



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF RATAYA (RUANG ANGKASA DAN TATA SURYA) BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SD

Nurul Afifah^{1*}, Mintohari²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 5 Oktober 2025

Revisi 17 Oktober 2025

Diterima 25 Oktober 2025

Abstract

This study is conducted to design and develop an interactive instructional media known as RATAYA (Ruang Angkasa dan Tata Surya) – Outer Space and Solar System), utilizing the Articulate Storyline platform to enhance the learning outcomes of sixth-grade elementary students. The research was driven by the issue that teachers primarily use conventional tools such as textbooks, posters, and models, that are missing interactive elements and do not effectively involve students in the learning experience. The development followed the ADDIE model and applied a one-group pretest-posttest research design. The study involved of students 20 students from SDN Selosari. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation, and student assessments through pretests and posttests. The results indicated that the RATAYA media was valid (87% from subject matter experts and 95% from media experts), practical (81% from student questionnaires and 91% from teacher feedback), and effective. An increase was observed in the average score, rising from 65.45 in the pretest to 85.90 in the posttest, with an N-Gain score of 0.59, categorized as moderate. These findings confirm that RATAYA is a valid, practical, and effective tool for teaching science topics such as the solar system in primary education.

Kata kunci:

Media pembelajaran,
RATAYA, sisten tata surya,
hasil belajar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan guna mengembangkan media pembelajaran interaktif bernama RATAYA (Ruang Angkasa dan Tata Surya) dengan bermanfaat aplikasi articulate storyline, yang dirancang membantu memperbaiki hasil belajar siswa kelas VI sekolah dasar. Masalah utama melatarbelakangi penelitian ialah masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Guru cenderung menggunakan media konvensional seperti buku paket, poster, dan raplika yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Metode pengembangan digunakan ialah model ADDIE, melibatkan pendekatan one group pretest dan posttest design. Subjek penelitian yang melibatkan 20 siswa di SDN Selosari. Teknik pengumpulan data dilakukan observasi, wawancara, validasi, serta pretest serta posttest. Hasil dari analisis ini menunjukkan media ini valid (87% oleh ahli materi serta 95% oleh ahli media). Hasil kepraktisan (angket siswa 81% dan angket guru 91%) dikategorikan sangat praktis. Hasil keefektifan memiliki rata-rata skor pretest 65,45 meningkat menjadi 85,90 pada posttest. Hasil N-Gaun 0,59 (kategori sedang) dikarenakan media RATAYA layak digunakan sebagai saran pembelajaran IPA sistem tata surya yang menarik dan interaktif.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Nurul Afifah

[*nurul.21221@mhs.unesa.ac.id](mailto:nurul.21221@mhs.unesa.ac.id)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memberikan dampak signifikansi terhadap berbagai ranah kehidupan mulai dari dunia pendidikan hingga sektor ekonomi, dan sosial. Perkembang tersebut terutama terlihat pada skor teknologi informasi dan komunikasi yang mengalami percepatan luar biasa (Amelia, Mintohari dan Pd, 2024). Teknologi pendidikan perlu adanya sebuah perubahan dalam kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Selain itu kemajuan teknologi di bidang pendidikan mempengaruhi terhadap perubahan pada kurikulum sekolah, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kurikulum harus menyesuaikan diri terhadap kemajuan zaman serta berbagai tantangan yang muncul dikarenakan sifatnya yang dinamis

Media pembelajaran mempunyai andil krusial pada dunia pendidikan, dikarenakan tidak hanya mempercepat pemahaman siswa terhadap materu, tetapi membantu guru dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif pada siswa dengan baik (Afnisah *et al.*, 2023). Pemanfaatan media pendidikan dalam situasi pengajaran dan pembelajaran bisa memicu keinginan dan minat baru serta mendorong motivasi belajar, dan memberikan dampak psikologis yang positif pada proses pembelajaran (Lestari, 2023).

Pembelajaran IPA memiliki tujuan seperti menurut (Nasution, 2019) yaitu menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPA yang meliputi pengembangan pengetahuan, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan melatih peserta didik ketrampilan proses dalam menyelesaikan masalah, selain itu, peserta didik diharapkan memiliki kesadaran dalam menghargai dan memelihara dalam melestarikan lingkungan sebagai salah satu ciptaan tuhan. Menurut Trianto (*dalam Agustin, 2021*), Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu pembelajaran yang disiplin pada ilmu logika yang berkonsentrasi pada fenomena alam, makhluk hidup, lingkungan sekitar, dan gejalanya.

Media interaktif RATATA (Ruang Angkasa dan Tata Surya) berbasis articulate storyline adalah sebuah konsep pembelajaran yang dirancang untuk memberikan

pemahaman mendalam mengenai sistem tata surya dan ruang angkasa kepada siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. RATAYA berfungsi sebagai alat edukasi yang mengintegrasikan multimedia interaktif untuk menjelaskan struktur dan komponen tata surya. Dengan menggunakan platform seperti Articulate Storyline, RATAYA bertujuan untuk menghasilkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep ilmiah.

Perangkat *Articulate Storyline* merupakan sebuah produk yang dimanfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran (Ramadhan, 2023). (Sari dan Harjono, 2021) berpendapat “Media berbasis *Articulate storyline* memiliki visualisasi yang mirip dengan *PowerPoint*, tetapi Selain itu, *Articulate Storyline* memiliki berbagai format digunakan untuk konten yang dipublikasikan contohnya LMS, html5, Articulate storyline online, CD, serta word menghasilkan produknya tampil makin komprehensif, interaktif juga efektif. Menurut (Afnisah *et al.*, 2023) menyimpulkan bahwa *articulate storyline* 1) Membantu guru dalam memperoleh kemampuan untuk menyusun RPP serta mengimplementasikan pendekatan saintifik dengan benar. 2) Materi bergantung pada peristiwa yang diuraikan melalui pendekatan logika atau rasional. 3) Inovasi baru untuk pembelajaran mandiri yang memungkinkan siswa kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. 4) Siswa dapat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* diarahkan kemampuannya dalam merancang prestasi materi berdasarkan data yang telah dikumpulkan informasi yang diperoleh, dan 5) Pembelajaran dengan aplikasi *Articulate Storyline* dirancang mendukung pembelajaran mandiri yang fleksibel, sehingga dikunjungi dengan mudah kapan pun dan dimana pun.

Media *articulate storyline* memperbaiki sebuah hasil belajar yang sudah dilakukan oleh studi yaitu (Setyaningsih, Rusijono dan Wahyudi, 2020) yang menunjukkan bahwa siswa mendapatkan hasil belajar lebih baik lewat pemakaian media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

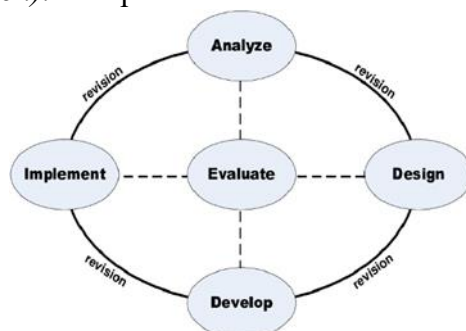
Penelitian oleh (Saskia, Ajizah dan Hafizah, 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline pada Materi Sistem Tata Surya untuk Kelas VII SMP/MTs”. Berdasarkan temuan penelitian yang mengarahkan menerapkan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berpengaruh proses pembelajaran sistem tata surya. Penelitian lain yaitu (Studi *et al.*, 2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Patasur (Putaran Tata Surya) didalam Materi Sistem Tata Surya

Kelas VI SD di Kecamatan Cibeureum”. Temuan hasil penelitian menunjukkan pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran patasur (Putaran Tata Surya) terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas VI SD di Kecamatan Cibeureum melibatkan materi sistem tata surya.

Rumusan penelitian meliputi : 1. Bagaimana kevalidan media interaktif RATAYA (Ruang Angkasa dan Tata surya) berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman siswa materi sistem tata surya kelas VI Sekolah Dasar. 2. Bagaimana kepraktisan media interaktif RATAYA (Ruang Angkasa dan Tata surya) berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi sistem tata surya kelas VI Sekolah Dasar?. 3. Bagaimana keefektifan media interaktif RATAYA (Ruang Angkasa dan Tata surya) berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi sistem tata surya kelas VI Sekolah Dasar?

METODE

Produk pada peneliti pengembangan ini yaitu RATAYA (Ruang Angkasa dan Tata Surya) berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan hasil belajar kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian melibatkan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D. Tahapan model ADDIE menunjukkan dalam mengembangkan produk RATAYA. pada model ADDIE ada beberapa tahapan yakni, (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan model ADDIE diamati gambar dibawah ini :



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Tahap analisis (*Analyze*) dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis terhadap pembelajaran di kelas VI SDN Selosari. Tahap desain (*design*) berisi perancangan storyboard produk dan perancangan materi yang akan dibuat . tahap pengembangan (*development*) mengembangkan RATAYA dengan hasil Validasi media dan materi. Tahap implementation digunakan melalui dilakukan di SDN Selosari berjumlah 20 peserta didik. Tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan secara menyeluruh berdasarkan

hasil validasi, angket, pretest dan postest yang digunakan untuk menentukan apakah media interaktif RATAYA mampu meningkatkan hasil belajar di kelas VI Sekolah Dasar.

Desain digunakan adalah desain one group pretest-postest menggunakan satu kelas yaitu kelas VI SDN Selosari yang berjumlah 20 peserta didik. Desain ini dipilih dikarenakan disaat penerapannya peneliti hanya mengembangkan bukan untuk membandingkan serta membutuhkan waktu yang singkat. Kekurangan desain adalah tidak ada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk memperkuat hasil data perbandingan. Teknis analisis data validasi dilakukan untuk meilai kelayakan RATAYA berdasarkan penilaian ahli materi juga ahli media. berdasarkan kriteria dari hasil yang dicapai yaitu berikut dibawah ini :

Tabel 1. Kriteria Skor Peroleh Hasil Validasi

| SKOR | KETERANGAN |
|---------|--------------|
| 0-20% | Tidak valid |
| 21-40% | Kurang valid |
| 41-60% | Cukup valid |
| 61-80% | Valid |
| 81-100% | Sangat valid |

(Riduwan, 2013:15)

Tabel 2. Kriteria Skor Peroleh Hasil Kepraktisan

| Skor | Keterangan |
|------|-------------------|
| 5 | Sangat baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Cukup baik |
| 2 | Tidak baik |
| 1 | Sangat tidak baik |

Menganalisis keefektifan diperlukan uji N-Gain dan uji beda. Uji N-Gain ialah uji menemukan peningkatan dalam pemahaman peserta didik mengerjakan pretest dan postest. Kriteria dari uji N-Gain seperti dibawah ini :

Tabel 3. Kriteria Skor diperoleh hasil N-Gain

| KRITERIA | SKOR |
|---------------------------|--------------|
| Tinggi | 0,71 -1,00 |
| Sedang | 0,31- 0,70 |
| Rendah | 0,00 - 0,30 |
| Tidak terjadi peningkatan | 0,00 |
| Terjadi penurunan | -1,00 – 0,00 |

Lalu untuk uji beda digunakan untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh signifikan RATAYA yang meningkatkan hasil belajar. Uji beda yang dipakai adalah uji normalitas dan uji t-ndependen. Uji normalitas digunakan memiliki data satu kelas yang digunakan untuk penilaian normalitas ini berasal dari pretest dan posttest. Rumus uji normalitas dibawah ini :

$$T_3 = \frac{1}{D} \{ \sum_{i=1}^k ai (Xn - i - 1 - X_1)^2 \}$$

Setelah dinyatakan data berdistribusi normal, maka dapat dilanjutkan pada tahap uji-t (paired sample t-test). Uji t ditujukan guna menguji nilai signifikansi perbandingan data nilai rata-rata dari hasil pretest dan posttest memiliki pengaruh. Untuk menghitung uji-t dilakukan dengan alat bantu SPSS yang menggunakan rumus berikut:

$$t \text{ hitung} = \frac{d}{\frac{sd}{\sqrt{n}}}$$

HASIL

Pada hasil penelitian mengembangkan dan menghasilkan produk RATAYA berbasis articulate storyline guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD dinyatakan valid, praktis,dan efektif sebagai berikut :

Hasil kevalidan menjadi dua yaitu validasi media serta validasi materi. Uji validasi media diselenggarakan pada salah satu dosen PGSD Unesa, yang mendapatkan hasil dari validasi mendapatkan skor 67 dari total seluruhnya 70 skor. Hasil presentase dari validasi media yaitu 95% yang dikategorikan “sangat valid” sehingga media RATAYA di katakan layak untuk diuji coba pada peserta didik. Sedangkan untuk uji validasi materi mendapatkan hasil skor 57 dari total 65 skor. Hasil uji validasi materi mendapatkan presentase 87% yang dikategorikan “sangat valid” sehingga media RATAYA dikatakan layak di uji cobakan kepada peserta didik.

Hasil kepraktisan media didapat melalui hasil lembar angket diberikan kepada guru juga peserta didik kelas VI SDN Selosari. Hasil angket guru mendapatkan nilai 55 dari keseluruhannya

60 skor. Selain itu, presentase hasil angket ini adalah 91% yang di kategorikan “sangat praktis”. Hasil angket guru bisa ditampilkan didalam tabel dibawah :

Tabel 5. Hasil angket guru

| No. | Aspek Penilaian | Skor Penilaian |
|----------------------------|------------------|----------------|
| 1. | Desain | 23 |
| 2. | Isi materi | 9 |
| 3. | Penggunaan | 8 |
| 4. | Penyajian materi | 15 |
| Jumlah Nilai | | 55 |
| Presentase Hasil Instrumen | | 91% |

Sedangkan untuk hasil angket peserta didik mendapatkan nilai 1.212 dari keseluruhannya 1.400. selain itu hasil presentase angket peserta didik memperoleh 86% yang dikategorikan “sangat praktis”. Hasil Angket siswa bisa ditampilkan didalam tabel dibawah :

Tabel 6. Hasil angket siswa

| No. | Aspek Penilaian | Skor Penilaian |
|----------------------------|----------------------------|----------------|
| 1. | Tampilan | 418 |
| 2. | Kelengkapan komponen media | 354 |
| 3. | Penulisan | 177 |
| 4. | Efektivitas | 263 |
| Jumlah Nilai | | 1.212 |
| Presentase Hasil Instrumen | | 86% |

Jadi kesimpulan hasil angket guru juga siswa bahwa media pembelajaran interaktif RATAYA diakui sangat praktis dalam pembelajaran IPA, yang secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI di SDN Selosari.

Hasil keefektifan media didapatkan dari peroleh belajar siswa melalui pretest sebelum menggunakan media RATAYA dan posttest sesudah menggunakan media RATAYA. Hasil pretest juga posttest bisa ditampilkan didalam tabel dibawah :

| No | Nama | PRETEST | POSTTEST | Ngain | Kategori | Ngain Persen |
|------|------|---------|----------|-------|----------|--------------|
| 1 | ASS | 69 | 92 | 0,74 | Tinggi | 74,19 |
| 2 | FMD | 70 | 90 | 0,67 | Sedang | 66,67 |
| 3 | DAA | 65 | 87 | 0,63 | Sedang | 62,86 |
| 4 | LRP | 67 | 87 | 0,61 | Sedang | 60,61 |
| 5 | DER | 62 | 80 | 0,47 | Sedang | 47,37 |
| 6 | NAH | 67 | 82 | 0,45 | Sedang | 45,45 |
| 7 | APN | 68 | 95 | 0,84 | Tinggi | 84,38 |
| 8 | DAT | 69 | 87 | 0,58 | Sedang | 58,06 |
| 9 | FWP | 60 | 80 | 0,50 | Sedang | 50,00 |
| 10 | NPK | 62 | 83 | 0,55 | Sedang | 55,26 |
| 11 | HPL | 69 | 80 | 0,35 | Sedang | 35,48 |
| 12 | PR | 67 | 83 | 0,48 | Sedang | 48,48 |
| 13 | ADB | 65 | 95 | 0,86 | Tinggi | 85,71 |
| 14 | FEP | 65 | 80 | 0,43 | Sedang | 42,86 |
| 15 | AMR | 60 | 85 | 0,63 | Sedang | 62,50 |
| 16 | TFM | 71 | 88 | 0,59 | Sedang | 58,62 |
| 17 | KDY | 60 | 86 | 0,65 | Sedang | 65,00 |
| 18 | ADQ | 67 | 90 | 0,70 | Sedang | 69,70 |
| 19 | ASM | 64 | 88 | 0,67 | Sedang | 66,67 |
| 20 | FAM | 62 | 80 | 0,47 | Sedang | 47,37 |
| Mean | | 65,450 | 85,900 | 0,59 | Sedang | 59,36 |

Tabel 7. Analisis hasil pretest dan posttest

Melalui tabel diatas, dapat diketahui bahwa semua nilai N-Gain siswa bernilai sedang. Rata-rata nilai pretest adalah 65,45 dan posttest 85.90. lalu untuk rata-rata nilai N-Gain di angka 0,59 dikategorikan sedang. Disimpulkan bahwa RATAYA dapat memberikan peningkatan hasil belajar materi sistem tata surya lewat penggunaan RATAYA. untuk menguji apakah peningkatan terjadi signifikan atau tidak perlu menganalisis menggunakan statistik yaitu seperti dibawah ini:

Paired Samples Test

| Pair 1 | Sebelum diberikan media - Sesudah diberikan media | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|---|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|---------|----|-----------------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| | | -20,450 | 4,662 | 1,042 | -22,632 | -18,268 | -19,617 | 19 | ,000 |

Gambar 1. Uji Normalitas

Tests of Normality

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Pretest_Skala_Besar | ,171 | 20 | ,128 | ,931 | 20 | ,160 |
| Posttest_Skala_Besar | ,136 | 20 | ,200* | ,918 | 20 | ,091 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Uji T-Paired

Berdasarkan hasil paparan pada gambar diatas di simpulkan bahwa nilai uji normalitas memiliki nilai signifikan untuk pretest adalah 0,160, sedangkan nilai signifikan untuk posttest adalah 0,91. Untuk nilai signifikan yang melebihi 0,05 menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest dari skala besar mengalami terdistribusi secara normal. Pada uji normalitas ini dapat disimpulkan bahwa pretest dan posttest didistribusikan secara normal dan dapat dilanjutkan pengujian berikutnya. Sedangkan untuk hasil uji T-Paired didapatkan nilai Sig (2-tailed) = 0,000 berarti lebih dari kecil <0,05, hingga dinyatakan Ho ditolak serta Ha diterima. Dengan begitu, bisa diambil kesimpulan bahwasannya terjadi peningkatan nilai posttest dari hasil pengerjaan peserta didik.

PEMBAHASAN

Media penelitian berupa media aplikasi RATAYA (Ruang Angkasa dan Tata Surya) yang diaplikasikan guna siswa kelas VI Sekolah Dasar. Materi digunakan dalam media tersebut merupakan materi sistem tata surya, yang termasuk materi terdapat mata pelajaran IPA. IPA ialah pembelajaran diikuti semua peserta didik. berdasarkan hasil

penelitian diuraikan sebelumnya, bahwa media dikembangkan peneliti dinyatakan layak digunakan kegiatan pembelajaran dikelas. Pada penelitian mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif RATAYA (Ruang Angkasa dan Tata Surya) Berbasis *articulate storyline* guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD” dengan melalui penerapan model pengembangan ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Temuan didalam penelitian membahas berdasarkan tahap yang sudah tertera, sehingga penggunaan media pembelajaran memberikan hasil yang lebih maksimal dengan proses pembelajaran dikelas.

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan sebuah produk atau media aplikasi RATAYA. Aplikasi RATAYA ini merupakan aplikasi berbasis android untu mampu menampung berbagai aktivitas dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki sasaran yaitu peserta didik kelas VI SDN Selosari, berdasarkan hasil yang peroleh dari penelitian berupa one group yang menggunakan satu kelas. Pada proses pembelajaran mendapatkan kategori layak digunakan di kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil peneliti yang didapatkan yaitu hasil validasi dosen ahli, hasil pretest dan posttest, respon angket guru dan peserta didik tyang telah valid, efektivitas dan praktis.

Peneliti membuat produk RATAYA (Ruang Angkasa dan Tata Surya) yang dikembangkan dengan software articulate storyline dan aplikasi pendamping yaitu canva. Pada saat membuat komponen RATAYA peneliti menggunakan articulate storyline dengan berbagai macam fitur-fitur canggih untuk membantu peneliti dalam pemilihan font yang tepat, mengganti background, menambahkan gambar dan grafik yang menarik, audio backsound, dan setting fungsi trigger/button agar memungkinkan navigasi antar halaman secara fleksibel. Peneliti memiliki sasaran yaitu peserta didik kelas VI SD Negeri Selosari. Berdasarkan hasil yang diperoleh dan proses penelitian menggunakan satu kelas saja.

Media RATAYA akan dinyatakan layak untuk mengoptimalkan pencapaian belajar dan pemahaman peserta didik terlihat berdasarkan hasil uji seperti, uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Tahap validasi diterapkan penilaian oleh ahli validasi media dan materi bagi menguji kelayakan produk. Menurut (Handayani dan Saragih, 2023) mengatakan bahwa validasi dilakukan sebagai tahap pengembangan produk pemebelajaran dilaksanakan mengetahui kevalidan dan kelayakan produk dikembangkan dengan tujuan agar produk RATAYA lebih tepat serta berkualitas. Hasil uji kevalidan

berisi bahwa konten dan struktur media memenuhi standar pendidikan yang berlaku. Hal ini didukung dengan penilaian oleh ahli materi dan media yang menyatakan bahwa desain dan penyajian materi dapat menarik minat serta meningkatkan hasil belajar. Dengan ini materi digunakan harus sesuai dengan kebutuhan materi.

Nilai hasil validasi materi menunjukkan sebesar 87% dan kategori “Sangat Valid” beserta revisi yaitu materi diperhatikan kembali, skala ukuran planet diperhatikan kembali, ditambahkan video pada materi. Pada validasi media menunjukkan sebesar 95% dan memasuki kategori “Sangat valid” dengan revisi kecil yaitu menambahkan tombol silang pada slide di materi sistem tata surya, menyesuaikan warna pada menu. Kedua hasil uji ini menghasilkan pengembangan media interaktif RATAYA yang benar-benar layak digunakan untuk pembelajaran IPA.

Data kepraktisan media RATAYA di dapatkan dari respon angket peserta didik dan angket guru setelah menggunakan media RATAYA. Dalam kepraktisan ini mencakup materi, kemenarikan media, kemudahan media, kegiatan pembelajaran, aspek tampilan. Hasil angket yang diperoleh dari peserta didik presentase senilai 86% yang termasuk sangat praktis, sedangkan guru memperoleh presentase sebesar 91% yang menyatakan sangat praktis untuk diterapkan di kegiatan pembelajaran. Dari data tersebut mengindikasikan media RATAYA berbasis articulate storyline diterapkan secara efisien serta praktis.

Media RATAYA layak digunakan dengan mudah dikarenakan mempunyai fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan. Media pembelajaran interaktif RATAYA memiliki keunggulan dalam hal kemudahan akses dan fungsinya mendukung proses pembelajaran secara langsung. Hal sejalan dengan Widiyatun, et al., 2020 megemukakan media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa menyelesaikan masalah yang muncul selama proses pembelajaran, karena pengalaman belajar menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian media memenuhi harapan peserta didik, terutama dalam aspek kemudahan dan manfaatnya yang diberikan selama pembelajaran.

Efektivitas dalam penelitian ini merujuk pada keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui indikator yang telah dirumuskan sebelumnya (Azhar, 2020). Pada tahap efektivitas berguna untuk mencari tahu tingkat keefektifan media RATAYA dengan memberi lembar pretest dan posttest kepada siswa. Peneliti melakukan uji coba di SDN Selosari menggunakan satu kelas yang peserta didik

berjumlah 20 siswa. Untuk mencari nilai keefektifan peserta didik dengan memberikan lembar pretest dan posttest.

Media dikatakan efektif apabila hasil belajar mengalami peningkatan, maka media pembelajaran interaktif RATAYA telah menunjukkan pengaruh positif mengenai peningkatan hasil belajar siswa. Ini dibuktikan melalui meningkatnya nilai rata-rata siswa 65,1 (pretest) menjadi 85,1 (posttest). Hasil uji-t independen memperlihatkan nilai signifikansi di angka 0,000 ($p < 0,05$), yang mempunyai arti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran. Selain itu, perhitungan N-Gain berdasarkan pengolahan data dari hasil pretest dan posttest mendapatkan sebesar 0,5936 atau presentase 59,36% yang berkategori sedang mengindikasikan bahwa penggunaan media RATAYA mampu memberikan efek peningkatan hasil belajar secara efektif. Kategori "sedang" yang menunjukkan bahwa pembelajaran memberikan dampak nyata terhadap pengetahuan siswa terhadap materi sistem tata surya. Maka dari itu, disimpulkan media pembelajaran interaktif RATAYA layak dan efektif diterapkan media alternatif di pembelajaran IPA materi sistem tata surya di kelas VI Sekolah Dasar.

Dari penjelasan diatas, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif RATAYA mempunyai dampak besar terhadap kemampuan hasil belajar siswa. Mirip penelitian menurut (Studi *et al.*, 2024) bahwa hasil penelitian membuktikan penggunaan media pembelajaran patasur (Putaran Tata Surya) terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas VI SD di Kecamatan Cibeureum didalam materi sistem tata surya. Media pembelajaran interaktif RATAYA bisa melihat keahlian peserta didik dalam belajar secara mandiri dan bisa sebagai pendukung yang menarik untuk meningkatkan pemahaman media. dari paparan diatas disimpulkan media pembelajaran interaktif RATAYA (Ruang Angkasa dan Tata Surya) meningkatkan hasil belajar dan mempermudah suatu proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan peroleh hasil data bisa diambil kesimpulan bahwasannya media pembelajaran interaktif RATAYA (Ruang Angkasa dan Tata Surya) berbasis articulate storyline guna meningkatkan hasil belajar untuk siswa kelas VI SD nyatakan valid dan praktis. Hal ini dibisa dibuktikan dari presentase kevalidan dari validasi meteri sebesar 87% dalam dikategorikan "Sangat Valid" sedangkan untuk validasi media mendapatkan

sebesar 95% yang dikategorikan “Sangat Valid”. Oleh karena itu, media ini menunjukkan bahwa produk termasuk kategori “Sangat Layak” dengan presentase penilaian tinggi. Lalu untuk RATAYA dinyatakan praktis dilihat dari hasil pengisian angket peserta didik mendapatkan sebesar 81% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis. Sementara hasil angket mendapatkan hasil sebesar 91% yang menyatakan kategori “Sangat Praktis”. Disimpulkan bahwa media RATAYA menunjukkan pembelajaran “Sangat Praktis” digunakan pelaksanaan pembelajaran. RATAYA terbukti mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa secara efektif di peserta didik kelas VI SD. Dikarenakan didasari perolehan rata-rata N-Gain bernilai 0,59 menunjukkan kriteria sedang, lalu dilakukan uji beda memperlihatkan bawa RATAYA memberikan pengaruh besar dalam mendukung pembelajaran. Oleh karena itu, RATAYA berbasis articulate storyline membantu peserta didik memahami materi sistem tata surya dan meningkatkan hasil belajar pada siswa dikelas VI Sekolah Dasar.

REFERENSI

Afnisah, N. *et al.* (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Pendekatan Saintifik pada materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai,” *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3(3), hal. 211–219.

Amelia, B. N., MintoHari, D. dan Pd, M. (2024) “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar.”

Azhar, F. (2020) “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plumbing,” *Jurnal PenSil*, 9(2), hal. 97–103. doi: 10.21009/jpensil.v9i2.15340.

Handayani, S. dan Saragih, E. M. (2023) “Pengaruh Model Pembelajaran Mastery Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa,” *Jurnal Mathematics Paedagogic*, VII(2), hal. 146–157.

Lestari, Y. D. (2023) “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar,” *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), hal. 73–80. doi: 10.52217/lentera.v16i1.1081.

Nasution, W. H. R. (2019) “Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA

Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0,” *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, hal. 894–898. Tersedia pada: <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>.

Ramadhan, L. (2023) “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar,” *Jpgsd*, 11(08), hal. 1794–1806.

Sari, R. K. dan Harjono, N. (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD,” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), hal. 122. doi: 10.23887/jp2.v4i1.33356.

Saskia, R. A., Ajizah, A. dan Hafizah, E. (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline pada Materi Sistem Tata Surya untuk Kelas VII SMP/MTs,” *Indonesian Journal of Science Education and Applied Science*, 2(2), hal. 17. doi: 10.20527/i.v2i2.7389.

Setyaningsih, S., Rusijono, R. dan Wahyudi, A. (2020) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia,” *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), hal. 144–156. doi: 10.30651/didaktis.v20i2.4772.

Studi, P. *et al.* (2024) “Pengembangan Media Pembelajaran Patasur (Putaran Tata Surya) pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SD di Kecamatan Cibeureum,” 1(2), hal. 157–168.