikembangkan dari segi kualitas maupun kuantitas. Uji validitas ahli media 88,5%. Uji validitas ahli bahasa 85%. Uji validitas ahli materi 88,5%; 2) Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline 3* memperoleh presentase nilai uji coba kelompok kecil pada tahap pre-test adalah 55%, sedangkan pada tahap post-test adalah 87%. Presentase nilai uji coba pada tahap pre-test adalah 54,7, sedangkan pada tahap post test adalah 86,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan nilai pada tiap kelompok setelah menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut: 1) Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline 3* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada kelas IV dengan materi *days and months*; 2) Saat akan menjalankan sebuah proses pembelajaran harus dilakukan persiapan dengan matang baik dari segi perangkat pembelajaran dan media pembelajaran. sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129.
- Bulu, P. N., & Muhsam, J. (n.d.). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS PENDEKATAN OPEN ENDED PADA SUBTEMA MANFAAT ENERGI DI KELAS IV SDK STA MARIA ASSUMPTA KUPANG TAHUN AJARAN 2020/2021*. 8.
- Dewi Niswatul Fithriyah, Sutrisno, Nurul Mahruzah Yulia, & Fiki Dzakiyyatul Aula. (2022). Dampak Pembelajaran Daring Selama Pandemic Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 173–180. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.275>

- Dita, P. P. S., Murtono, M., Utomo, S., & Sekar, D. A. (2021). Implementation of Problem Based Learning (PBL) on Interactive Learning Media. *Journal of Technology and Humanities*, 2(2), 14–30. <https://doi.org/10.53797/jthkss.v2i2.4.2021>
- Fadhillah, septy nur. (2021). *Media pembelajaran, pengertian media pembelajar, landasan, fungsi dan manfaat*. cv jejak.
- Farida, S. N. (2018). HADIS-HADIS TENTANG PENDIDIKAN (Suatu Telaah tentang Pentingnya Pendidikan Anak). *Diroyah : Jurnal Studi Ilmu Hadis*, 1(1), 35–42. <https://doi.org/10.15575/diroyah.v1i1.2053>
- Fithriyah, D. N., Yulia, N. M., Amreta, M. Y., Utami, S. A., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Nahdlatul, U., & Sunan, U. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER KOMUNIKATIF MELALUI*. 10, 421–429.
- Imran, A., Amini, R., & Fitria, Y. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Model Learning Cycle 5E di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 343–349. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.691>
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Kustyarini, K., Utami, S., & Koesmijati, E. (2020). The Importance of Interactive Learning Media in a New Civilization Era. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*, 5(2), 48–60. <https://doi.org/10.46827/ejoe.v5i2.3298>
- Legina, N., Sari, P. M., & Studi. (2022). Jurnal Paedagogy: Jurnal Paedagogy: Kegiatan pembelajaran maka dari itu keterampilan berpikir kritis harus terus diasah agar dapat. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(3), 375–385.
- Liliana, R. A., Raharjo, W., Jauhari, I., & Sulisworo, D. (2020). Effects of the online interactive learning media on student's achievement and interest in physics. *Universal Journal of Educational Research*, 8(3 B), 59–68. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081507>
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran Learning Communication. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9.
- Muhsam, J. (2020). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS MODEL INKUIRI TERINTEGRASI LIFE SKILLS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI OEBA 3 KUPANG*. 8.
- Muntaha, S., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku*. 3(2), 178–185.
- Nafi'a, M. Z. I., Kuswandi, D., & Wedi, A. (2022). Pengembangan Desain Pembelajaran Multiliterasi Berbasis Tringo dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(4), 349. <https://doi.org/10.17977/um038v5i42022p349>
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01, 45–54.
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84–92. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekarintyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sutrisno. (2022). Guru Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era. *ZAHRA: Research And Thought Elmentary School Of Islam Journal*, 3(1), 52–60.
- Syavira, N. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SD*.pdf. *Pendidikan Fisika*, 5, 85.
- Wuryastuti, S., Tiurlina, & Suzanti, L. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan UNTIRTA 2017*, 187–192.
- Yati, J., & Muhsam, J. (n.d.). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) PADA TEMA 9 KAYANYA NEGERIKU KELAS IV MIS AL-FITRAH OESAPA TAHUN AJARAN 2020/202*. 10.