

MODEL MEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENUMBUHKAN KEMANDIRIAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK SD

Yuni Yati¹, Sutama², Markhamah³

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Q200210051@students.ums.ac.id ; sutama@ums.ac.id

Abstract

Obstacles that occur when teaching early reading in low grades are the lack of media used to help students learn to read and the lack of human resources in the use of technological devices, especially in the current pandemic era. This study aims to develop an Android-based interactive learning media for beginning reading with the help of Articulate Storyline software and determine the feasibility of the learning media. The method used is the Research & Development (R&D) method. The data collection technique was done through a questionnaire, the research instrument used a questionnaire sheet. This study resulted in Android-based applications and products assessed from the feasibility of using media as measured by the quality of content and objectives and instructional quality. Assessors are conducted by peers, on the assessment of the quality of content and objectives, the assessor states that the learning media is in the appropriate category, and based on the instructional quality assessment questionnaire on the trial, the learning media is also declared to be in the appropriate category so that the learning media can be used to assist the learning process.

Keywords: *Interactive media development, Articulate Storyline, Beginning Reading*

Abstrak: Kendala yang terjadi pada saat mengajar materi MMP (Membaca Menulis Permulaan) di kelas rendah yaitu kurangnya media yang digunakan untuk membantu peserta didik untuk belajar membaca secara mandiri serta masih kurangnya pendidik dalam pemanfaatan perangkat teknologi terutama dalam masa pandemic seperti sekarang ini. Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran membaca permulaan secara interaktif berbasis Android dengan menggunakan bantuan software Articulate Storyline lebih lanjut untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Metode yang digunakan adalah metode Research & Development (R&D). Pengumpulan data dan instrument penelitian dilakukan dengan teknik angket. Hasil dari penelitian ini menghasilkan aplikasi Android dengan produk yang dievaluasi berdasarkan kelayakan penggunaan media, diukur dengan kualitas konten, kualitas tujuan dan kualitas teknis. Evaluasi dilakukan oleh teman sejawat, dan ketika menilai kualitas isi dan tujuan, hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori layak, kemudian menggunakan angket evaluasi kualitas teknis pada uji coba media pembelajaran juga masuk dalam kategori layak. Dideklarasikan bahwa media pembelajaran yang diberi nama ABC masuk ke dalam kategori yang layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan media interaktif, Articulate Storyline, Membaca Permulaan

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam dunia teknologi, informasi dan komunikasi menimbulkan peluang serta tantangan baru bagi dunia pendidikan dalam era revolusi industri 4.0 ini. Selain itu keadaan pandemi Covid-19 yang sedang dialami saat ini juga menimbulkan dampak pada kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik membutuhkan pembelajaran jarak jauh (daring). Untuk mengoptimalkan pembelajaran, system dan pendidik diharuskan untuk turut mengembangkan dan menyesuaikan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan optimal. Salah satu cara untuk mencapainya ialah melalui cara mendukung pendidik untuk tidak bergantung pada penyampaian pembelajaran dengan ceramah namun bisa menyampaikan pembelajaran secara lebih menarik melalui pemanfaatan teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang juga memahami materi secara maksimal.

Namun menurut studi lapangan menunjukkan masih kurangnya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses pembelajaran di masa pandemic. Keberhasilan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran sangat bergantung pada kelancaran interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Oleh sebab itu, perlu adanya media yang dapat membantu penyampaian pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Dalam menerima dan menguasai materi tentu ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca dari peserta didik. Tahap membaca permulaan dimulai sejak peserta didik masuk di kelas satu SD (Sekolah Dasar), yaitu saat peserta didik berusia sekitar tujuh tahun. Meskipun demikian, ada anak yang sudah belajar membaca lebih awal dari usia biasanya namun ada pula yang baru belajar membaca pada usia delapan tahun. Tujuan utama dari pelajaran membaca permulaan adalah supaya peserta didik dapat mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa sehingga peserta didik dapat menyuarakan tulisan tersebut menjadi sebuah kata atau kalimat. Hasil belajar yang diharapkan oleh pendidik dalam pembelajaran Membaca Permulaan di kelas 1 SD antara lain yaitu peserta didik dapat membaca nyaring suku kata dengan lafal yang tepat, membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat, membaca lancar beberapa kalimat sederhana dengan intonasi yang baik dan tepat, serta membaca puisi anak dengan lafal dan intonasi yang tepat.

Ada empat profil pembelajaran membaca di sekolah dasar yaitu: (1) menyimak sambil membaca, dijelaskan isinya, menjawab soal, dan menceritakan isinya, (2) membaca judul, bergantian membacakan teks, mencari isi paragraph, menjawab pertanyaan, dan bergantian membacakan teks, (3) membaca keras bersama-sama, dijelaskan isinya, permainan kata, mencari pokok pikiran, mengerjakan latihan, dan mengarang berdasarkan gambar, dan (4) membaca dalam hati, berlatih bercerita, bercerita di depan kelas, dan menuliskan kembali isi cerita (Basuki, 2011). Mengingat peranan membaca tersebut sangat penting bagi perkembangan peserta didik maka keterampilan membaca harus diajarkan sejak usiadini.

Untuk mempermudah peserta didik dalam belajar membaca permulaan maka digunakan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, dalam penelitian ini penulis akan menggunakan Metode Global. Metode Global merupakan metode yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik, Menurut Depdikbud dalam Permatasari (2016) metode ini memulai pengajaran membaca permulaan dengan membaca kalimat secara utuh yang ada di bawah gambar, membaca kalimat tanpa gambar, menguraikan menjadi kata, menguraikan kata menjadi suku kata, dan menguraikan suku kata menjadi huruf. Sejalan dengan pendapat Hairuddin dalam Dewi (2017) Menyatakan bahwa metode global adalah metode kalimat. Dalam metode ini disajikan pertama kali kepada murid adalah kalimat seutuhnya. Kalimat tersebut dituliskan di bawah gambar yang sesuai dengan isi kalimatnya. Gambar itu ditunjukkan untuk mengingatkan murid kepada kalimat yang ada dibawahnya. Setelah berkali-kali membaca, murid dapat membaca kalimat-kalimat itu secara global tanpa gambar. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode Global merupakan metode pengajaran membaca permulaan dengan membaca kalimat secara utuh kemudian diuraikan menjadi sebuah kata, suku kata dan menjadi sebuah huruf.

METODE

Penelitian ini kembangkan menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development). Sedangkan model yang digunakan dalam penelitian mengacu pada Multimedia-based Instructional Design menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan Assessment/Analysis, Design, Development & Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket yang dilakukan

untuk menilai kelayakan dan kualitas media pembelajaran yang meliputi lembar penilaian kualitas isi dan tujuan serta lembar penilaian kualitas Teknis.

Dalam penelitian ini teknik analisis data dilaksanakan setelah pengambilan data menggunakan lembar penilaian kualitas dari media pembelajaran dan lembar penilaian tersebut kemudian dibuat dengan tiga pilihan jawaban. Data yang diperoleh merupakan hasil dari lembar penilaian yang merupakan pendapat penilai. Setelah data tersebut dikumpulkan, selanjutnya menghitung persentase hasil menggunakan rumus sebagai berikut.

$$H_x = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Dalam penelitian ini, hasil perhitungan dari jawaban instrumen dibagi menjadi tiga kategori kelayakan berdasarkan kriteria dibawah ini:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Skor(%)	Kategori Kelayakan
$H_x < 35\%$	Tidak layak
$35\% \leq H_x < 75\%$	Layak
$75\% \leq H_x < 100\%$	Sangat layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil utama dari penelitian ini adalah media interaktif membaca permulaan menggunakan Android dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap Assessment/Analysis, Design, Development & Implementation serta Evaluation. Berikut merupakan penjelasan dari tiap tahapan.

1. Assesment/Analysis

Tahap ini dibagi kedalam dua tahap yaitu need assessment/ asesmen yang dibutuhkan dan front-end analysis.

a. Need assessment/ asesmen yang dibutuhkan

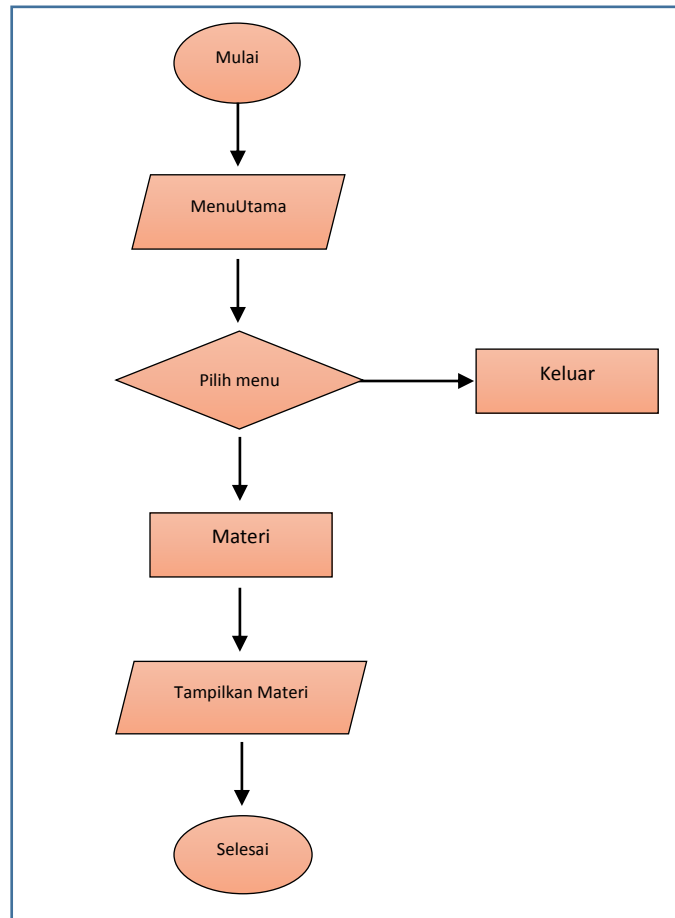
Yaitu berupa penelitian pendahuluan terhadap kesulitan dan hasil belajar peserta didik dari nilai yang diperoleh oleh peserta didik.

b. Front-end analysis,

Yaitu mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi, maka dilakukan analisis berupa audience analysis (target yang akan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu peserta didik kelas 1 SD Negeri 2 Karangduwur tetapi dalam hal ini dilakukan oleh teman sejawat sebagai penilai mengingat waktu penelitian yang singkat), technology analysis (meliputi analisis kebutuhan perangkat keras serta perangkat lunak yang dibutuhkan oleh peneliti dan peserta didik), task analysis (meliputi tugas atau fungsi yang dibutuhkan dalam penyampaian materi pembelajaran), media analysis (media yang dikembangkan adalah mobile learning berupa aplikasi pembelajaran berbasis Android).

2. Design

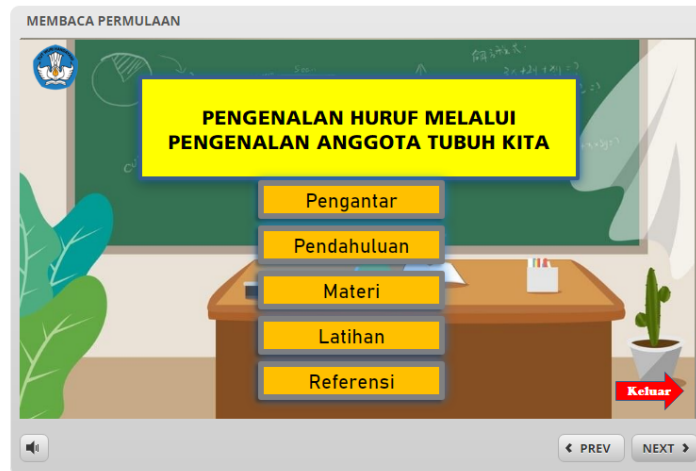
Setelah mendapatkan informasi dalam tahap assessment/analysis, selanjutnya informasi yang telah didapat diolah pada tahap design. Pada tahap design dibuat rancangan yang meliputi diagram alur (flowchart) serta rancangan materi pembelajaran (membaca permulaan dengan metode Global). Dalam tahap design pengembangan ini media pembelajaran akan dibentuk dan dikembangkan. Sehingga diperlukan rancangan yang matang agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan yang diharapkan dan hanya sedikit mengalami perbaikan saat divalidasi oleh penilai.



Gambar 1. Flowchart Pengembangan Media Pembelajaran

3. Development & Implementation

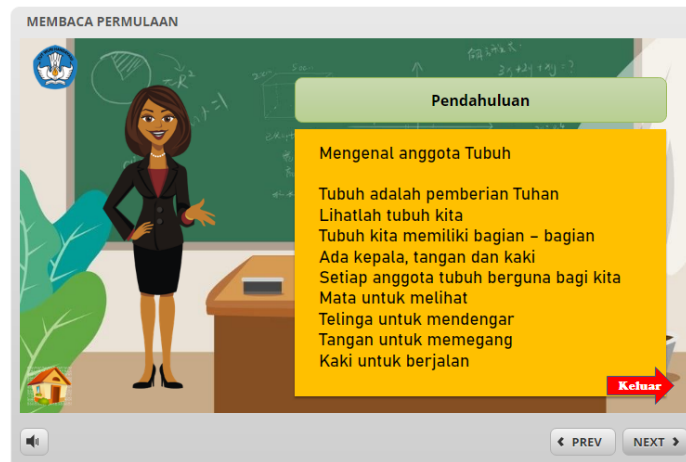
Selanjutnya setelah tahap design selesai dilakukan, maka masuk tahap development & implementation. Dalam tahap ini, desain yang telah dirancang akan diproses dalam bentuk nyata, selanjutnya penilaian atau validasi produk kepada para validator yaitu dua orang penilai yang merupakan teman sejawat. Penilai akan menilai kualitas isi dan tujuan kemudian hasil penilaian kualitas isi dan tujuan oleh penilai. Berikut adalah tampilan dari aplikasi yang sudah dibuat :



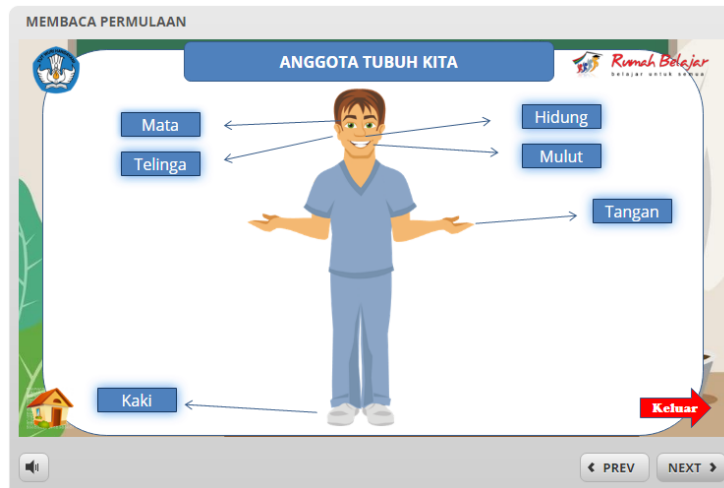
Gambar 2. Tampilan Utama



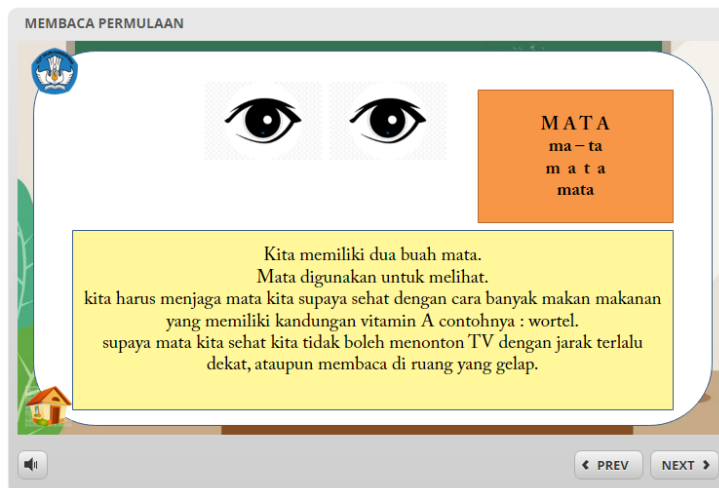
Gambar 3. Halaman Pengantar



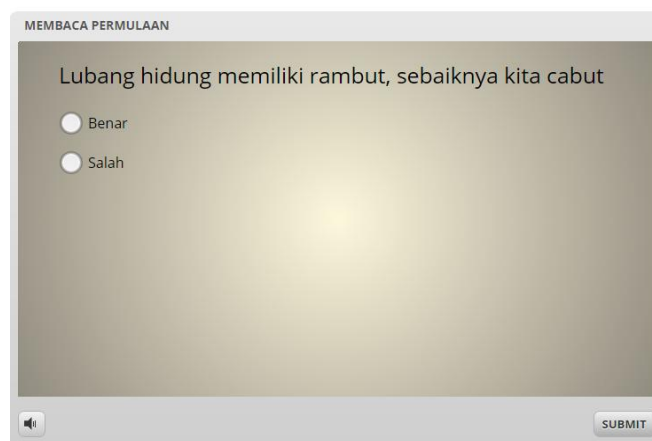
Gambar 4. Halaman Pendahuluan



Gambar 5. Halaman Materi



Gambar 6. Halaman Latihan Evaluasi



4. Evaluasi

Pada tahap Evaluasi diketahui keberhasilan serta kesesuaian dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahapan evaluasi ini merupakan tahap untuk menyusun strategi dalam evaluasi, mengembangkan rancangan menganalisis hasil. Media yang dikembangkan akan diuji coba lalu direvisi oleh penulis dalam tahap ini bisa dilakukan hingga beberapa kali hingga menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Pembahasan

Berdasarkan dari analisis data, hasil penelitian serta pembahasan tentang proses pengembangan media interaktif membaca permulaan yang menggunakan Android dengan bantuan software Articulate Storyline, terdiri dari tahap analysis/assessment, design, development & implementation dan evaluation (ADDIE). Hasil dari produk yang dikembangkan berupa aplikasi yang diberi nama ABC (Aplikasi Belajar Membaca). Produk tersebut dinilai berdasarkan kelayakan yang diukur berdasarkan kualitas isi, tujuan serta kualitas Teknis.

Dalam hal ini kelayakan media pembelajaran dalam penilaian teknis oleh teman sejawat masuk dalam kategori layak, kemudian pada penilaian kualitas tujuan dan isi oleh teman sejawat juga masuk dalam kategori layak. Selanjutnya media pembelajaran yang telah dinyatakan layak maka dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik untuk lebih memahami materi membaca permulaan, selain itu penggunaan media pembelajaran juga dimaksudkan agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran lainnya serta mendapatkan hasil maksimal dan menjadi lebih baik.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan diskusi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif Articulate Storyline yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan kemandirian membaca permulaan peserta didik SD dengan hasil penilaian kualitas isi dan tujuan oleh teman sejawat masuk ke dalam kategori layak selain itu hasil penilaian kualitas teknis oleh dua orang penilai juga masuk ke dalam kategori sangat layak, Dengan demikian, media interaktif berbasis Android berbantuan software Articulate

Storyline dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan kemandirian membaca permulaan peserta didik SD.

Berdasarkan pengembangan media interaktif berbasis Android berbantuan Software Articulate Storyline tersebut masih memiliki kelemahan, diantaranya: (1) materi masih terbatas dan belum bervariasi serta (2) soal latihan masih terbatas, hal ini terjadi karena keterbatasan fitur software Articulate Storyline dan waktu yang diperlukan. Dengan demikian, diharapkan adanya penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android berbantuan software Articulate Storyline dengan memperhatikan kelemahan-kelemahan penelitian ini, agar dihasilkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiana, Vina Iman Adhiana. *Pengembangan media interaktif menggunakan articulate storyline berbasis instructional games materi pecahan kelas v di sdn 5 saptorenggo kabupaten malang/ VINA IMAN ADHIANA*. Diss. Universitas Negeri Malang, 2021.
- Aini, Silvia Nur. "Penerapan Metode Global Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan." *PTK A4 2018 PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* (2018).
- Aji, Gagas Pamulyo, and Sugeng Riyanto. "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Tematik Dengan Metode Global Kelas 1 Sdn Kajen 02." *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 2.3 (2019): 93.
- Aji, Gagas Pamulyo, and Sugeng Riyanto. "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Tematik Dengan Metode Global Kelas 1 Sdn Kajen 02." *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 2.3 (2019): 93.
- Alqadri, Sarifah Nabila Zahra, Rilia Iriani, and Abdul Hamid. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Dengan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually Dan Repetition (Air) Pada Materi Larutan Penyanga." *JCAE (Journal of Chemistry And Education)* 4.3 (2021): 108-115.
- Amzani, Arum Alfi, Janelle Lee, and Stefanus C. Relmasira. "Upaya Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Peserta didik melalui Metode Global Berbantuan Media Gambar dan Alat Peraga pada Peserta didik Kelas I SD." *Jurnal Handayani PGSD FIP Unimed* 7.2 (2017): 131-136.
- Anggraini, Tri Suci, and Reinita Reinita. "Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5.3 (2021): 9853-9859.
- Damanik, Dea Novia, and Dinda Yarshal. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBANTUAN APLIKASI STORYLINE BENDA-BENDA DISEKITAR KITA DI SEKOLAH DASAR KELAS III." *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MIPA* 6.2 (2022): 14-21.

- Daryanti, Daryanti. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Tema Kepemimpinan Kelas VI SD*. Diss. Universitas Negeri Padang, 2021.
- Firdawela, Indah, and Reinita Reinita. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14.2 (2021): 99-112.
- Halimah, Andi. "Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di SD/MI." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 1.2 (2014): 190-200.
- HERAWATI, DESY. *PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK MENGGUNAKAN METODE GLOBAL UNTUK PESERTA DIDIK BERKESULITAN BELAJAR MEMBACA DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR (SD)*. Diss. Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.
- Jubaerudin, Jujun Muhamad, Supratman Supratman, and Satya Santika. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi." *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)* 3.2 (2021): 178-189.
- Marlini, Cut. "Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash." *Jurnal Tunas Bangsa* 6.2 (2019): 277-289.
- Putra, I. *Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Food and Beverage Kelas XI Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 1 Tampaksiring*. Diss. Universitas Pendidikan Ganesha, 2021.
- Putri, Melia. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PENDEKATAN STEM (SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING AND MATHEMATICS) MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI PRISMA DAN LIMAS KELAS VIII SMP*. Diss. FKIP, 2020.
- Rahmawati, Asri, and Ima Mulyawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Bangun Ruang Sederhana Kelas V Sekolah Dasar." *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia* 7.3 (2022): 1111-1125.
- Rianto, Rianto. "Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3." *Indonesian Language Education and Literature* 6.1 (2020): 84-92.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, 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>
- Setyowati, Nur Aula, Sari Yustiana, and Nuhyal Ulia. "Pengembangan Buku Membaca Permulaan Berbasis Metode Global Sebagai Buku Pendamping Guru Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 2.1 (2021): 23-32.
- Wijayanti, Annisa. *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI TEMATIK KELAS V TEMA 3 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 6 SEKOLAH DASAR*. Diss. Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.