

## **PENGEMBANGAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Ivin Karisma**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([ivin.18156@mhs.ac.id](mailto:ivin.18156@mhs.ac.id))

**Hendratno**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([hendratno@unesa.ac.id](mailto:hendratno@unesa.ac.id))

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif oleh tenaga pendidik. Pengembangan ini menargetkan untuk menghasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang selanjutnya diuji kelayakannya berdasarkan aspek validitas, kepraktisan dan keefektifan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) oleh Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan penelitian yang kemudian disederhanakan menjadi 7 tahapan penelitian yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk dan (7) revisi produk akhir. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Tahap uji coba dilakukan oleh 28 peserta didik kelas V SD Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan untuk peserta didik kelas V SD. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya tingkat validitas yang didapat melalui validasi media dengan persentase 86% dan validasi materi sebesar 95%. Tingkat kepraktisan media yang diperoleh melalui hasil angket respon siswa yang mendapatkan persentase sebesar 100%. Serta tingkat keefektifan media diperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 82% dan rata-rata N-Gain sebesar 0,66. Sehingga dapat diambil kesimpulan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sangat layak digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam materi profesi, kendaraan dan bentuk.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *Articulate Storyline 3*, kosakata Bahasa Inggris, meningkatkan penguasaan, sekolah dasar

### **Abstract**

*This development research is motivated by the lack of utilization of interactive learning media by educators. This development aims to produce articulate storyline 3 learning media which is further tested for feasibility based on aspects of validity, practicality and effectiveness as an alternative learning medium to improve english vocabulary mastery in students of class V SD. This research uses the Research & Development (R&D) method by Borg and Gall which consists of 10 stages of research which are then simplified to 7 stages of research, namely: (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design design, (4) design validation, (5) design improvements, (6) product trials and (7) final product revisions. The types of data obtained in this study are quantitative and qualitative data. The trial phase was conducted by 28 students of class V of SD. Based on the results of the study, the learning media developed is declared suitable for students of class V elementary school. This is evidenced by the level of validity obtained through media validation with a percentage of 86% and material validation of 95%. The level of media practicality obtained through the results of student response questionnaires that get a percentage of 100%. As well as the level of media effectiveness obtained a percentage of learning completion of 82% and an average N-Gain of 0.66. So that it can be concluded that articulate storyline 3 learning media is very feasible to be used to improve the mastery of English vocabulary in materials of professions, transportation and shapes.*

**Keywords:** Learning media, *Articulate Storyline 3*, English vocabulary, improved mastery, elementary school

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Sebagaimana yang terdapat dalam Undang-Undang tersebut, pendidikan

mempunyai tujuan untuk menjadikan manusia lebih berkarakter dan berkualitas. Adanya pendidikan menjadikan manusia mampu belajar tentang dirinya dan lingkungannya, bagaimana menempatkan dirinya pada masyarakat dan agar berguna bagi masyarakat tersebut.

Pembelajaran merupakan komunikasi antara pendidik dan peserta didik pada proses belajar mengajar dalam pendidikan, proses pembelajaran membutuhkan suatu alat untuk transfer ilmu antar pendidik dan peserta didik yang mana akan lebih terbantu dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara guru pendidik dan peserta didik untuk memperjelas materi-materi yang akan disampaikan, adanya media pembelajaran sangat membantu pendidik (Musfiqon, 2012).

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi, menyampaikan dan menerima informasi bagi manusia. Sistem dalam berkomunikasi adalah pendengar mampu memahami ungkapan dari pembicara melalui bahasa yang diucapkan. Dalam dunia pendidikan, bahasa penting untuk pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang mana bahasa memudahkan untuk menyampaikan materi belajar. Pembelajaran bahasa yang dimulai sejak dini memiliki peranan penting dalam penguasaan bahasa dan komunikasi peserta didik. Bahasa Inggris merupakan cabang ilmu pengetahuan sebagai alat komunikasi secara lisan dan tulis, bahasa Inggris merupakan satu mata pembelajaran asing yang diajarkan di sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Inggris diajarkan di sekolah dasar dari kelas I sampai kelas VI. Dalam pelajaran Bahasa Inggris ada 4 kemampuan dasar yang harus dipelajari dan dikuasai peserta didik, di antaranya ada *listening, speaking, writing, reading*. Bahasa Inggris sangat penting untuk dikuasai mengingat mata pelajaran ini merupakan bahasa internasional yang digunakan di seluruh penjuru dunia. Pemberian mata pelajaran Bahasa Inggris sejak dini diharapkan mampu menjadikan peserta didik bersaing dengan bangsa lain di era revolusi ini dan di era yang akan datang.

Pemberian pembelajaran Bahasa Inggris dimulai dengan materi yang paling dasar. Komponen dasar yang paling penting adalah penguasaan kosakata. Dengan kemampuan menguasai kosakata atau *vocabulary* akan menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berbahasa yang baik. Apabila mengingat peran kosakata dalam berbahasa sangat penting, belajar kosakata adalah perhatian penting dalam belajar bahasa Inggris. Mengajarkan pemberian kosakata pada peserta didik sekolah dasar terdapat banyak cara dan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi mengingat ini sudah di era revolusi industri. Diungkapkan kemampuan

ber bahasa Inggris akan sangat dibutuhkan di era revolusi industri dan era yang akan datang yang lebih global. Pada mata pelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar dibutuhkan kegiatan pengamatan, konsentrasi dan pembelajaran berulang agar dapat dipahami. Oleh karena itu, adanya media pembelajaran interaktif yang menarik dan dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi sangat diperlukan.

Perkembangan teknologi saat ini terus berkembang dengan pesat dalam dunia pendidikan. Berkembangnya teknologi dengan pesat ini berpengaruh pada proses pembelajaran dan penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar karena banyaknya aplikasi yang menyuguhkan layanan khusus secara online yang bisa diakses dengan mudah di *Smartphone* seperti aplikasi *Articulate Storyline 3* yang digunakan untuk belajar. Pesatnya teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan memberikan banyak pilihan pada pendidik dalam menentukan atau mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Implementasi penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mampu memberikan dampak yang baik bagi hasil belajar peserta didik. Selain memberikan dampak yang baik bagi hasil belajar jika melibatkan penggunaan media juga menambahkan minat dan semangat peserta didik. Oleh sebab itu sangat penting bagi pendidik berkeinginan untuk memberikan variasi dalam mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan mengembangkan media pembelajaran secara variasi akan mampu menarik perhatian peserta didik saat belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan meningkatkan semangat peserta didik dibandingkan dengan tanpa penggunaan media.

Dalam proses belajar mengajar, kedudukan media pembelajaran sangat dibutuhkan mengingat fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat penyampaian materi pembelajaran yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif pada nyatanya belum dimanfaatkan secara maksimal pada proses pembelajaran oleh karena itu disimpulkan mengembangkan media *Articulate Storyline 3*.

*Articulate Storyline 3* merupakan sebuah *software* yang cara penyajiannya menyerupai *power point* yang dapat digunakan sebagai media presentasi atau komunikasi dalam proses belajar-mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* melibatkan peserta didik secara langsung sehingga peserta didik akan terlibat aktif dalam proses belajar-mengajar. Dalam *Articulate Storyline 3* media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa *e-learning* dengan *smartphone*, perangkat komputer yang digunakan secara

klasikal, pengetahuan profesional dalam presentasi terkait dengan kemampuan artistik dan keterampilan teknis, kolaborasi antara keduanya dapat menghasilkan presentasi yang menarik peserta didik untuk ikut berpartisipasi. *Articulate Storyline 3* juga memiliki beberapa fitur yang mirip dengan *power point* meskipun *Articulate Storyline 3* merupakan topik baru sehingga mahasiswa belum mengenal program tersebut (Yahya et al., 2020).

Berlatar belakang permasalahan di atas, pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* diharapkan dapat digunakan di kelas V Sekolah Dasar dimana pada tingkatan tersebut merupakan tahap untuk menguji proses yang telah dilalui peserta didik saat masih di kelas rendah. Pada kelas V Sekolah Dasar dipilih materi *Professions, Transportation and Shapes* yang sesuai untuk mengenalkan macam-macam pekerjaan kepada peserta didik dalam membangun cita-cita dan mimpi mereka. Dengan memperhatikan kelebihan *Articulate Storyline 3* dalam proses mengajar dan memperhitungkan manfaat *Articulate Storyline 3* selinier dengan rumusan masalah yang ditemui.

Dengan penggunaan maksimal fitur-fitur *Articulate Storyline 3* yang lebih unggul dibandingkan dengan *power point* diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam penggunaan *Articulate Storyline 3* ini melibatkan peserta didik secara langsung sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup juga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan karena *Articulate Storyline 3* dikemas untuk merangsang daya pikir dan ingat peserta didik.

Adapun beberapa penelitian yang relevan untuk mendukung sebagai bahan rujukan pada penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

Penelitian Orin Amresta Yuni pada tahun 2020 yang berjudul "*Pengembangan Media Game Edukatif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP*" Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang antusiasnya peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disenangi. Hasil rata-rata penilaian kelayakan oleh validator materi dengan kriteria "sangat valid", rata-rata penilaian kelayakan oleh validator media dengan kriteria "sangat valid". Disimpulkan bahwa isi media valid dalam penggunaan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII Di SMP.

Penelitian kedua oleh Prianka Arwanda, Sony Irianto dan Ana Andriani yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta didik Abad 21 Tema 7*

*Kelas IV Sekolah Dasar*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan menopang untuk proses pembelajaran, media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 4,23 dari hasil validator dengan predikat yang sangat baik. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* tema 7 dengan model TPS (*think, pair dan aquare*) dapat meningkatkan 4C (*critical thinking and problem solving, creative and innovative, collaborative dan communicative*) sesuai dengan tuntutan belajar abad ke-21. Rata-rata 4,72 dengan predikat yang sangat baik. Tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 4,6 dengan predikat yang sangat baik.

Penelitian ketiga oleh Nafi Alin Burhanuddin yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu*" Hasil penelitian data memaparkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang divalidasi oleh ahli media memperoleh skor akhir sebesar 86,9% yang termasuk kategori sangat layak, dan divalidasi ahli materi dengan nilai skor akhir sebesar 82,10% yang termasuk sangat layak, kemudian berdasarkan respon peserta didik diperoleh skor 80,87% yang termasuk pada kategori sangat menarik, dan dari respon guru diperoleh nilai 81% yang termasuk kategori sangat menarik. Pada saat diujicobakan diperoleh hasil pretest dan post-test nilai rata-rata peserta didik 45 sebelum menggunakan media, dan 73,75 setelah menggunakan media. Berdasarkan KKM 70 diperoleh persentase sebesar 81,25% dari total jumlah peserta didik yang mencapai batas KKM. Dapat disimpulkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Penelitian keempat oleh Rianto, yang berjudul "*Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3*". Nama lain dari hasil produk penelitian ini adalah PERI GITA atau Pembelajaran Mandiri Digitalisasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* sehingga pembelajaran lebih menarik dan efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan aplikasi multimedia berbasis *Articulate Storyline 3* yang dinamakan PERI GITA dinyatakan sangat layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif, kelayakan media aplikasi ini berdasarkan penilaian seluruh aspek validasi ahli media pembelajaran, praktisi pembelajaran, serta respon mahasiswa mendapat kategori sangat layak digunakan.

Bertitik tolak dari latar belakang masalah di atas maka dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan judul "*Pengembangan Media Articulate*

*Storyline 3 untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar*

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D atau *Research and Development*. Dengan jenis penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat dan mengembangkan suatu produk yang hasil akhirnya sebuah media pembelajaran. dikembangkan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan masyarakat untuk mengetahui seberapa efektif produk yang telah dibuat dan bermanfaat atau tidak produk ini pada masyarakat. Pengertian penelitian dan pengembangan menurut (Sugiyono, 2019) adalah metode yang digunakan dalam penelitian guna menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produknya. Sedangkan menurut (Munawaroh, 2015) penelitian dan pengembangan adalah kegiatan mengembangkan suatu produk tertentu sebagai pemecahan suatu masalah atau kebutuhan dengan melalui kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data secara sistematis.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas V SDN Candimulyo 1. Diharapkan dalam penelitian ini mampu membantu tenaga pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang menyenangkan.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah langkah penelitian dari Borg and Gall yang proses pengembangannya terdiri dari 10 langkah proses pengembangan. Dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall karena dalam penelitian prosedur penelitian ini memiliki langkah-langkah yang rinci dan terstruktur. Selain itu, model ini mengembangkan suatu produk dengan divalidasi untuk mengukur kelayakan penggunaan produk yang dikembangkan. Hal tersebut melandasi penelitian ini dalam memilih model Borg and Gall serta mendukung tujuan penelitian dengan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran dengan langkah-langkah yang rinci untuk diujicobakan.

Tujuan melakukan uji coba ini adalah untuk mengukur keberhasilan produk yang dikembangkan layak digunakan atau tidak dalam proses pembelajaran dengan langkah-langkah yang sudah dipaparkan. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall dibandingkan ASSURE dikarenakan pada model ASSURE diharuskan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik sedangkan pada tahap uji coba produk ini media pembelajaran hanya diuji cobakan kepada peserta didik kelas 5 sekolah dasar, pada metode yang dipilih ini terdapat langkah yang lebih panjang dibandingkan

ASSURE yang lebih *simple*, dengan itu proses penelitian akan memberikan produk yang sempurna untuk diujicobakan kepada peserta didik. Sebab itu model Borg and Gall sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya.

Menurut (Sugiyono, 2019) terdapat 10 langkah-langkah penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model Borg and Gall, di antaranya yaitu : (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk Final, dan (10) Produksi Masal. Tahapan akan disederhanakan karena jika semua prosedur dijalankan akan membutuhkan waktu yang lama juga biaya yang dibutuhkan banyak dalam pembuatan produksi masal. Oleh karena itu disederhanakan menjadi 7 prosedur atau langkah-langkah di antaranya, yaitu: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, dan (7) Revisi Produk Akhir. Penelitian ini akan mendapatkan rancangan sebuah produk pengembangan media pembelajaran melalui tahap uji kelayakan dengan tidak melakukan menggunakan uji coba skala besar atau produksi masal.

Pada langkah pertama Pada langkah pertama potensi dan masalah ini dengan mencari masalah yang ada di sekolah dasar. Pada tahap ini diawali dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris dan wawancara yang dilakukan dengan guru Bahasa Inggris untuk mengetahui jumlah peserta didik, media yang digunakan dalam mengajar dalam proses pembelajaran, masalah yang dialami peserta didik, apa yang dibutuhkan pada proses pembelajaran dan lainnya yang terkait dengan proses belajar mengajar di dalam kelas. Dari wawancara yang telah dilakukan, guru menggunakan metode mengajar secara umum yaitu metode menjelaskan dan ceramah. Kurangnya fasilitas juga mendukung mengapa guru pada SDN Candimulyo 1 belum menggunakan media pembelajaran pada mapel Bahasa Inggris. Pada era dimana peserta didik diharuskan menjaga jarak dan masuk sesuai shift yang dibuat sekolah akan kurang membuat peserta didik lebih paham jika hanya menggunakan buku ajar sebagai alat dalam mengajar dalam pembelajaran. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang dikembangkan yang mampu membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi, kelas menjadi hidup dan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan tahapan ini disimpulkan dan diketahui masalah yang sedang terjadi dan kebutuhan apa yang diperlukan.

Pada langkah kedua yakni pengumpulan data yang memiliki tujuan untuk mendapatkan data dan masalah-masalah yang ada di sekolah. Dengan berlandaskan wawancara pendidik Bahasa Inggris juga berdiskusi dengan pendidik terkait media pembelajaran yang dibutuhkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Peserta didik-siswi sekolah dasar menyukai pembelajaran yang tidak melulu harus membaca dari buku untuk mendapatkan ilmu tetapi dengan adanya suara dan juga gambar maka lebih memudahkan peserta didik dalam mengenal kosa-kata baru, juga peserta didik menyukai *quiz* setelah pemahaman materi. Selain pemilihan media yang menarik perhatian peserta didik kegunaan media juga selalu diperhatikan sehingga mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap kosakata Bahasa Inggris. dengan masalah tersebut, penelitian yang akan dilaksanakan adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* karena sekolah belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara maksimal.

Langkah ketiga setelah pengumpulan data adalah desain produk. Desain produk merupakan langkah pertama setelah melakukan pengumpulan data dan tahap ini penting untuk mendesain produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain produk media pembelajaran akan dibuat semenarik mungkin dengan penjelasan materi dan langsung setelahnya adanya *quiz* untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Dalam mendesain produk media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* dan sumber buku ajar. Pada prosedur ini, mulai disiapkan materi kosakata Bahasa Inggris kemudian merancang dan mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan seperti apa, aturan *quiz* yang diberikan serta menyiapkan soal-soal *quiz* yang terdapat pada media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Aplikasi yang digunakan adalah *Articulate Storyline 3* yang kemudian diekspor menjadi aplikasi dengan menggunakan aplikasi *Smartphone* dengan sistem operasi android melalui aplikasi *Web 2 APK Builder* dan juga bisa dalam bentuk link yang mengacu pada jendela seluncur.

Langkah keempat ialah validasi desain, pada tahap ini merupakan penilaian terhadap rancangan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk menunjukkan kelayakan dan kesesuaian media sebelum diujicobakan kepada para peserta didik. Validasi ini dilakukan oleh beberapa pakar yang berpengalaman di antaranya oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian produk media pembelajaran didasarkan dengan indikator yang terdapat pada instrumen validasi. Jika masih terdapat kekurangan

pada media pembelajaran yang dirancang akan diberikan masukan oleh penguji validitas agar media pembelajaran *Articulate Storyline 3* layak dan menarik untuk meningkatkan pemahaman penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Langkah kelima setelah proses validasi desain yaitu revisi desain produk. Dilakukannya perbaikan atau revisi pada produk media pembelajaran sesuai dengan penilaian yang diberikan dan disampaikan oleh para ahli materi dan ahli media untuk mengatasi kekurangan peoduk agar produk media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan standar yang lebih baik dan lebih berkualitas.

Langkah keenam setelah revisi desain adalah tahap uji coba produk kepada peserta didik untuk mengetahui berhasil atau tidaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah produk yang sudah direvisi dan disetujui oleh para ahli pakar maka tahap selanjutnya produk ini akan diujikan kepada peserta didik kelas V SDN Candimulyo 1 yang memiliki masalah dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. selanjutnya untuk melihat kesesuaian media pembelajaran, peneliti memberikan angket respon kepada peserta didik untuk menilai apakah produk yang dikembangkan sesuai dan layak. Selain itu dengan memberikan *pretest* dan *post-test* agar mengetahui keefektifan media pembelajaran terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik.

Langkah ketujuh yang merupakan tahap terakhir yaitu revisi produk akhir merupakan tahap akhir dalam prosedur penelitian pengembangan ini setelah melakukan uji coba kepada peserta didik SD. Tahap ini menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline 3* ini pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris sudah bisa digunakan dan valid. Hal ini dikarenakan media pembelajaran sudah melewati tahap revisi dan uji coba. Revisi produk akhir ini digunakan untuk melakukan perbaikan produk secara keseluruhan jika masih terdapat bagian yang perlu untuk dibenahi. Revisi ini dilihat dari angket respon yang diberikan oleh peserta didik dan pendidik setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Dari revisi akhir ini, akan tercipta sebuah media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang layak untuk peserta didik sekolah dasar.

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris yaitu 10 peserta didik kelas V Sekolah Dasar dari SDN Candimulyo 1, Jl.Teratai Gg. VII/23, CANDIMULYO, Kec. Jombang Kab. Jombang Prov. Jawa Timur karena tenaga pendidik masih kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar sehingga peserta didik kurang memahami materi karena cepat merasa bosan. Alasan

memilih sekolah tersebut untuk dijadikan subjek penelitian dikarenakan sekolah tersebut belum menerapkan fungsi media pembelajaran, dan kebetulan sekolah tersebut berada di satu kota yang sama dengan peneliti sehingga memudahkan pengambilan data dalam melaksanakan tahapan prosedur penelitian.

Jenis data penelitian pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* menggunakan data kualitatif diperoleh dari saran, masukan juga kritikan dari ahli media, ahli materi dan ahli soal yang dibutuhkan untuk merevisi produk media yang sesuai untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas V sekolah dasar serta data kuantitatif didapat dari hasil nilai validasi ahli materi, nilai validasi ahli media, nilai validasi ahli soal, hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran dan dari hasil *pretest* dan *post-test* peserta didik yang selanjutnya diolah dan dihitung untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan dari media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini dan untuk mengukur persentase validitas yang didapat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Instrumen berisi beberapa pertanyaan dan alternatif jawaban yang berpacu pada skala Likert dengan memuat 5 pilihan jawaban sebagai berikut:

**Tabel 1. Pengukuran Skala Likert**

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

(Sugiyono, 2019)

Data respon peserta didik diperoleh dari pengisian angket oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Peneliti menggunakan skala Guttman dalam menyusun pertanyaan dalam lembar angket, alasan peneliti dikarenakan skala Guttman dapat membuat pertanyaan dalam angket lebih memudahkan peserta didik dalam mengisi.

**Tabel 2. Pengukuran Skala Guttman**

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono, 2019)

Lembar angket *pretest* dan *posttest* digunakan peneliti untuk mengetahui keefektifan produk media

pembelajaran *Articulate Storyline 3* dan mengetahui kemampuan peserta didik terhadap materi yang disajikan dalam media untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris. sebelum menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* peserta didik mengisi soal pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* baru dilaksanakannya *posttest*. media dapat dikatakan efektif apabila adanya peningkatan pada *posttest* peserta didik. Hasil data tes yang telah dilaksanakan selanjutnya dikumpulkan dan dianalisis dengan rumus kriteria ketuntasan diatas 80.

Dari hasil perhitungan data yang diperoleh dari validitas, respon peserta didik, dan tes selanjutnya dianalisis dengan tabel kategori berdasarkan kriteria tingkat validitas, kepraktisan, dan ketuntasan belajar peserta didik terhadap materi yang sudah ditetapkan sebagai berikut:

**Tabel 3. Kriteria Persentase**

Persentase	Keterangan
81% -100%	Sangat valid, sangat praktis, sangat baik
61% - 80%	Valid, praktis, baik
41% - 60%	Cukup valid, cukup praktis, cukup baik
21% - 40%	Kurang valid, kurang praktis, kurang baik
0% - 20%	Sangat tidak valid, sangat tidak praktis, sangat tidak baik

Dari tabel diatas, diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dinyatakan valid, praktis dan efektif sebagai alternatif pembelajaran dengan persentase rata-rata  $\geq 82\%$ .

**Tabel 4. Kriteria N-Gain**

Persentase	Kriteria
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	tinggi

(Sundayana, 2016)

Dari tabel diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris dinyatakan efektif dengan persentase ketuntasan belajar  $\geq 82\%$  dan nilai N-Gain  $> 0,3$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dikembangkan oleh peneliti dengan 7 tahapan prosedur penelitian dengan rincian sebagai berikut:

### Potensi dan Masalah

Melalui wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru di SDN Candimulyo 1 didapatkan berbagai informasi bahwa peserta didik menyukai pembelajaran yang dikemas ke dalam sebuah situasi yang mana peserta didik ikut andil langsung untuk mempelajarinya, suatu pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar animasi yang membantu peserta didik lebih memahami makna *vocab*, dan peserta didik rata-rata memiliki *smartphone* dan mampu mengoperasikannya secara mandiri.

Ditemukannya masalah pada pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Candimulyo 1 dimana metode mengajar guru yang terpacu pada buku ajar tanpa melibatkan media pembelajaran dan selama pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 guru memberikan tugas melalui whatsapp group sedangkan untuk penjelasan materi guru mengharuskan peserta didik untuk membaca buku ajar dan sesekali guru memberikan link youtube yang berisi penjelasan materi yang akan dipelajari. Selain itu tingkat pemahaman peserta didik pada kosakata Bahasa Inggris masih dikatakan kurang dari rata-rata.

Berdasarkan permasalahan di atas, potensi yang dapat dioptimalkan yaitu dengan menciptakan sebuah produk media pembelajaran menarik dengan memanfaatkan teknologi yang menarik perhatian peserta didik dalam pemahaman kosakata Bahasa Inggris. kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan *smartphone* secara mandiri dapat dimanfaatkan dengan memberikan sebuah media pembelajaran yang dapat diakses dari *smartphone* peserta didik.

### Pengumpulan Data

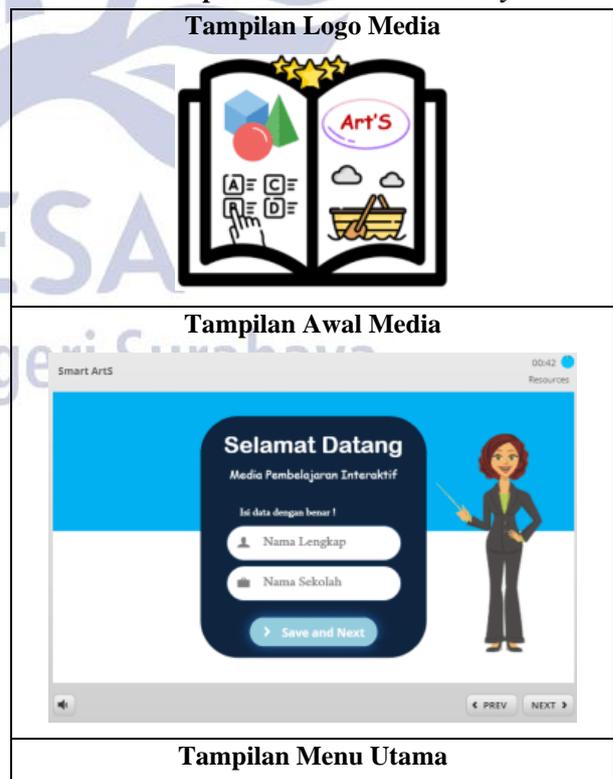
Tahap pengumpulan data dilakukan peneliti agar mendapatkan data dan permasalahan yang ada di sekolah yang akan diteliti. Data yang didapat dari hasil masalah yaitu belum dimaksimalkannya pemanfaatan teknologi dalam menciptakan sebuah media pembelajaran, peserta didik menyukai pembelajaran yang mana peserta didik ikut berpartisipasi dalam pengoperasian media pembelajaran, adanya animasi yang memperjelas *vocab*, butuhnya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk menguasai kosakata Bahasa Inggris. sehingga dari data yang diperoleh meliputi validitas media, validitas materi, validitas soal, hasil respon peserta didik, hasil nilai *pretest* dan *posttest* peneliti akan menciptakan sebuah media pembelajaran

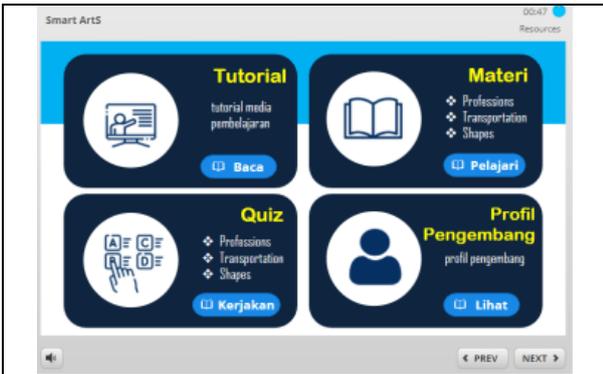
yang dikemas secara praktis dan mengusung teknologi yang sesuai dengan generasi Z yang tidak lepas dari handphone, media yang terdapat animasi untuk membantu memperjelas materi yang akan dipelajari peserta didik sesuai dengan kebutuhannya serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

### Desain Produk

Desain produk dirancang peneliti dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik mengenai pemahaman penguasaan kosakata Bahasa Inggris. peneliti membuat media pembelajaran semenarik mungkin untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi yang disampaikan. Langkah awal dalam merencanakan pembuatan media pembelajaran ini yaitu menentukan konsep, menyiapkan materi kosakata, menyiapkan *quiz* yang akan disampaikan, soal yang diberikan dan kemudian dirancang dengan membuat sebuah *storyboard* untuk memudahkan dalam membuat media pembelajaran. Setelah itu, mendesain animasi dan hal-hal yang diperlukan sebagai penunjang pembuatan media. Aplikasi software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini yaitu *Articulate Storyline 3* dan Website 2 APK Builder Pro. Tampilan media pembelajaran dapat dilihat dalam tabel di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 5. Tampilan media *Articulate Storyline 3*

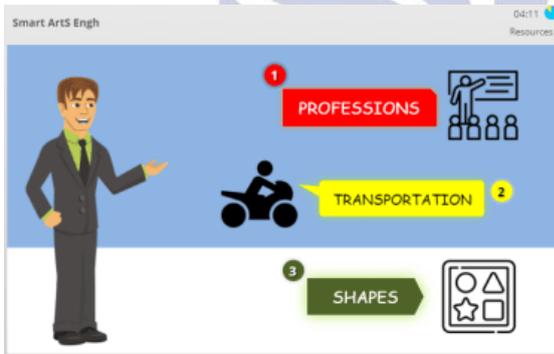




Tampilan Profil Pengembang



Tampilan Pilihan Materi



Tampilan Materi



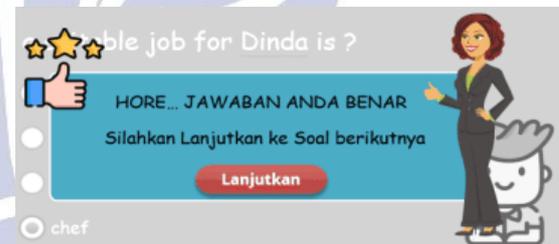
Tampilan Quiz



Tampilan Tutorial Penggunaan



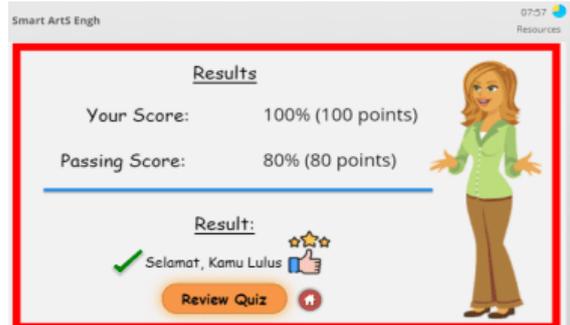
Tampilan Benar



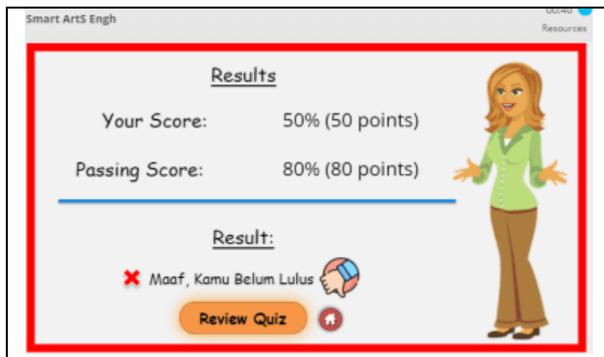
Tampilan Salah



Tampilan Score Lulus



Tampilan Score Belum Lulus



### Validasi media

Tahap ini dilaksanakan validasi media dan validasi materi terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan atau kesalahan pada media pembelajaran sebelum diujikan kepada peserta didik. Dilaksanakannya uji validasi ini dengan memberikan instrumen validasi kepada uji ahli dengan pemberian checklist pada jawaban yang dikelompokkan berdasarkan skala Linkert.

Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada kelas V Sekolah Dasar ini divalidasi oleh Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Bahasa Inggris di jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya pada tanggal 15 maret 2022. Validasi berisi 12 pertanyaan dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Validasi Materi**

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian
1	Kesesuaian media dengan materi	5
2	Kesesuaian <i>quiz</i> dengan materi	5
3	Kemenarikan penyampaian materi	4
4	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	5
5	Kejelasan materi yang disajikan	5
6	Kebenaran isi materi	5
7	Penyusunan materi secara runtut dan praktis	5
8	Ketepatan penggunaan bahasa	4
9	Keefektifan kalimat yang digunakan	4
10	Kalimat mudah dipahami oleh peserta didik	5
11	Materi yang disajikan efektif diterapkan untuk peserta didik	5
12	Media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> praktis digunakan untuk memahami kosakata Bahasa Inggris	5
	Jumlah Skor	57

Berdasarkan hasil validasi materi data peneliti menghitung menggunakan rumus yang memperoleh hasil skor 57 dari 60, dengan persentase sebesar 95%. Berdasarkan hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa materi dinyatakan “sangat valid”, meskipun termasuk kategori sangat valid, validator memberikan saran untuk semua pertanyaan pada *quiz* media pembelajaran menggunakan bahasa Inggris dan pengisian profil pengembang menggunakan bahasa Inggris semua.

Sedangkan validasi media pembelajaran dilakukan dengan Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGSD di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Validasi media pembelajaran memuat pada tampilan serta penggunaan media yang dikembangkan dalam 13 pertanyaan. Kegiatan validasi dilakukan pada tanggal 15 Maret 2022. Hasil validasi media diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 7. Hasil Validasi Media**

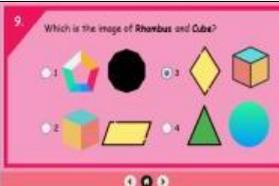
No.	Pertanyaan	Skor Penilaian
1	Kemenarikan desain tampilan media	4
2	Kesesuaian proporsi tata letak gambar dan teks	4
3	Kesesuaian pemilihan background	4
4	Penggunaan variasi warna sesuai dan menarik	5
5	Kejelasan menu pilihan atau <i>option</i> pada media	5
6	Kejelasan gambar yang digunakan	5
7	Kemudahan penggunaan media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	4
8	Kejelasan petunjuk penggunaan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	4
9	Pemilihan font sudah sesuai	4
10	Ukuran font yang digunakan tepat	4
11	Ketepatan warna huruf yang dipilih	4
12	Kejelasan huruf untuk dibaca	4
13	Kesesuaian penggunaan font untuk peserta didik sekolah dasar	5
	<b>jumlah skor</b>	56

Dari data diatas didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* memperoleh nilai 86% yang termasuk kategori “sangat valid”. Meskipun sangat valid, peneliti tetap melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan validator yaitu memperbaiki kalimat yang *typo* pada *quiz* media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

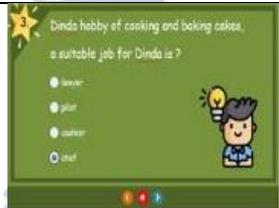
### Revisi Produk

Pada langkah ini dilakukan setelah tahap validasi materi dan validasi media. Peneliti melaksanakan perbaikan produk media sesuai dengan saran dan masukan dari validator guna mengubah media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Berikut perbaikan media:

**Tabel 8. Revisi Materi Setelah Validasi**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Saran: Mengubah pertanyaan pada <i>quiz</i> menggunakan Bahasa Inggris</p>	 <p>Perbaikan: Mengubah pertanyaan <i>quiz</i> menggunakan Bahasa Inggris sesuai arahan dari validator materi</p>
 <p>Saran: Mengubah kalimat pada profil pengembang menggunakan bahasa Inggris</p>	 <p>Perbaikan: Mengubah kalimat pada profil pengembang menggunakan bahasa Inggris sesuai arahan dari validator materi</p>

**Tabel 9. Revisi Media Setelah Validasi**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Saran : Memperbaiki kata yang salah pada soal <i>quiz</i> media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i></p>	 <p>Perbaikan: Mengubah kata yang salah pada soal <i>quiz</i> media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i></p>

**Ujicoba Produk**

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk dengan subjek peserta didik kelas V SDN Candimulyo 1 yang bertempat di pusat kota jombang, berjumlah 28 peserta didik. Uji coba dilaksanakan pada hari Rabu, 30 Maret 2022 di SDN Candimulyo 1 yang sudah melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan peraturan protokol kesehatan yang ketat dengan selalu

memakai masker, peserta didik diharapkan membawa *handsanitiser* selain itu sekolah menyediakan *handsanitiser* tiap kelas dan *handsoap* pada setiap wastafel. Dalam pelaksanaan uji coba produk media pembelajaran, peserta didik sehari sebelumnya diberitakan agar membawa *smartphone* milik sendiri atau milik orang tua peserta didik jika benar-benar tidak punya peserta didik akan dipinjamkan milik temannya atau milik peneliti agar memaksimalkan waktu penelitian. Tujuan dari uji coba produk untuk mengetahui kesan peserta didik terhadap media dan *impact* penggunaan media pembelajaran dalam pemahaman kosakata Bahasa Inggris.

Pelaksanaan uji coba produk diawali dengan pengerjaan soal *pretest* sebagai tolak ukur pemahaman awal peserta didik lalu dilanjutkan dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang sudah diinstall pada *smartphone* peserta didik sebelumnya. Peserta didik diarahkan agar meng-klik tutorial penggunaan terlebih dahulu agar mereka lebih akrab dengan *button* pada media pembelajaran, setelah memahami petunjuk penggunaan media peserta didik diberikan kebebasan dalam mengoperasikan media media pembelajaran *Articulate Storyline 3* untuk mengetahui apakah peserta didik memahami petunjuk penggunaan dengan baik dan benar serta agar dapat melihat kemampuan peserta didik mengoperasikan media pembelajaran *Articulate Storyline* . setelah peserta didik selesai memahami materi dalam media dan juga telah mencoba mengerjakan *quiz* yang ada pada media, peneliti membagikan angket instrumen respon peserta didik yang harus diisi peserta didik dengan tujuan mengetahui kesan peserta didik selama menggunakan media pembelajaran. Hasil respon peserta didik akan mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran *Articulate Storyline*. lembar angket berisi 15 pertanyaan dengan 2 pilihan jawaban yaitu “Ya” dengan perolehan skor 1 dan “Tidak” dengan perolehan skor 0. Hasil pengisian lembar angket oleh peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 10. Hasil Respon Peserta Didik**

No.	pertanyaan	Jawaban		Persentase
		1	0	
1	Materi kosakata Bahasa Inggris yang ditampilkan dalam media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> mudah untuk dipahami	10		100%
2	Penyampaian materi media pembelajaran	10		100%

	Articulate Storyline 3 membuat saya semangat belajar			
3	Bagi saya media pembelajaran Articulate Storyline 3 menarik	10		100%
4	Saya merasa tertarik dengan tampilan media pembelajaran Articulate Storyline 3	10		100%
5	Pemilihan warna pada media pembelajaran Articulate Storyline 3 sudah sesuai dan bagus	10		100%
6	Pemilihan bentuk huruf dan ukuran huruf pada media pembelajaran Articulate Storyline 3 sudah sesuai dan bagus	10		100%
7	Kualitas gambar pada media pembelajaran Articulate Storyline 3 sudah jelas	10		100%
8	Gambar yang digunakan pada media pembelajaran Articulate Storyline 3 sesuai dengan materi yang ditampilkan	10		100%
9	Media pembelajaran Articulate Storyline 3 memudahkan saya dalam memahami kosakata Bahasa Inggris	10		100%
10	Quiz atau soal latihan yang ditampilkan dalam media pembelajaran Articulate Storyline 3 sesuai dengan materi	10		100%
11	Saya merasa media pembelajaran Articulate Storyline 3 menyenangkan dan tidak membosankan	10		100%
12	Bagi saya media pembelajaran	10		100%

	Articulate Storyline 3 mudah digunakan			
13	Petunjuk pada media pembelajaran Articulate Storyline 3 jelas dan mudah dipahami	10		100%
14	Tulisan pada media pembelajaran Articulate Storyline 3 jelas dan mudah untuk dibaca	10		100%
15	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran Articulate Storyline 3 sesuai dengan vocab bahasa Inggris	10		100%
<b>Jumlah skor</b>		<b>15</b>		<b>100%</b>
<b>Jumlah keseluruhan skor</b>		<b>15</b>		<b>100%</b>

Berdasarkan dari data lembar angket respon peserta didik diatas dapat diketahui persentase berdasarkan perhitungan memperoleh 100% yang berarti media yang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat praktis”.

Kemudian peserta didik diberi lembar soal *posttest* untuk mengukur kemampuan dan *impact* peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline 3. untuk mengetahui tingkat keefektifan dari sebuah media yang telah dikembangkan, peneliti menghitung hasil dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* setiap peserta didik. Tahap selanjutnya untuk mengitung hasil peningkatan pada *pretest* dan *posttest* peneliti menggunakan perhitungan rumus N-Gain (Riduwan, 2013). Perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dari 28 peserta didik kelas 5 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 11. Hasil Pretest dan Posttest**

No.	Nama	Nilai		N-Gain
		Pretest	Posttest	
1	ZPO	50	90	0,8
2	ABH	50	80	0,6
3	GAP	50	90	0,8
4	AA	60	90	0,75
5	FCA	60	90	0,75
6	NAR	50	90	0,8
7	ABN	50	90	0,8
8	TNT	60	90	0,75
9	RDWA	40	70	0,5
10	YI	50	70	0,4
11	MSS	60	80	0,5

12	MIBS	50	90	0,8
13	JM	60	80	0,5
14	ANF	50	90	0,8
15	MMQ	60	90	0,75
16	PAAF	60	80	0,5
17	CAZ	70	90	0,6
18	ADR	50	90	0,8
19	GCM	60	90	0,75
20	FDS	50	90	0,8
21	AAAP	50	80	0,6
22	BR	60	90	0,75
23	AB	50	70	0,4
24	JDR	60	80	0,5
25	MAPP	50	90	0,8
26	LH	40	70	0,5
27	NAPL	60	90	0,75
28	AZZAY	40	70	0,5
<b>Jumlah</b>		<b>1,500</b>	<b>2,360</b>	<b>18,55</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>54</b>	<b>84</b>	<b>0,66</b>

Dari perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar penelitian pengembangan melalui 28 peserta didik dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan pemahaman penguasaan kosakata Bahasa Inggris mendapatkan persentase sebesar 82% yang termasuk kriteria baik dilihat dari tabel ketuntasan belajar. Kemudian hasil N-Gain memperoleh persentase sebesar 0,66 yang termasuk dalam kriteria peningkatan sedang yaitu  $0,30 < g > 0,70$ . Dengan demikian dapat diketahui bahwa pada hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* dengan penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari rata-rata nilai *pretest* 54 menjadi rata-rata 84 pada nilai *posttest*.

### Revisi Produk Akhir

Tahapan terakhir pada penelitian pengembangan adalah revisi produk akhir yang menjadikan media lebih sempurna dan lebih layak digunakan dari sebelumnya. Revisi dilakukan atas saran dan kritik yang diberikan oleh peserta didik melalui lembar angket respon peserta didik yang telah diisi setelah melakukan uji coba produk. Dalam pengisian lembar angket dalam uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti tidak terdapat saran maupun kritik yang dituliskan oleh peserta didik. Lebih dari itu peserta didik lebih antusias dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan selama pembelajaran ketika mengoperasikan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

### Pembahasan

### Validitas

Validitas mempunyai fungsi sebagai patokan apakah media yang hendak dikembangkan sudah dinyatakan layak untuk digunakan. (Sugiyono, 2019) memaparkan validitas adalah sebuah proses untuk menilai produk secara rasional sesuai dengan spesifikasi dan tujuan. Dalam penelitian ini validitas dilakukan dengan pakar ahli yang sudah berpengalaman. Pada pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* telah dilakukan validasi materi oleh bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. pada tanggal 15 Maret 2022, selaku dosen rumpun Bahasa Inggris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar mendapatkan skor 95% dengan kategori kriteria "Sangat Valid". Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan (Sugiyono, 2019) validitas yang memperoleh persentase 81%-100% dinyatakan "Sangat Valid". Meskipun dengan persentase yang memuaskan tersebut, peneliti tetap melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang validator materi berikan seperti mengganti pertanyaan soal pada media menggunakan bahasa Inggris dan mengubah kalimat pada profil pengembang menggunakan bahasa Inggris.

Kemudian untuk validasi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* divalidasi oleh bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGSD di Fakultas Ilmu Pendidikan kegiatan validasi pada tanggal 15 Maret 2022 mendapatkan skor 56 dengan persentase 86% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Didukung oleh (Sugiyono, 2019) validitas yang memperoleh persentase 81%-100% dinyatakan "Sangat Valid". Namun dengan perolehan skor dengan kategori sangat valid tersebut, peneliti tetap melakukan perbaikan sesuai saran dan masukan yang disampaikan validator dalam kegiatan validasi media agar menambah kelayakan pada media.

Peneliti melakukan uji validitas pada instrumen angket respon peserta didik dan juga soal *pretest* dan soal *posttest*. proses validasi angket respon peserta didik dilakukan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dan memperoleh persentase sebesar 100% sedangkan validasi soal *pretest* dan soal *posttest* mendapatkan persentase 82%. Dari hasil tersebut diperoleh persentase yang masuk hitungan "Sangat Valid" dan media dinyatakan layak. Namun, peneliti tetap melakukan perbaikan atas saran dari semua validator seperti membenarkan kata yang salah, pemilihan font yang sesuai dengan peserta didik dan tata bahasa Inggris.

Pembelajaran dalam media pembelajaran *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dikemas dengan praktis tetapi menarik sesuai dengan generasi Z saat ini yang menyukai hal yang berbau praktis, dengan beberapa pilihan materi

dan quiz untuk mengasah *progres* peserta didik sehingga peserta didik mampu menakar kemampuannya sendiri.

Berdasarkan uji validitas materi dan uji validitas media, maka dapat disimpulkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pproses pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

### Kepraktisan

Dalam pengembangan media kepraktisan merupakan tolak ukur kedua, tingkat kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada penelitian ini diperoleh dari hasil lembar angket respon peserta didik setelah melakukan uji coba produk media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Uji coba produk media dilakukan terhadap 28 peserta didik kelas V SDN Candimulyo 1 pada tanggal 30 maret 2022. Berdasarkan hasil uji coba produk media pembelajaran *Articulate Storyline 3* kepada peserta didik diperoleh persentase sebesar 100% yang termasuk kategori “Sangat Praktis”. Hasil dari pengisian angket respon peserta didik diketahui bahwa peserta didik merasa media pembelajaran membuat pembelajaran tidak terasa membosankan dan tertarik untuk menggunakannya karena membuat peserta didik lebih mudah memahami kosakata Bahasa Inggris dengan benar. Hal tersebut didukung oleh pendapat (Nieveen, 2007) yang memaparkan kepraktisan dilihat dari penggunaan produk oleh guru, peserta didik dan ahli lainnya dalam menggunakan produk yang dihasilkan tidak mengalami kesulitan dan merasa terbantu dengan adanya produk tersebut.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh peserta didik, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* memiliki tampilan materi yang jelas dan mudah dipahami, cara penggunaan yang mudah, juga quiz sebagai soal evaluasi yang membantu proses belajar peserta didik. Pada lembar angket respon peserta didik peneliti menyediakan kolom kritik dan saran yang bertujuan agar dijadikan sebagai sumber referensi memperbaiki produk media pembelajaran. Alih-alih memberikan kritik dan saran peserta didik lebih suka memberikan tanggapan yang separuhnya berisi pujian terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Berikut sedikit contoh respon yang diberikan peserta didik terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline 3*:

Peserta didik 1	Peserta didik 2
Saya lebih mengerti, gambarnya bagus membuat saya lebih cepat paham. Mudah	Saya senang, gambarnya lucu-lucu, tulisan pada aplikasi medianya jelas. Saya lebih menyukai

untuk dibaca dan soal ujiannya seru.	mapel Bahasa Inggris daripada sebelumnya.
--------------------------------------	---

Dari respon peserta didik tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* meninggalkan kesan pembelajaran yang praktis juga menyenangkan sehingga dapat menarik minatnya untuk terus belajar. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan aplikasi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* karena materi dikemas dengan jelas, gambar yang menarik dan membuat cepat diingat, dan quiz yang seru. Menurut Levie & Lentz dalam (Jannah Rodhatul, 2009) fungsi inti dalam media visual adalah fungsi atensi dimana media dapat membuat konsentrasi dan perhatian peserta didik terpacu pada isi pembelajaran yang ditampilkan. Dengan ketertarikan peserta didik pada media maka akan membantu peserta didik agar lebih mudah mengingat dan menyerap materi yang telah dipaparkan.

### Keefektifan

Tolak ukur ketiga dalam pengembangan media adalah keefektifan. Dalam penelitian ini keefektifan didapat dengan adanya perubahan hasil belajar dari peserta didik melalui *pretest* dan *posttest*. Uji efektifitas dilakukan pada 28 peserta didik kelas V SDN Candimulyo 1, Jombang. *Pretest* dan *posttest* masing-masing terdiri dari 10 soal pilihan ganda dilengkapi dengan 4 alternatif jawaban. Lembar soal *pretest* diberikan kepada peserta didik sebelum dimulainya penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran. Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh peserta didik sebesar 54. Diantara 28 peserta didik terdapat 3 peserta didik yang memperoleh nilai 40 yang termasuk nilai terendah dan 17 peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu 90. Pada tiap peserta didik memiliki kemampuan dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris yang berbeda-beda. Namun nilai *posttest* mengalami peningkatan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sebagai bantuan dalam memahami kosakata Bahasa Inggris, nilai *posttest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 84 dengan persentase ketuntasan belajar 82% yang mana 23 dari 28 peserta didik yang mendapatkan nilai *posttest* diatas 80. Kemudian dengan pengolahan data menggunakan analisis N-Gain nilai rata-rata diperoleh sebesar 0,66 yang mana termasuk dalam kategori “sedang”. Selain itu didukung dengan pendapat (Sundayana, 2016) yang menyatakan bahwa hasil dari N-Gain yang memperoleh persentase antara  $0,30 < g < 0,70$  termasuk kategori “sedang”.

Berdasarkan hasil hitungan peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sehingga dapat dikatakan media efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti telah dihasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada kelas V SDN Candimulyo 1 kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini antara lain: (1) pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan 7 tahapan penelitian yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain media, validasi media, revisi media, ujicoba media, dan revisi media akhir. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* telah teruji kelayakannya melalui 3 aspek validitas, kepraktisan dan keefektifan, (2) validitas media pembelajaran diperoleh dari hasil validasi materi yang didapat persentase 95% dan dinyatakan “sangat valid” dan hasil validasi media memperoleh persentase 86% dengan kategori “sangat valid”, (3) kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* diperoleh melalui hasil angket respon peserta didik dengan persentase 100% yang termasuk kategori “sangat valid” yang menjadikan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* layak digunakan guna meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris, (4) keefektifan media pembelajaran diperoleh dari hasil belajar 28 peserta didik kelas V SDN Candimulyo 1 pada *pretest* dan *posttest*. peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan ketuntasan belajar 82% dengan perolehan rata-rata *pretest* sebesar 54% dan *posttest* sebesar 84% dan peningkatan dari hasil belajar peserta didik sebesar 0,66 yang termasuk kategori “sedang”. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dinyatakan valid, praktis dan efektif sebagai alternatif media dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

### Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*, saran yang dapat dipertimbangkan dalam penyempurnaan media pembelajaran ini adalah: (1) Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat dijadikan alternatif media dalam mengenalkan dan memperdalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam materi *professions, transportation and shapes*; (2) Pengembangan media pembelajaran yang diteliti dikhususkan pada kelas V SD

materi *professions, transportation and shape*, diharapkan dapat dikembangkan dengan materi sesuai kebutuhan peserta didik agar dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media serupa; (3) Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media visual sebab mampu memotivasi dan memudahkan peserta didik dengan penggunaan gambar-gambar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M. , Ramadhani, R. , Masrul, M. , Juliana, J. , Safitri, M. , Munsarif, M. , & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE KURIKULUM 2013 BERBASIS KOMPETENSI PESERTA DIDIK ABAD 21 TEMA 7 KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193.
- Burhanuddin, N. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU*.
- Jannah Rodhatul. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Munawaroh, I. (2015). Urgensi Penelitian Dan Pengembangan. *Studi Ilmiah UKM Penelitian*, 1(1), 1–5.
- Musfiqon, M. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. *Jakarta*.
- Nieveen, dkk. (2007). An Introduction to Educational Design Research. *Shanghai: China Normal University*, 23.
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84–92.
- Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto, Ed.; 3rd ed.). Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Susanti, R. (2002). Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 1, 87–93.
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Mahfud, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 78–91.
- Yuni, O. A. (2020). *Pengembangan Media Game Edukatif Menggunakan Aplikasi Articulate storyline pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP*.