

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA BUDAYA BERBANTU
 APLIKASI *STORYLINE 3* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
 DI KELAS IV SD**

Oleh

Mahliza Aulia Lubis¹, Sukmawarti²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Email: ¹mahlizaaulialubis@gmail.com, ²sukmawarti@umnaw.ac.id

Abstract

This study uses Research and Development methods to develop teaching materials in the form of learning links that contain thematic learning materials, namely cultural themes. This research and development aims to produce new products through the development process. Therefore, teaching materials that have been developed with all efforts are also expected to achieve maximum results. The process of developing teaching materials refers to the research and development process, including the steps that the author must take to achieve the research objectives. Based on research that has been carried out on the development of cultural maps learning media with the help of storyline 3 application in thematic learning in fourth grade elementary school, the author uses the 4D Development Model (Define, Design, Develov, and Disseminate.) verified by media validators, material validators, and learning validators, who have met the development stages. The results obtained from the student's test met the very good standard of 91.87%.

Keywords: *Cultural Map, Storyline 3 Application, Thematic Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama peserta didik agar menentukan dan mengembangkan segala potensi diri dalam diri manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial dalam bermasyarakat. Pendidikan dijadikan landasan dalam mewujudkan cita-cita bangsa sesuai dengan dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Cita-cita bangsa tersebut dapat diraih dengan adanya implementasi nyata dalam proses pendidikan yang meliputi beberapa jenjang, salah satunya pendidikan dasar. Pendidikan dasar menjadi pijakan awal bagi peserta didik yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Menurut Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 dan 2, pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang mencegah pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama

(SMP) atau madrasah tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan seumur hidup untuk semua, sebuah komitmen UNESCO, menggambarkan pentingnya pendidikan untuk orang dewasa melalui pendidikan terbuka dan jarak jauh.

Pendidikan dasar diwujudkan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat, berupa pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar SD/MI sederajat memberikan kemampuan dasar membaca, menulis, berhitung, pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan.

Berdasarkan fungsi kurikulum diatas sejatinya kurikulum dirancang dan dibuat sebagai gagasan atau ide utama dalam berjalannya suatu pendidikan yang ada di Indonesia terutama dalam pendidikan dasar. Untuk mencapai tujuan pendidikan dasar di atas, dibutuhkannya suatu perangkat

pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran untuk menunjang peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Hakikat perangkat pembelajaran adalah suatu perangkat yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran yang berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Lavie & Lentz dalam (Arsyad, 2013: 20) mengemukakan fungsi media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan belajar dan mengajar. Peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi yang menguntungkan dalam pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik dan pesan yang disampaikan melalui media tersebut dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Strategi pembelajaran telah dirancang berdasarkan kebutuhan siswa dan pencapaian hasil belajar siswa yang sesuai dengan kurikulum. Meskipun strategi pembelajaran dinyatakan efektif, perlu ditinjau kembali memeriksanya saat berkolaborasi dengan teknologi *Augmented Reality* (Hidayat, dkk;2021).

Agar mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar yang baik diwujudkan dengan adanya interaksi dari tiap-tiap pendukung lainnya salah satunya yakni penggunaan media. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bisa membangun keinginan dan minat yang baru, membangun motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media

pembelajaran akan menimbulkan proses belajar yang lebih menyenangkan.

Permasalahan yang ditemukan saat ini adalah dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu praktisi pendidikan, yaitu Ibu Nurkasidah S.Ag, M.Si pendidik di kelas IVA SD 105355 Sukamulia Kec. Pagar Merbau. Dalam sesi wawancara, beliau mengatakan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik serta belum pernah menggunakan media pembelajaran peta budaya.

Menurut Dedy Miswar (2015:3) Fungsi dan penggunaan peta, peta digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kegunaan peta. Peta digunakan sesuai dengan fungsi dan kegunaan dalam pembelajaran. Peta sangat berperan penting untuk mengetahui penampakan bumi secara detail dan mendalam.

Dengan adanya fenomena ini peneliti ingin mengembangkan sebuah Bahan Ajar (media) pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* ini merupakan perangkat lunak (aplikasi) produksi media pembelajaran yang simpel dan menyenangkan.

Articulate Storyline sangat cocok digunakan dalam memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran peta budaya pada pembelajaran tematik terpadu.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran Peta Budaya dengan berbantu aplikasi *storyline* pada Pembelajaran Tematik

Terpadu untuk Kelas IV 105355 Sukamulia Kec.Pagar Merbau ?

2. Bagaimana penilaian validator dan respon peserta didik terhadap produk dari pengembangan media pembelajaran Peta Budaya dengan berbantuaplikasi storyline pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Kelas IV Sukamulia Kec. Pagar Merbau?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan langkah-langkah dalam media Pembelajaran Peta Budaya dengan berbantu aplikasi storyline pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Kelas IV Sukamulia Kec.Pagar Merbau.
2. Mengetahui penilaian validator dan respon peserta didik terhadap produk dari pengembangan media Pembelajaran Peta Budaya dengan berbantu aplikasi storyline pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Kelas IV Sukamulia Kec. Pagar Merbau.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* untuk mengembangkan bahan ajar berupa Link pembelajaran yang berisi materi pembelajaran tematik yaitu tema budaya. penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.

Model pengembangan model 4D (*Define, Design, Develov, dan Disseminate*). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar SD Negeri 105355 Suka Mulia. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap dengan waktu sekitar dua bulan di Sekolah SD Negeri 105355 Suka Mulia. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yakni pembahasan dari hasil pengembangan produk yang akan dikembangkan peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan produk dengan arahan dari pembimbing. Penelitian ini juga dalam pengembangan produknya disesuaikan dari penilain hasil dari tim validasi, praktisi pendidikan dan peserta didik. Penilaian tersebut berisi angket yang diberikan kepada tim validasi, praktisi pendidikan dan peserta didik. Dari angket tersebut maka peneliti mendapatkan saran dan masukan perihal dari produk yang dikembangkan dan melakukan perbaikan. Instrumen dibuat dalam 2 bentuk yang akan mengumpulkan data desain dan kelayakan media pembelajaran peta budaya menggunakan aplikasi *articulate storyline* siswa kelas V SD, yaitu lembar pertanyaan wawancara dan lembar angket validasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk awal produk multimedia pembelajaran dilakukan melalui proses dan langkah-langkah adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan isi produk multimedia pembelajaran dengan berkonsultasi dengan guru kelas IV SD Suka Mulia terkait dengan pembelajaran Peta Budaya khususnya materi Macam-Macam Sumber Energi.
2. Pelaksanaan Pengembangan Produk Pengembangan multimedia pembelajaran melewati beberapa tahapan-tahapan sebagai berikut:
 - 1) Konsep

Pembuatan Garis Besar Isi Program Multimedia Pembelajaran (GBIPMP) multimedia pembelajaran yang akan di kembangkan yang disesuaikan dengan Standar kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator pembelajaran Peta Budaya
 - 2) Desain

Desain dari pengembangan multimedia pembelajaran peta budaya terdiri dari pembuatan gambar peta indonesia.
 - 3) Pengumpulan Bahan

Peneliti mencari sumber bahan untuk produk multimedia yang akan dikembangkan sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Bahan-bahan tersebut berupa gambar, animasi, dan video sesuai dengan materi Macam-Macam Sumber Energi.

4) Pemasangan

Bahan yang dikumpulkan dirangkai dengan menggunakan program *Adobe flash CS6 Profesional* dan dikolaborasikan menggunakan program *Coreldraw X7*, *Articulate Storyline*. Tahap pemasangan berdasarkan prinsip desain pesan pembelajaran yaitu (1) prinsip kesiapan dan motivasi seperti memberitahukan judul multimedia, multimedia ditujukan untuk kelas berapa, dan tujuan belajar yang ingin dicapai. (2) Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian yaitu penggunaan warna, gambar, video, dan music. (3) Prinsip partisipasi aktif siswa tidak diterapkan pada multimedia. (4) Prinsip umpan balik yaitu dengan memberikan soal latihan setelah siswa belajar materi yang disajikan dan nilai yang diperoleh siswa, setelah mengerjakan soal-soal yang ada di dalam multimedia pembelajaran. (5) Prinsip perulangan tidak diterapkan dimultimedia.

5) Pengujian

Langkah pengujian dilakukan dengan menjalankan multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan dan melihat apakah ada kesalahan dalam pengoperasian multimedia pembelajaran atau sudah sesuai dengan *storyboard*.

6) Penyaluran / pengemasan

Tahap penyaluran adalah tahap untuk penyimpanan aplikasi produk multimedia pembelajaran dalam

suatu media penyimpanan dengan menggunakan *link*.

7) Pemilihan Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran menggunakan semi formal hal tersebut disesuaikan dengan pengguna yaitu siswa SD kelas IV agar dapat lebih bersahabat dengan siswa.

8) Evaluasi Media

Setelah menyelesaikan pembuatan produk maka peneliti melakukan langkah selanjutnya, yaitu melakukan validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran Peta Budaya.

Ujicoba lapangan awal (ujicoba satu-satu) penggunaan multimedia pembelajaran Tematik subtema Macam-Macam Sumber Energi melibatkan 4 orang siswa kelas IV SD Suka Mulia yang dipilih oleh guru kelas IV secara random.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

No	Subjek Uji Coba	Rerata Skor	Nilai	Kriteria
1	X	3,85	B	Baik
2	X	3,92	B	Baik
3	X	4,07	B	Baik
4	X	4,14	B	Baik
	Rata-Rata	3,99	B	Baik

Uji coba lapangan (uji kelompok sedang) penggunaan multimedia pembelajaran Tematik IV SD Suka Mulia. Melibatkan 10 Siswa yang dipilih oleh guru kelas IV dengan *random* atau acak.

Setelah dilakukan penghitungan pada angket yang dibagikan, diperoleh data setelah uji coba lapangan dari 10 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian masing-masing menghasilkan 9 skor A dengan kriteria "Sangat Layak" dan 1 skor B dengan kriteria "Baik". Rata-rata dari jumlah skor keseluruhan mendapatkan nilai A dengan kriteria "Sangat Baik". Pelaksanaan uji coba lapangan (uji kelompok sedang) tidak di dapatkan kendala oleh siswa sebagai pengguna.

Kegiatan penelitian pengembangan dilanjutkan pada uji pelaksanaan lapangan.

Uji pelaksanaan lapangan penggunaan multimedia pembelajaran Tematik dengan 30 siswa Setelah dilakukan penghitungan pada angket yang dibagikan, diperoleh data setelah uji coba lapangan dari 30 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian masing-masing menghasilkan skor A dengan kriteria “Sangat Baik”. Rata-rata dari jumlah skor keseluruhan mendapatkan nilai A dengan kriteria “Sangat Baik”.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini disimpan kedalam link gunanya untuk memudahkan siswa dalam menggunakan *Articulate Storyline*. Bahan Ajar interaktif ini berisi pembelajaran peta budaya yang ditujukan untuk siswa kelas VI SD Suka Mulia. Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah diverifikasi oleh Validator media, Validator materi, dan Validator pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan. Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standar sangat baik sebesar 91,87%.

Dari Akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan *Articulate storyline* ini antara lain: 1) Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian, 2) isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat diunggah dimana saja, 3) Perangkat lunak otak cerdas sederhana, yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat dipublikasikan secara *offline* atau *online* melalui templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata, dan system manajemen pembelajaran (LMS).

Software Articulate Storyline ini juga memiliki kekurangan yaitu kekurangan dari *Articulate Storyline* adalah harga izin untuk memiliki *software* itu sendiri. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate*

Storyline dirancang untuk pembelajaran personal. Alangkah baiknya jika guru terus menjelaskan materi demi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mahir menggunakan teknologi. Penelitian dan pengembangan ini juga akan bermanfaat dan dapat membekali siswa dengan pengetahuan baru tentang materi Peta Budaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian Yang Telah Dilakukan Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantu Aplikasi *Storyline 3* Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD Penulis menggunakan Model Pengembangan 4D (*Define, Design, Develov, dan Disseminate.*) yang dimana hasil dalam penelitian tersebut adalah Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah diverifikasi oleh Validator media, Validator materi, dan Validtor pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan. Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standar sangat baik sebesar 91,87%.

Dari Akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan *Articulate storyline* ini antara lain :1) Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian, 2) isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat diunggah dimana saja, 3) Perangkat lunak otak cerdas sederhana, yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat dipublikasikan secara *offline* atau *online* melalui templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata, dan system manajemen pembelajaran (LMS).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azhar Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: RajagrafindoPersada.
- [2] Hidayat & Khayroiyah Siti. Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. Jurnal Math Education Nusantara 1 (1), 40-45, 2018.2, 2018.
- [3] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal dan Pendidikan Dasar. Panduan Teknis Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud, 2013.
- [4] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Indahnya Kebersamaan Tema 1 Buku Tematik Kurikulum 2013. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014
- [5] Koentjaraningrat .Pengantar Antropologi I. Jakarta: Rineka Cipta, 2011. Mohamad Syarif Soemantri. Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar Jakarta: Raja wali Pers, 2016.
- [6] Miswar, Dedy. 2013. Kartografi Tematik. Universitas Lampung : Bandar Lampung.
- [7] Pribadi, Benny A. 2010. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat
- [8] Siregar, Hidayat, Sukmawarti & Siagian, (2020). Evaluasi Pembelajaran Online Siswa Pendidikan Matematika. Jurnal Fisika, Hal 2.
- [9] Sukma & Hidayat, (2020). Pengembangan Penilaian Alternatif Berbasis Budaya di Matematika Sekolah Dasar. Kemajuan dalam Penelitian Ilmu Sosial dan Humaniora, Vol 536 Hal.1-4.
- [10] Sukmawarti & Pulungan, A. J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika SD Bernuansa Rumah Adat Melayu. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA, Vol 5(No 1), 32.
- [11] Sukmawarti, Hidayat & Suwanto. (2021). Penerapan augmented reality dalam pendidikan sekolah dasar. Jurnal Penelitian, Masyarakat dan PengembanganVol 10 (No 3) Hal. 4.
- [12] Yuberti dan Antomi Saregar, Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains, (Bandar Lampung: Aura Publishing, 2017), h. 59.Imtihana, Mutia. 20014. Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkungan di SMA. Jurnal. Universitas Negeri Semarang: J.Biol Educ Vol 3, No. 2 2014 ISSN 2252-6579