

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
CERITA FABEL *MENTILIN YANG CERDIK* MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

*Interactive Media Development of Clever Horsfield's Tarsier (Mentilin) Fable Story Using
Articulate Storyline 3 for Fourth Grade Students at Elementary School*

Aliyah Tazkiyah, Maulina Hendrik, dan Nurjannah

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

Jalan K.H. Ahmad Dahlan, Pangkalan Baru, Bangka Tengah, Kepulauan Bangka Belitung

aliyhtazkiyah@yahoo.com; maulina.hendrik@stkipmbb.ac.id; nurjanah@stkipmbb.ac.id

Naskah masuk: 6 Oktober 2021, disetujui: 7 Desember 2021, revisi akhir: 16 Desember 2021

Abstrak

Banyak siswa tidak tertarik mempelajari cerita fabel yang hanya berupa teks dan belum menggunakan media pembelajaran. Padahal, fabel merupakan salah satu tradisi lisan yang sarat dengan nilai kebudayaan yang diajarkan di sekolah melalui pembelajaran sastra. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang sah dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri atas empat tahap, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta angket respons guru dan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat sah dan sangat praktis. Media interaktif sangat sah diperoleh dari validasi ahli media dengan persentase sebesar 97,5%, ahli materi 92,5%, dan ahli bahasa 92,5%. Sementara itu, media interaktif dinyatakan sangat praktis dengan dibuktikan hasil angket respons siswa pada uji coba skala kecil dengan persentase sebesar 98,75%, uji coba skala besar dengan persentase sebesar 97%, dan hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 98,75%.

Kata kunci: cerita fabel; *Mentilin yang Cerdik*; media interaktif; *articulate storyline 3*.

Abstract

This research is motivated by students who are not interested in studying fable stories which are only in the form of text and had not used learning media. Using Articulate Storyline 3 for fourth-grade elementary school students attempted to create valid and practical interactive media for Mentilin yang Cerdik fable stories. The research approach used was Research and Development (R&D), which followed the ADDIE development model with four stages: analysis, design, development, and implementation. Material expert validation questionnaires, linguists, media experts, teacher, and student response questionnaires were all used to collect data. Material expert validation questionnaires, linguists, media experts, teacher, and student response questionnaires were all used to collect data. The result of research and development stated that the media was very valid and very practical. Very valid interactive media was obtained from the validation of media experts with a percentage of 97.5%, material experts 92.5%, and linguists 92.5%. While interactive media is stated to be very practical with the evidence of the results of student response questionnaires in small-scale trials with a percentage of 98.75%, large-scale trials with a percentage of 97%, and the results of teacher response questionnaires obtaining a percentage of 98.75%.

Keywords: fable story; *Mentilin yang Cerdik*; interactive media; *articulate storyline 3*.

1. PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 ini teknologi merupakan kebutuhan yang tak terpisahkan bagi manusia. Hampir seluruh segmen kehidupan menggunakan teknologi untuk mempermudah pekerjaan, tak terkecuali dunia pendidikan. Penerapan teknologi dalam pendidikan sangat dibutuhkan demi mendukung pendidikan 4.0 yang dicirikan dengan pendidikan menggunakan teknologi digital (*cyber system*) dalam pembelajaran (Surani, 2019:458).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun tanpa terbatas oleh ruang kelas di sekolah. Selama ini proses pembelajaran dianggap hanya sebatas di ruang kelas saja. Padahal, seharusnya tidak demikian. Proses pembelajaran dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun. Terlebih di masa pandemi Covid-19, proses penyelenggaraan pembelajaran dilakukan melalui daring untuk menekan penyebaran virus corona sesuai dengan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020.

Kebiasaan guru yang hanya menggunakan cara konvensional saat pembelajaran bisa membuat guru menjadi kebalikan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bermakna kepada siswa selama pembelajaran daring. Selain itu, karena perbedaan karakteristik generasi antara guru dan siswa, yakni siswa lebih dekat dengan gawai, sedangkan guru kebanyakan masih menggunakan metode dan media yang konvensional, membuat siswa kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Upaya untuk memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa harus terus dilakukan karena keterbatasan interaksi antara siswa dan guru selama pandemi Covid-19. Guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang bersifat interaktif. Sebenarnya, ikhwal pengembangan diri sebagai seorang guru sudah jauh-jauh hari diingatkan oleh Unesco (2011:36), yakni guru harus memperbaharui kemampuan diri dengan mendesain pembelajaran berbasis teknologi untuk mengembangkan pengetahuan siswa

dalam menciptakan pengetahuan dan pembelajaran reflektif yang berkelanjutan.

Ketidaktertarikan siswa pada pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran sastra. Harapan ketercapaian pembelajaran sastra tingkat SD saat ini belum bisa terpenuhi karena siswa tidak tertarik mempelajari sastra. Mereka lebih senang menghabiskan waktu dengan bermain gawai (Santoso, 2016:19). Padahal, pembelajaran sastra berguna dalam membentuk karakter siswa sejak dini karena pembelajaran sastra mengandung nilai-nilai baik yang berguna bagi siswa dalam menghadapi kehidupannya sebagai seorang manusia yang berbudi luhur dan menopang pendidikan karakter siswa. Menurut Nurjanah dan Yurdayanti (2019:169), pendidikan karakter terdiri atas kebiasaan yang kemudian dipahami, dirasakan, dan mau berperilaku baik yang pada akhirnya terbentuklah karakter anak berdasarkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam karya sastra.

Fenomena tersebut juga tampak saat dilakukan observasi di SD Negeri 25 Sungailiat dan SDIT Alam Biruni Pemali pada kelas IV dalam pembelajaran sastra di tengah pembelajaran daring saat ini, yang salah satunya tentang cerita fabel. Syafutri dan Hidayati (2016:124) menyatakan bahwa fabel adalah cerita yang dipersonifikasi untuk manusia, tetapi diperankan oleh binatang. Pada saat wawancara, guru hanya menggunakan cerita yang ada di buku siswa dan hampir seluruh siswa menyatakan bahwa mereka kurang tertarik mempelajari cerita fabel yang ada di buku siswa karena hanya berupa teks saja. Selain itu, cerita fabel di buku siswa berupa cerita fabel yang berasal dari daerah Jawa sehingga siswa lebih mengenal cerita dari daerah lain daripada cerita dari daerah sendiri, yaitu Kepulauan Bangka Belitung. Akibatnya, guru merasakan sulitnya memberikan rasa (*fee*) dalam pembelajaran tentang cerita fabel karena minimnya interaksi antara guru dan siswa.

Untuk dapat menumbuhkan rasa cinta dan kesenangan dalam mempelajari karya sastra, perlu dilakukan dengan cara yang menyenangkan pula. Salah satunya melalui media interaktif agar dapat menciptakan

pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Indrawati, dkk., 2020:30). Menurut Hendrik (2014:4), media interaktif dapat dimaknai sebagai media yang aktif yang didesain untuk memperoleh umpan balik dari pengguna media sehingga dapat merangsang siswa untuk aktif melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat dinavigasi langsung oleh siswa.

SD Negeri 25 Sungailiat dan SDIT Alam Biruni Pemali memiliki sarana yang mendukung untuk menunjang pengembangan media pembelajaran, yaitu proyektor dan *wifi*. Namun, pekerjaan administrasi guru yang banyak serta minimnya kemampuan guru dalam mengeksplorasi aplikasi atau peranti lunak (*software*) pembuatan media, membuat guru kesulitan membuat media pembelajaran interaktif.

Salah satu peranti lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif ialah *Articulate Storyline 3*. Peranti lunak itu memiliki kemudahan dalam menggunakannya, seperti memakai *Power Point* (Amiroh, 2019:9). Fitur yang terdapat di *Articulate Storyline 3* berupa tulisan, gambar, suara, video, dan animasi yang pengoperasiannya dapat dikendalikan oleh siswa melalui tombol navigasi yang sudah ada di dalam *software* ini. Selain itu, *output* dari *Articulate Storyline 3* dapat berupa *html 5*, *Articulate Online*, LMS, dan CD interaktif yang dapat memberikan kemudahan untuk diakses: kapan pun dan dimana pun. Hal ini menciptakan pembelajaran menjadi praktis dan menyenangkan.

Penelitian mengenai penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia oleh Leztiyana (2021:32) menyatakan bahwa alur cerita mendongeng menggunakan *Articulate Storyline 3* menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan unik. Siswa dapat mengakses kuis dan dapat memperoleh skor secara otomatis tanpa harus dikoreksi oleh guru. Selain itu, Sari dan Nyoto Harjono (2021: 122) dalam penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* Tematik terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV menunjukkan bahwa media dapat menumbuhkan minat belajar siswa kelas IV. Berbeda dengan penelitian sebelumnya,

penelitian ini memanfaatkan peranti lunak *Articulate Storyline 3* untuk merancang pembelajaran tradisi lisan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang sah dan praktis digunakan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (RnD). Menurut Sugiyono (2015:297) R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) yang terdiri atas lima tahap. Namun, penelitian dan pengembangan pada media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar ini hanya menggunakan 4 tahapan saja, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian.

2.2 Langkah-Langkah Pengembangan

Tahap analisis (*analysis*) dilakukan melalui analisis kebutuhan siswa dan guru selama pembelajaran cerita fabel, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis sarana dan prasarana sekolah yang mendukung proses pengembangan media. Tahap perancangan (*design*) dilakukan melalui pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan instrumen angket validasi para ahli dan respons guru serta siswa. Selanjutnya, tahap pengembangan (*development*) dilakukan melalui realisasi pengembangan media sesuai dengan tahap perancangan. Setelah media selesai dibuat, dilakukanlah validasi kepada para ahli yang terdiri atas satu orang ahli bahasa, satu orang ahli media, dan satu orang ahli materi. Terakhir,

tahap implementasi (*implementation*) dilakukan melalui uji coba media secara berkala di kelas IV SD Negeri 25 Sungailiat.

2.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui teknik wawancara, observasi, dan penyebaran angket/kuesioner. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan analisis kebutuhan dalam pembelajaran cerita fabel di tengah pembelajaran daring. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data pada saat pengimplementasian media interaktif di kelas. Penyebaran angket bertujuan untuk mendapatkan nilai kesahihan dari para ahli dan nilai kepraktisan dari respons guru dan siswa selama uji coba skala kecil dan besar di kelas IV SD Negeri 25 Sungailiat. Sementara itu, instrument yang digunakan ialah pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kuesioner/angket yang sudah divalidasi.

2.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini ialah teknik analisis data kuantitatif dari angket dengan menggunakan skala *Likert* dan *Guttman*.

Analisis instrumen angket validasi para ahli dan respons guru menggunakan skala Likert. Adapun pedoman penilaian instrumen angket para ahli dan respons guru adalah sebagai berikut.

Tabel 1
Pedoman Penilaian Instrumen Angket Para Ahli dan Respons Guru

Data Kualitatif	Skor
SB (Sangat Baik)	4
B (Baik)	3
C (Cukup)	2
K (Kurang Baik)	1

Modifikasi Setyosari, Punaji (2013:234)

Dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase respons ahli

$\sum x$ = Jumlah skor

SMI= Skor Maksimal Ideal

Nilai kevalidan didapatkan dari penilaian angket para ahli. Media interaktif Cerita Fa-

bel Mentilin yang Cerdik Menggunakan *Articulate Storyline 3* dikatakan valid apabila memenuhi kriteria minimal valid.

Tabel 2
Kriteria Kevalidan

Persentase	Tingkat Kevalidan
90%-100%	Sangat Valid
75%-89%	Valid
65%-74%	Cukup Valid
>65%	Kurang Valid

Untuk mendapatkan nilai kepraktisan didapatkan dari analisis angket respons guru dan siswa. Adapun pedoman skor penilaian angket respons siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3
Pedoman Penilaian Angket Respons Siswa

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Sumber: Sudaryono (2018:192)

Media interaktif Cerita Fabel Mentilin yang Cerdik Menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar dikatakan praktis, apabila memenuhi kriteria minimal praktis.

Tabel 4
Kriteria Kepraktisan

Persentase	Tingkat Kepraktisan
90%-100%	Sangat Praktis
75%-89%	Valid
65%-74%	Cukup Valid
>65%	Kurang Valid

Modifikasi Tegeh, I Made (2014:83)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemaparan hasil dan pembahasan pengembangan media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas IV SD ini berdasar empat langkah model ADDIE, yakni analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Penjelasan dari empat langkah tersebut dikemukakan satu per satu sebagai berikut.

3.1 Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis dilakukan empat analisis sebagai berikut.

3.1.1 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 25 Sungailiat dan SDIT Alam Biruni Pemali didapatkan bahwa selama pembelajaran daring guru hanya menggunakan cerita fabel yang ada di buku siswa dan belum sampai pada tahap pengembangan media cerita fabel tersebut. Pada buku siswa, cerita fabel yang digunakan adalah cerita fabel dari daerah Jawa. Guru belum pernah menggunakan cerita fabel dari Kepulauan Bangka Belitung.

Pada saat pembelajaran daring, guru hanya memaparkan teori yang penting saja pada materi cerita fabel karena keterbatasan kuota. Guru merasakan sulitnya memberikan *feel* (rasa) ke dalam pembelajaran cerita fabel karena kurangnya interaksi guru dan siswa. Banyaknya administrasi guru serta minimnya kemampuan guru dalam mengeksplorasi aplikasi peranti lunak/*software* pembuatan media membuat guru tidak terlalu banyak berkreaitivitas untuk pengembangan materi ajar dan strategi belajar-mengajar. Hal itu juga membuat guru kesulitan untuk mengembangkan media yang bersifat interaktif.

3.1.2 Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 25 Sungailiat dan SDIT Alam Biruni Pemali, yaitu Kurikulum Darurat tetap mengacu pada kurikulum nasional. Berdasarkan analisis kurikulum pada Tema IV Berbagai Pekerjaan kelas IV didapatkan KI 3. dan KD 3.5 *Mengungkapkan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya)*. Tujuan pembelajarannya yang terdapat dalam silabus ialah setelah mempelajari cerita fabel, siswa dapat mengidentifikasi sikap tokoh dalam cerita dan unsur-unsur instrinsik cerita.

3.1.3 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik didapatkan dari kajian dari teori perkembangan kognitif Piaget dan teori perkembangan moral Kohlerberg (Millani, 2017:212). Siswa kelas IV rata-rata berusia 9-10 tahun. Siswa

membutuhkan media pembelajaran yang memberikan kemudahan dalam mempelajari hal-hal yang bersifat abstrak menjadi bersifat konkret melalui penggunaan media cerita fabel yang memiliki suara dan gambar bergerak. Selain itu, cerita fabel dapat membentuk moral siswa berdasarkan nilai-nilai luhur yang terdapat pada cerita fabel.

3.1.4 Analisis Sarana dan Prasarana

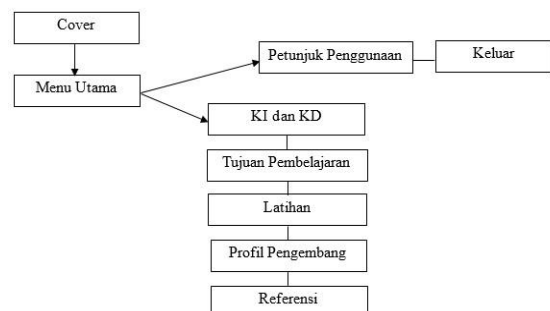
SD Negeri 25 Sungailiat dan SDIT Alam Biruni sama-sama memiliki fasilitas yang mendukung kegiatan pengembangan media. Fasilitas tersebut ialah komputer/laptop, infokus, wifi, perpustakaan, dan pojok baca.

Berdasarkan analisis sarana dan prasarana bahwa SD Negeri 25 Sungailiat dan SDIT Alam Biruni Pemali memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk dilakukannya pengembangan media pembelajaran.

3.2 Perancangan (*Design*)

Cerita fabel yang digunakan dalam penelitian ini ialah cerita fabel dari Kepulauan Bangka Belitung dengan judul *Mentilin yang Cerdik* yang dituliskan oleh Dian Kristiani. Adapun *flowchart* dan *storyboard* dapat dilihat pada bagian di bawah ini.

Gambar 1
Flowchart



**Gambar 2
Storyboard**

Storyboard Pengembangan Media Interaktif Cerita Fabel Mentilin yang Cerdik Menggunakan Articulate Storyline 3 untuk Kelas IV Sekolah Dasar			
No.	Desain Tampilan	Audio	Keterangan
1	<p>Halaman Cover: Selamat Datang di Cerita Fabel Mentilin yang Cerdik Isilah data diri berikut ini:</p> <p>Nama: <input type="text"/> Kelas: <input type="text"/></p> <p>Mulai</p> <p>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung</p>	Musik Instrumental dan suara tombol	Pada opening terdapat tombol untuk mengisi nama dan kelas. Setelah diisi, klik tombol mulai
2	<p>Tampilan Menu:</p> <p>Petunjuk penggunaan Keluar</p> <p>Cerita Fabel Mentilin yang Cerdik</p> <p>KI dan KD</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Latihan Cerita</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Referensi</p>	Musik Instrumental	Pada bagian menu terdapat berbagai pilihan yang dapat dilihat oleh siswa dengan menggunakan tombol navigator

Selain itu, peneliti juga melakukan penyusunan instrumen angket untuk mendapatkan nilai kevalidan dan kepraktisan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respons guru dan siswa. Setelah disusun, instrumen angket tersebut divalidasi dahulu oleh para ahli agar mendapatkan kesesuaian terhadap aspek yang akan diukur.

3.3 Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan realisasi media interaktif yang telah dirancang. Pembuatan media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dimulai dengan menyiapkan perangkat keras, yaitu laptop, *handphone*, *stylus pen*, dan *mouse* serta perangkat lunak, yaitu software *Articulate Storyline 3* sebagai *software* utama, dan 3 *software/aplikasi* pendukung lainnya, yaitu *Canva*, *Medibang Paint*, dan *Filmora*. Adapun penggunaan dari *software/aplikasi* tersebut dijelaskan sebagai berikut.

3.3.1 *Articulate Storyline 3*

Software ini digunakan sebagai *software* utama dalam pengembangan media. Digunakan untuk memilih latar, memasukan

gambar, animasi, dan audio, membuat tombol navigasi media, membuat latihan, serta hasil latihan.

3.3.2 *Canva*

Canva digunakan untuk membuat desain latar dari cerita. Adapun latar yang digunakan ialah di hutan, di rumah Ujang, dan di permukiman.

3.3.3 *Medibang Paint*

Medibang Paint digunakan untuk pembuatan karakter dari tokoh cerita yaitu Mentilin, Si Hitam, Ujang, dan temannya dengan format PNG agar tidak ada *background*-nya.

3.3.4 *Filmora*

Filmora digunakan untuk menyatukan narasi dengan *background* yang disesuaikan dengan latar dari cerita agar menjadi satu file dengan format MP3.

Adapun hasil dari pengembangan media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* tersebut ialah sebagai berikut.

**Gambar 2
Tampilan Cover**



**Gambar 3
Tampilan Menu**



Gambar 4
Tampilan Cerita (1)



Gambar 8
Tampilan Cerita (5)



Gambar 5
Tampilan Cerita (2)



Gambar 9
Tampilan Soal Latihan



Gambar 6
Tampilan Cerita (3)



Gambar 10
Tampilan Hasil Latihan



Gambar 7
Tampilan Cerita (4)



Hasil *publish* dari media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* berupa *Compact Disk* (CD) karena media ini banyak menggunakan audio serta animasi bergerak. Penggunaan hasil *publish* berupa *web (html5)* menyebabkan *loading* yang terlalu lama saat dibuka.

Gambar 10

CD Media Interaktif Cerita Fabel *Mentilin yang Cerdik* Menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar



Setelah media dikembangkan, dilakukanlah validasi media oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Adapun hasil validasi para ahli tersebut dikemukakan sebagai berikut.

3.3.5 Ahli Bahasa

Ahli Bahasa yang memvalidasi media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Bapak Jumani, M.Pd., seorang dosen Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, yang memiliki keahlian dalam kebahasaan. Setelah dilakukan revisi satu kali berdasarkan saran dari ahli bahasa tersebut, hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Nomor	Skor Validasi	Keterangan
Aspek Bahasa	1	4	Sangat Baik
	2	3	Baik
	3	4	Sangat Baik
	4	3	Baik
	5	4	Sangat Baik
Aspek Penulisan	6	4	Sangat Baik
	7	4	Sangat Baik
	8	4	Sangat Baik
	9	4	Sangat Baik
	10	3	Baik
Jumlah Skor		37	
Skor Maksimal		40	
Hasil Persentase		92,5%	
Kriteria Kevalidan		Sangat Valid	

Berdasarkan validasi ahli bahasa diketahui bahwa media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar termasuk pada kriteria "Sangat Valid" dengan nilai rata-rata sebesar 92,5%.

Gambar 11
Sebelum Revisi



Gambar 12
Sesudah Revisi dari Ahli Bahasa



3.3.6 Ahli Materi

Ahli materi yang memvalidasi media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah Ibu Dra. Tien Rostini, M. Pd., seorang dosen Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung yang memiliki keahlian pada materi pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun hasil validasi ahli materi tanpa revisi dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Nomor	Skor Validasi	Keterangan
	1	4	Sangat Baik
	2	3	Baik

Aspek	3	4	Sangat Baik
Pembelajaran	4	4	Sangat Baik
	5	3	Sangat Baik
	6	4	Sangat Baik
Aspek Keterlaksanaan	7	4	Sangat Baik
	8	4	Sangat Baik
	9	4	Sangat Baik
	10	3	Baik
Jumlah Skor			37
Skor Maksimal			40
Hasil Persentase			92,5%
Kriteria Kevalidan			Sangat Valid

Berdasarkan validasi ahli materi diketahui bahwa media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar termasuk pada kriteria "Sangat Valid" dengan nilai rata-rata sebesar 92,5%.

3.3.7 Ahli Media

Ahli media yang bertugas memvalidasi media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu Bapak Romadon, S.T., M.Pd., seorang dosen Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung yang memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran. Adapun hasil validasi ahli media dengan revisi sebanyak satu kali dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Nomor	Skor Validasi	Keterangan
Aspek Tampilan	1	4	Sangat Baik
	2	4	Sangat Baik
	3	4	Sangat Baik
	4	4	Sangat Baik
	5	4	Sangat Baik
	6	4	Sangat Baik
	7	4	Sangat Baik
	8	4	Sangat Baik
	9	4	Sangat Baik
Aspek Kebermanfaatan	10	4	Sangat Baik
	11	3	Baik
Aspek Programan	12	4	Sangat Baik
	13	4	Sangat Baik
	14	4	Sangat Baik
	15	4	Sangat Baik

Aspek	16	4	Sangat Baik
Kepraktisan	17	4	Sangat Baik
	18	4	Sangat Baik
	19	3	Baik
	20	4	Sangat Baik
Jumlah Skor			78
Skor Maksimal			80
Hasil Persentase			97,5%
Kriteria Kevalidan			Sangat Valid

Berdasarkan validasi ahli media diketahui bahwa media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar termasuk pada kriteria "Sangat Valid" dengan nilai rata-rata sebesar 97,5%.

Gambar 13
Sebelum Revisi Ahli Media



Gambar 14
Setelah Revisi Ahli Media



3.4 Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*. Uji coba dilakukan secara berkala yang terdiri atas uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

3.4.1 Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 25 Sungailiat sebanyak 8 siswa. Adapun hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7
Hasil Uji Coba Skala Kecil

Re-sponden	Pertanyaan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A.A.K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A.M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A.R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E.F.A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E.R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
G.A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
J.N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S.T.T	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Jumlah Skor										79
Skor Maksimal										80
Hasil Persentase										98,75%
Kriteria Kepraktisan										Sangat Praktis

Berdasarkan uji coba skala kecil diketahui bahwa media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar termasuk pada kriteria "Sangat Praktis" dengan nilai rata-rata persentase sebesar 98,75%. Maka, media dapat digunakan untuk uji coba skala besar.

Gambar 15
Uji Coba Skala Kecil



3.4.2 Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan di kelas IV SD Negeri 25 Sungailiat sebanyak 20 siswa dan dilakukan dua sesi. Adapun hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8
Hasil Uji Coba Skala Besar

Re-sponden	Pertanyaan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A.R.I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A.D.W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
G	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
J.J	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
J.U.T	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
I.K.Z	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
K.W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
N.A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
N.B	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
N.U.A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
M.A	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
M.F.A	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
R.F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R.P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R.N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R.A.M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R.N.V	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S.D.O	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
W.P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah Skor										194
Skor Maksimal										200
Hasil Persentase										97%
Kriteria Kepraktisan										Sangat Praktis

Berdasarkan uji coba skala besar, diketahui bahwa media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar termasuk pada kriteria "Sangat Praktis" dengan nilai rata-rata sebesar 97%. Pada saat uji coba tidak terdapat kendala.

Gambar 16
Uji Coba Skala Besar



Selain memberikan angket respons siswa, guru juga diberi angket respons guru terhadap media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* menggunakan *Articulate Storyline 3* selama diujicobakan. Angket respons guru diberikan kepada guru kelas IV SD Negeri 25 Sungailiat Ibu Desmi Erdianti, S. Pd. Adapun hasil angket respons guru dapat dibaca pada tabel 9.

Tabel 9
Hasil Angket Respons Guru

Aspek	Nomor	Skor Validasi	Keterangan
Aspek Materi	1	4	Sangat Baik
	2	4	Sangat Baik
	3	4	Sangat Baik
	4	4	Sangat Baik
	5	4	Sangat Baik
Aspek Instruksional	6	4	Sangat Baik
	7	4	Sangat Baik
	8	4	Sangat Baik
	9	4	Sangat Baik
	10	4	Sangat Baik
	11	3	Baik
	12	4	Sangat Baik
Aspek Kepraktisan	13	4	Sangat Baik
	14	4	Sangat Baik
	15	4	Sangat Baik
	16	4	Sangat Baik
	17	4	Sangat Baik
	18	4	Sangat Baik
Aspek Penggunaan Bahasa	19	4	Sangat Baik
	20	4	Sangat Baik
Jumlah Skor		79	
Skor Maksimal		80	
Hasil Persentase		98,75%	
Kriteria Kepraktisan		Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil angket respons guru pada uji coba skala besar, diketahui bahwa media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar termasuk pada kriteria "Sangat Praktis" dengan nilai rata-rata sebesar 98,75% tanpa adanya revisi.

4. SIMPULAN

Media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk siswa kelas IV yang dibuat dengan menggunakan empat tahap pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, and Implementation*) dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi para ahli serta angket respons guru dan siswa. Media interaktif dinyatakan sangat valid berdasar penilaian ahli media dengan persentase sebesar 97,5%, ahli materi 92,5%, dan ahli bahasa 92,5%. Sementara itu, media interaktif dinyatakan sangat praktis dengan dibuktikan berdasar hasil angket respons siswa pada uji coba skala kecil dengan persentase sebesar 98,75%, uji coba skala besar dengan persentase sebesar 97%, dan hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 98,75%.

Peneliti selanjutnya dapat menindaklanjuti dengan melakukan evaluasi sumatif guna mengukur keefektifan media interaktif cerita fabel *Mentilin yang Cerdik* yang dirancang dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. (2009). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Hendrik, Maulina. (2014). "Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Cerita Pendek Berbasis Pendekatan Saintifik," *Tesis yang diterbitkan*, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Indrawati, Asti. (2021). "Peran Media Interaktif di Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri*. hlm. 28.
- Leztiyana, Indrawati. (2021). "Optimalisasi Penggunaan *Articulate Storyline 3* pada

- Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No.1, hlm. 3-4.
- Meilani, Tya Afiyanti. (2017). *Storytelling* untuk Meningkatkan Perkembangan Moral (Studi pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri di Kota Malang)," *Skripsi yang diterbitkan*, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nurjanah dan Yurdayanti. (2019). "Representasi Kearifan Lokal Cerita Rakyat Bangka Bandar Akek Antak," *Sirok Bastra*, Vol. 7, No. 2, hlm. 168-169.
- Safutri, Husni Dwi dan Fatma Hidayati. (2016). "Fabel sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sastra Anak," *Prosiding Seminar Nasional Membangun Karakter Anak Melalui Sastra Anak*. hlm. 124.
- Santoso, Ade Agil. (2019). "Pembelajaran Sastra Anak Melalui Video Animasi Cerita Rakyat pada Tingkatan Sekolah Dasar sebagai Bentuk Pengenalan Budaya Nusantara dan Pendidikan Karakter Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Sastra Anak*, Vol. 2, No. 1, hlm. 18.
- Sari, Rika Kurnia dan Nyoto Harjono. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 1, hlm. 122-125.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surani, Dewi. (2019). "Studi Literatur: Peran Teknologi dalam Pendidikan 4.0," *Prosiding Seminar Nasional FKIP*, Vol. 2, No. 1, hlm. 456.
- Tegeh, I Made. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- UNESCO. (2011). "*Competency Framework for Teacher*,". UNESCO dan Microsoft France: UNESCO dan Microsoft.