



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar

Nadia Legina*, Prima Mutia Sari

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

*Corresponding Author. Email: nadialegina@gmail.com

Abstract: This study aims to create a new product in the form of Articulate Storyline interactive learning media based on elementary school students' critical thinking skills in science learning. The study used Research & Development (R&D) and the ADDIE model, which had five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data analysis technique in this study used qualitative & quantitative techniques. Qualitative data were obtained through interviews, comments, and suggestions—meanwhile, quantitative data were obtained through questionnaires to validators, educators, and students. The validation test results given by material experts had an average of 91% of the categories obtained as very feasible, and the validation test results given by media experts also had an average of 91%, including the very feasible category. The assessment results of educators' responses to the media obtained an average percentage of 93%, with an excellent category. The response of students' assessments to the media obtains an average percentage of 89% and found the category was outstanding. The data above proves that Articulate Storyline interactive learning media based on critical thinking skills in class V science learning for Elementary School students is suitable for the science learning process.

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan produk baru berupa media pembelajaran interaktif Articulate Storyline berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA bagi siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research & Development (R&D) dan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahap yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik kualitatif & kuantitatif. Data kualitatif didapat melalui wawancara, komentar dan saran. Sedangkan, data kuantitatif didapat melalui pemberian angket kepada validator, pendidik dan peserta didik Hasil uji validasi yang diberikan oleh ahli materi memiliki rata-rata sebesar 91% kategori yang didapat sangat layak dan Hasil uji validasi yang diberikan oleh ahli media juga memiliki rata-rata sebesar 91% termasuk kategori sangat layak. Hasil penilaian respon pendidik terhadap media memperoleh rata-rata persentase 93% dengan kategori sangat baik. Respon penilaian peserta didik terhadap media memperoleh rata-rata persentase 89% mendapati kategori sangat baik. Berlandaskan data diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Articulate Storyline berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA kelas V bagi siswa sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA.

Article History

Received: 12-05-2022

Revised: 15-06-2022

Accepted: 22-06-2022

Published: 21-07-2022

Key Words:

Interactive Media;
Articulate Storyline;
Critical Thinking; Science Learning.

Sejarah Artikel

Diterima: 12-05-2022

Direvisi: 15-06-2022

Disetujui: 22-06-2022

Diterbitkan: 21-07-2022

Kata Kunci:

Media Interaktif;
Articulate Storyline;
Berpikir Kritis;
Pembelajaran IPA.

How to Cite: Legina, N., & Sari, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375-385. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>



<https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





Pendahuluan

Di era globalisasi masa kini, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat. Perkembangan itu menuntut manusia untuk lebih mengembangkan serta meningkatkan lagi kemampuan dan kompetensi yang dimiliki sehingga nantinya manusia mampu menyeimbangkan dirinya di era modern (Mulyani & Haliza, 2021). Hal tersebut sudah berdampak dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Dengan berdampaknya teknologi pada bidang pendidikan menyebabkan perubahan pada pola pembelajaran yang semulanya pembelajaran berpusat pada pendidik sekarang sudah berorientasi pada peserta didik (Ulfa & Sari, 2021). Sebuah tantangan baru bagi dunia pendidikan karena sudah memasuki pembelajaran abad 21. Pembelajaran ini dapat dicapai dengan cara para pendidik dan peserta didik memiliki keahlian mengajar dan belajar abad ini. Keahlian - keahlian tersebut mencakup keahlian 4C yaitu (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity*) (Zubaidah, 2016).

Dalam membentuk sebuah pemikiran sistem yg kritis, proses analisis secara sistematis dan spesifik harus terbentuk pada setiap peserta didik dalam menghadapi masalah kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterampilan kritis jg harus bisa untuk membedakan masalah secara detail, mengidentifikasi dan mengkaji informasi dengan strategi-strategi dalam pemecahan masalah (Azizah et al., 2018). Dalam menganalisis informasi keterampilan berpikir kritis sangat berpengaruh untuk mengambil keputusan dalam memecahkan permasalahan sesuai dengan alasan yang rasional (Prasasti et al., 2019). Keterampilan berpikir kritis adalah kegiatan berpikir yang melibatkan peserta didik dalam proses akademis untuk menggali kemampuan terhadap pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Saputra, 2020). Didalam keterampilan berpikir kritis terdapat penanda bagi peserta didik yang dianggap berpikir kritis yaitu pada waktu pelaksanaan pengamatan, proses bertanya dan menjawab, melakukan *eksperimen*, melakukan penyusunan, melakukan penalaran dan membina komunikasi yang baik antar peserta didik dan pendidik (Maryam et al., 2020). Keterampilan berpikir kritis tidak didapatkan sejak lahir melainkan didapatkan melalui proses kegiatan pembelajaran maka dari itu keterampilan berpikir kritis harus terus diasah agar dapat terciptanya generasi yang cerdas. Oleh karena itu berpikir kritis termasuk kedalam standar kurikulum 2013, yang penerapannya pembelajarannya sudah berpusat kepada peserta didik. Dalam pelaksanaannya keterampilan berpikir kritis memiliki faktor – faktor yang dapat mempengaruhi, diantaranya yaitu (Dores et al., 2020) faktor psikologis yang mencakup perkembangan pengetahuan, dorongan dan keresahan. Selain itu, keterampilan berpikir kritis dapat berdampak pada faktor fisiologi yaitu kondisi fisik, maupun faktor lain seperti faktor kemandirian belajar dan faktor interaksi. Dalam keterampilan berpikir kritis terdapat beberapa aspek yang harus dikuasai oleh peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Aspek keterampilan berpikir kritis disingkat dengan FRISCO (Purwati & Murtianto, 2018) yaitu (*Focus, Reason, Inference, Situation, Clarify, dan Overview*). Keterampilan berpikir kritis harus diintegrasikan pada setiap pembelajaran disekolah, termasuk salah satunya yaitu pada pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA sangat erat kaitannya dengan keterampilan berpikir kritis. Melalui pembelajaran IPA kita dapat menganalisis dan mengobservasi hal – hal yang berhubungan dengan alam dan segala sesuatu yang ada di bumi. Pembelajaran IPA adalah wawasan yang sifatnya konkret (Lestari, 2018). IPA lebih mengutamakan pada pengembangan pengalaman secara langsung kepada peserta didik dengan penggunaan keterampilan seperti keterampilan berpikir kritis, kreatif dan bekerja sama. Arti lain dari pembelajaran IPA adalah kegiatan pembelajaran untuk peserta didik dalam mengeksplorasi pentingnya peristiwa gejala alam



(Mutmainnah et al., 2020). Pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan cara pengamatan, diskusi dan eksperimen sederhana dengan cara tersebut dapat menghasilkan pemahaman terhadap gejala alam. Kegiatan belajar IPA jenjang SD penerapannya dapat dilakukan dengan cara melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran atau memberikan gambaran tentang pembelajaran secara konkret hal tersebut bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan baik dan benar (I Kadek Agus Sudiandika, 2018). Salah satu materi pembelajaran IPA pada jenjang sekolah dasar adalah materi Siklus Air. Siklus air adalah proses sirkulasi air yang berlangsung tanpa henti dari atmosfer ke bumi dan akan kembali lagi kebumi (Syahputra & Arifitama, 2018). Dalam prosesnya, siklus air memiliki beberapa tahapan yaitu proses evaporasi, proses transpirasi, proses kondensasi dan proses presipitasi. Untuk menjabarkan materi tersebut perlu adanya alat bantu untuk menggambarkan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat dengan mudah mengingat dan mudah memahami materi pembelajaran. Berdasarkan penjabaran diatas maka perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik.

Media pembelajaran dalam penggunaannya dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dengan begitu kegiatan belajar dapat tercipta dengan suasana yang aktif dan menarik. Media pembelajaran adalah tempat untuk penyaluran pesan serta informasi yang dirancang secara baik dan terencana sehingga dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat tercipta lingkungan belajar yang kondusif agar proses belajar dapat berjalan secara efisien dan efektif (Yanto, 2019). Media pembelajaran termasuk ke dalam sarana fisik dalam penyampaian materi. Melalui media pembelajaran pendidik dapat terbantu dalam menyampaikan materi sehingga terciptanya *active learning*. Dengan kemajuan zaman media pembelajaran saat ini yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif. Media interaktif merupakan pembaharuan dari media pembelajaran sebelumnya isi dari media interaktif merupakan gabungan dari teks, suara, gambar dan video yang dimasukkan ke dalam lingkup digital (Jazuli et al., 2017). Media pembelajaran interaktif saat ini yang bisa dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline merupakan aplikasi yang dapat dipergunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran dalam penyampaian materi secara interaktif dan menarik (Alperi & Handayani, 2021). *Articulate Storyline* penggunaannya dapat melibatkan peserta didik secara langsung untuk menggali informasi materi pembelajaran dan dapat digunakan juga sebagai sarana untuk melakukan tes atau kuis. *Articulate Storyline* merupakan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah karena media ini dapat dikonversikan kedalam bentuk *link*, sehingga penggunaannya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN Cipayung, kegiatan pembelajaran disekolah tersebut masih kurang dalam pemakaian media pembelajaran yang interaktif. Kegiatan belajar mengajar disana masih menggunakan media yang monoton. Hal tersebut menjadi keluhan para peserta didik karena kurangnya penjelasan secara detail pada media yang digunakan. Wali kelas V SDN Cipayung membenarkan bahwa dalam penyampaian materi siklus air peserta didik masih belum memahami tahapan – tahapan yang terjadi pada siklus air karena kurangnya penggunaan media yang menarik. Dengan adanya hal tersebut wali kelas V SDN Cipayung menyadari perlu ada langkah efektif yang dapat mengatasi kesulitan yang dialami oleh pendidik dan peserta didik. Langkah yang efektif di era sekarang ini yaitu dengan menciptakan media pembelajaran interaktif dan menarik pada



materi siklus air. Maka berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran siklus air, tujuan dari pengembangan media interaktif ini adalah sebagai solusi dari permasalahan yang ada agar kedepannya pembelajaran IPA dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Selain itu, penelitian ini juga penting dilakukan agar peserta didik mencoba hal baru dalam proses pembelajaran, karena saat ini dunia pendidikan pun sudah menggunakan teknologi – teknologi sebagai penunjang pembelajaran.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Metode R&D merupakan metode yang dapat mencetuskan sebuah inovasi baik berupa produk baru ataupun produk lama ada namun dikembangkan kembali agar lebih menarik yang kemudian akan dilakukan uji keefektifan dari produk tersebut (Muqdamien et al., 2021). Penelitian ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA kelas V yang penggunaannya dapat mempermudah dan bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran berbentuk *link*, materi dan informasi pembelajaran dapat diakses dalam link tersebut. Penelitian ini menggunakan subjek peserta didik kelas V SDN Cipayung Depok.

Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model ADDIE tahapannya berurutan, lebih sederhana, lebih mudah dipahami dan juga lebih mudah diaplikasikan (Umami & Rusdi, 2021). Model ADDIE dilaksanakan dalam lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develpoment*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) (Arofah & Cahyadi, 2019). Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu kombinasi pendekatan. Pertama menggunakan pendekatan kualitatif dan Kedua menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif mendapatkan datanya melalui wawancara serta penilaian berupa kritik dan saran dari validator tentang sebuah kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain itu, pendekatan kuantitatif mendapatkan datanya memakai hasil angket berupa angka yang didapat dari validator ahli materi dan media serta hasil angket dari percobaan media pembelajaran kepada pendidik dan peserta didik. Pengumpulan data didapat dari angket hasil validasi para ahli, angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Angket diisi dengan mengaplikasikan skala *likert* dengan skala 5 bentuk *checklist*. Kemudian, hasil validasi dan respon dihitung menggunakan rumus berikut (Fazrien, 2021):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase

R = Nilai yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Sesuai hasil perhitungan menggunakan rumus yang tertera diatas, dapat ditentukan persentase kelayakan dari media pembelajaran *Articulate Storyline* berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Adapun tabel kriteria kelayakannya sebagaimana tabel 1, berikut:

Table 1. Skala Kelayakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
76% - 100%	Sangat Layak
56% - 75%	Layak



40% - 55%	Kurang Layak
0% - 39%	Tidak Layak

Sumber: (Optiana & Muchlas, 2019)

Selain menentukan persentase kelayakan media *Articulate Storyline* berdasarkan hasil validasi para validator, peneliti juga menentukan persentase kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan respon dari pendidik dan peserta didik. Adapun tabel kriteria kelayakan seperti tabel 2, berikut:

Table 2. Skala Kelayakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

Sumber: (Jannah & Julianto, 2018)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA kelas V dilakukan melalui tahapan – tahapan R&D model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, berikut ini:

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap pertama dalam pengembangan model ADDIE. Di tahap ini peneliti melaksanakan analisis pada media yang hendak dikembangkan dalam pembelajaran. Analisis yang dilakukan berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik, karakteristik pendidik dan materi pembelajaran. Kemudian peneliti menemukan kesulitan dari peserta didik saat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih menggunakan media yang monoton dan tidak interaktif. Hal tersebut menimbulkan keluhan dari peserta didik karena kurangnya penjelasan secara detail dalam penyampaian materi sehingga mereka kurang memahami materi yang telah disampaikan. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis materi sesuai dengan KI&KD yang ada berdasarkan kurikulum.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap kedua dalam pengembangan model ADDIE. Dalam tahap ini dilakukan perancangan dan perencanaan media. Peneliti mulai mendesain media yang akan dikembangkan dan menyiapkan materi pembelajaran untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*. Perancangannya dimulai dari pembuatan *storyboard*, pembuatan desain media seperti penggunaan background yang menarik, pemilihan gambar, pemilihan video, pemilihan suara dan pemilihan simbol – simbol (*home, back, next, previous*).

Tahap Pengembangan (*Development*)

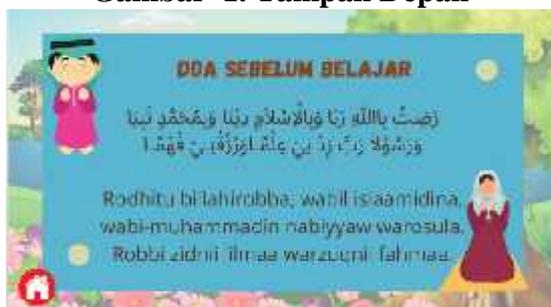
Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dalam pengembangan model ADDIE. Dalam tahap ini rancangan yang telah dibuat pada tahap desain akan dimasukkan kedalam media *Articulate Storyline*. Berikut adalah hasil dari media *Articulate Storyline* yang ditampilkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Tampak Depan



Gambar 2. Layar Utama



Gambar 3. Layar Doa



Gambar 4. Layar Profil



Gambar 5. Layar Petunjuk



Gambar 6. Layar KD & Indikator



Gambar 7. Layar Materi



Gambar 8. Materi Teori



Gambar 9. Materi Video



Gambar 10. Layar Evaluasi



Gambar 11. Video Percobaan



Gambar 12. Soal Berpikir Kritis

Media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis ini bisa diakses melalui *link* berikut: <https://bit.ly/mediasiksilar>. Media yang telah dikembangkan kemudian dilakukan tahap uji validasi oleh kedua validator yakni dosen ahli materi dan ahli media. Uji validasi dilaksanakan melalui pemberian lembar instrumen angket validasi kepada validator dan ditunjukkannya media pembelajaran *Articulate Storyline* kepada validator. Dibawah ini adalah hasil validasi yang diberikan oleh validator, disajikan pada tabel 3 dan 4 dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Materi	90%	Sangat Layak
Pembelajaran	92%	Sangat Layak
Bahasa	100%	Sangat Layak
Berpikir Kritis	80%	Sangat Layak
Rata – Rata	91%	Sangat Layak

Sesuai hasil perhitungan validasi dari ahli materi diatas, terdapat 4 aspek yang digunakan dalam penilaian. Aspek materi memperoleh persentase 90% termasuk kedalam kategori sangat layak. Aspek pembelajaran memperoleh persentase 92% termasuk kedalam kategori sangat layak. Aspek bahasa persentasenya sebesar 100% termasuk kedalam kategori sangat layak dan terakhir Aspek berpikir kritis menerima persentase 80% termasuk kedalam kategori sangat layak. Sehingga rata – rata persentase yang didapatkan dari hasil validator ahli materi sebesar 91% dengan kategori yang diberikan yaitu sangat layak.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Tampilan	91%	Sangat Layak
Pemrograman	90%	Sangat Layak
Rata – Rata	91%	Sangat Layak

Penilaian yang didapat dari validator ahli media diatas, terdapat 2 aspek yang dipakai dalam penilaian. Pada Aspek tampilan mendapatkan persentase 91% termasuk kedalam kategori sangat layak. Aspek pemrograman memperoleh persentase 90% termasuk kedalam kategori sangat layak. Sehingga rata – rata persentase yang didapatkan dari hasil validator ahli media sebesar 91% dengan kategori yang diberikan yaitu sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi media yang telah dikembangkan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis ini layak untuk diuji cobakan tetapi terdapat revisi berupa komentar dan saran yang diberikan oleh kedua validator sebagai penambah kelayakan dari media yang dikembangkan.



Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan merupakan tahap keempat dalam pengembangan model ADDIE. Dalam tahap ini media yang telah dikembangkan akan di uji cobakan kepada pendidik dan peserta didik kelas V. Kemudian peserta didik dan pendidik diberikan angket penilaian untuk melihat respon yang diberikan terhadap kualitas media *Articulate Storyline*. Berikut adalah hasil penilaian angket pendidik dan peserta didik, disajikan dalam tabel 5 dan 6 dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Penilaian Respon Pendidik

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Media	89%	Sangat Baik
Pembelajaran	98%	Sangat Baik
Rata – Rata	93%	Sangat Baik

Hasil penilaian yang didapat dari respon pendidik pada media pembelajaran *Articulate Storyline* ini, pada aspek media memperoleh nilai persentase 89% termasuk kedalam kategori sangat baik sedangkan aspek pembelajaran memperoleh persentase 98% yang masuk kedalam kategori sangat baik. Maka dari itu penilaian secara keseluruhan yang diperoleh dari penilaian respon pendidik persentase yang di dapat sebesar 93% dengan kategori yang diberikan yaitu sangat baik.

Tabel 6. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Pembelajaran	88%	Sangat Baik
Media	90%	Sangat Baik
Rata – Rata	89%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian respon peserta didik kelas V pada media pembelajaran *Articulate Storyline* ini, pada aspek pembelajaran memperoleh persentase 88% termasuk kedalam kategori penilaian sangat baik dan aspek media memperoleh persentase sebesar 90% termasuk kedalam kategori sangat baik. Maka dari itu penilaian secara keseluruhan yang diperoleh dari penilaian respon peserta didik persentase yang didapat sebesar 89% dengan kategori yang diberikan yaitu sangat baik. Sehingga media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis ini dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap kelima dalam pengembangan model ADDIE. Dalam tahap ini peneliti kan mengetahui dampak dari media yang dikembangkan setelah dilakukannya uji coba kepada pendidik dan peserta didik apakah terdapat kelebihan dan kekurangan dari media *Articulate Storyline*. Pada tahap ini juga dilakukan perbaikan – perbaikan terhadap media yang dikembangkan harapannya media yang dikembangkan akan menjadi lebih sempurna.

Pembahasan

Kesesuaian dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA kelas V SDN Cipayung telah berhasil dikembangkan. Hasil uji validasi yang diberikan oleh kedua validator, ahli materi mendapatkan persentase sebesar 91% sesuai kriteria yang telah ditentukan maka persentase tersebut dikategorikan sangat layak. Sementara penilaian uji validasi dari validator ahli media memperoleh rata – rata sebesar 91% sehingga dapat dikategorikan sangat layak. Begitu pun dengan hasil penilaian respon pendidik dan peserta didik, yang mendapatkan hasil rata – rata persentase sebesar 93% dan 89% kedua persentase



tersebut dapat dikategori sangat baik. Maka dapat dikesimpulan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis layak diterapkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar

Selaras dengan penelitian dan pengembangan yang pernah diterapkan sebelumnya yaitu pada penelitian (Wahyuni et al., 2022) pada penelitian *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis pada materi siklus air mendapatkan kategori sangat baik, sehingga media pembelajaran *Articulate Storyline* ini layak digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran terkhusus pembelajaran siklus air di kelas V dan untuk keterampilan berpikir kritis melalui materi dan soal diharapkan peserta didik dapat memahaminya dengan menggunakan penalaran, berpikir logis, berpikir rasional dalam menyelesaikan dan mengambil keputusan di kelas (Hidayat et al., 2019). Kegiatan pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* layak digunakan serta dipakai saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan penggunaannya dapat secara mandiri sehingga kegiatan belajar berjalan dengan efektif dan menarik (Kamilah, 2022).

Selain itu, pernyataan diatas dapat diperkuat oleh (Anggraini, 2021) yang mengutarakan bahwa pengimplementasian media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat menyokong proses pembelajaran, *Articulate Storyline* ini dapat menyajikan materi dengan mengkombinasikan (teks, gambar, audio dan video), materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mempermudah pemahaman.

Media pembelajaran *Articulate Storyline* ini dalam proses penggunaannya dapat memberikan manfaat kepada pendidik dan peserta didik. Sependapat dengan (Nurmala et al., 2021) bahwa *Articulate Storyline* ini memiliki kelebihan yaitu media dapat dengan mudah digunakan, penggunaannya dapat didistribusikan ke berbagai macam platform *e-learning* zaman sekarang, dapat dipakai tanpa batas ruang dan waktu karena formatnya berupa link HTML5, media ini dapat membuat siswa antusias dalam belajar karena sangat menarik dan tidak membosankan didalam media ini sudah berisi gabungan dari berbagai macam gambar, video, teks dan suara, media *Articulate Storyline* penggunaannya bisa juga untuk mengerjakan soal ataupun kuis. Namun media *Articulate Storyline* juga memiliki kelemahan yakni penggunaan saat mengakses link HTML5 harus terhubung dengan jaringan internet selain itu kelemahannya saat penggunaan media pendidik tidak dapat melihat siapa saja yang menggunakan dan tidak dapat mengetahui skor yang diperoleh peserta didik.

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut: (1) Pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis dengan menggunakan model ADDIE yang telah dilakukan uji coba kepada pendidik dan peserta didik kelas V SDN Cipayung Depok. Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* ini berbentuk link HTML5, didalamnya terdiri dari materi siklus air dengan submateri proses siklus air, manfaat air, dan kegiatan yang dapat mempengaruhi siklus air. (2) Hasil validasi yang didapat dari kedua validator mendapatkan kategori sangat layak dengan persentase sama besar yaitu 91%. (3) Hasil dari ujicoba kepada pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran dilihat berdasarkan angket yang diberikan dan mendapatkan kategori sangat baik. (4) Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis layak digunakan peserta didik tanpa batas ruang dan waktu. (5) Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis dapat dipergunakan oleh pendidik sebagai inovasi baru sebagai alat pembelajaran dan sumber pembelajaran



Saran

Saran yang dapat diberikan dari kegiatan penelitian ini bagi pihak sekolah adalah: (1) Sebaiknya penggunaan media pembelajaran ini dapat diterapkan di setiap jenjang kelas agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. (2) Perlu adanya penyuluhan kepada pendidik tentang penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif yang bertujuan agar dapat memudahkan para pendidik dalam proses pembelajaran dan dapat menumbuhkan keterampilan peserta didik

Daftar Pustaka

- Alperi, M., & Handayani, D. (2021). *Layanan konsultasi pembuatan multimedia interaktif dengan Articulate storyline untuk meningkatkan kompetensi guru SMP Kota Bengkulu*. 388–395.
- Anggraini, T. S. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar*. 5, 9853–9859.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. (2018). *ANALISIS KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KURIKULUM 2013*. 35.
- Dores, O. J., Wibowo, D. C., & Susanti, S. (2020). *Analisis kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran matematika I*. 242–254.
- Fazrien, J. (2021). *Kemampuan menulis paragraf persuasif dalam teks negosiasi siswa kelas x sman 1 balai riam juhrini fazrien*. 08.
- Hidayat, F., Akbar, P., & Bernard, M. (2019). *Analisis kemampuan berfikir kritis matematik serta kemandiriaan belajar siswa smp terhadap materi spldv*. 01(02), 515–523.
- I Kadek Agus Sudiandika. (2018). *IMPLEMENTASI PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN LKS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPASISWA KELAS VI SDN 3 TIGAWASATAHUN PELAJARAN 2015/2016*. 4(April), 189–198.
- Jannah, M., & Julianto. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V*.
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERBASIS*. 7(20), 47–65.
- Kamilah, N. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi*. 4(3), 3201–3213.
- Lestari, Y. (2018). *PENANAMAN NILAI PEDULI LINGKUNGAN DALAM PEMBELAJARAN*. 332–337.
- Maryam, Kusmiyati, Merta, i wayan, & Artayasa, i putu. (2020). *EFFECTS OF INQUIRY LEARNING MODEL ON STUDENTS ' CRITICAL THINKING*. 15(3), 206–213. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i3.1355>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). *Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika*



- Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Mutmainnah, H., Uswatun, D. A., & Wardana, A. E. (2020). *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Meningkatkan Pemahaman Konsep Perubahan Wujud Benda pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Metode Eksperimen di Sekolah Dasar*. 4, 87–97.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI Siti Nurmala 1 , Retno Triwoelandari 2 , Muhammad Fahri 3*. 5(6), 5024–5034.
- Optiana, N., & Muchlas. (2019). *Pengembangan Panduan Penilaian Berbasis E-Portofolio Menggunakan Edmodo dalam pembelajaran praktikum fisika untuk Sekolah Menengah Atas*. 6(2), 1–5. <https://doi.org/10.12928/jrkpf.vvix.xxxx>
- Prasasti, D. E., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). *Jurnal basicedu*. 3(1), 174–179.
- Purwati, H., & Murtianto, Y. H. (2018). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menyelesaikan Soal Aljabar Kelas VII SMP Negeri 2 Pangkah Ditinjau dari Gaya Kognitif Reflektif dan Kognitif Impulsif*. 9(1), 11–20.
- Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim*, 2(April), 1–7.
- Syahputra, A., & Arifitama, B. (2018). *PENGEMBANGAN ALAT PERAGA EDUKASI PROSES SIKLUS AIR (HIDROLOGI) MENGGUNAKAN TEKNOLOGI*. 1–6.
- Ulfa, Y., & Sari, P. M. (2021). Pengembangan Macromedia Flash Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3131–3144. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1235>
- Umami, R., & Rusdi, M. (2021). *Pengembangan instrumen tes untuk mengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) berorientasi Programme for International Student Assessment (PISA) pada peserta didik*. 7(1), 57–68. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2069>
- Wahyuni, S., Ridlo, Z. R., & Rina, D. N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Tata Surya Sri Wahyuni *, Zainur Rasyid Ridlo , Dwi Nova Rina Pendahuluan*. 6(2), 99–110. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.24624>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan Dengan Tema “Isu-Isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21, Desember*, 1–17.