



Pengembangan Media *Articulate Storyline* Terintegrasi Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Materi Keragaman Budaya Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar

Aisah Kanya Faradillah^{*1}, Dewi Nilam Tyas²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: aisahkanya2@students.unnes.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-02-12 Revised: 2024-03-23 Published: 2024-04-01 Keywords: <i>Articulate Storyline;</i> <i>Two Stay Two Stray;</i> <i>Indonesian Cultural</i> <i>Diversity;</i> <i>Elementary School.</i>	<p>The low learning outcomes of students on Indonesian cultural diversity material, teachers' difficulties in creating innovative learning media, and the use of learning models that are less varied are problems with science learning at SDN Tugurejo 01 which are important to be addressed immediately. This research to develop, test the feasibility and effectiveness of the <i>Articulate Storyline</i> media integrated with the <i>Two Stay Two Stray</i> as a solution to the problems that occur. This research uses the Borg and Gall model research and development method with 8 steps, namely potential problems, data collection, product design, design validation, design revision, initial trials, design revisions, and usage trials. This research produced <i>Articulate Storyline</i> media integrated with the <i>Two Stay Two Stray</i> learning model which can be accessed via a link, then material and media were validated and revised according to suggestions to obtain percentage scores of 97% (very feasible) and 93% (very feasible) respectively. After carrying out initial trials and revisions, a usage trial is then carried out. This media received a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, meaning that H_a was accepted (there was a difference between the pretest and posttest scores) with an N-Gain of 0.683 in the medium category, meaning that students' learning outcomes had increased after learning using developed media. The conclusion of this research is that the <i>Articulate Storyline</i> media integrated with the <i>Two Stay Two Stray</i> model has been successfully developed which is very feasible and effective for improving learning outcomes regarding Indonesian cultural diversity material.</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-02-12 Direvisi: 2024-03-23 Dipublikasi: 2024-04-01 Kata kunci: <i>Articulate Storyline;</i> <i>Two Stay Two Stray;</i> <i>Keragaman Budaya</i> <i>Indonesia;</i> <i>Sekolah Dasar.</i>	<p>Rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia, kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif, serta penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif merupakan permasalahan pembelajaran IPAS di SDN Tugurejo 01 yang penting untuk segera diatasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan serta keefektifan media <i>Articulate Storyline</i> terintegrasi model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> materi keragaman budaya Indonesia sebagai suatu solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Penelitian ini menggunakan metode research and development model Borg and Gall dengan 8 langkah yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi desain, dan uji coba pemakaian. Penelitian ini menghasilkan media <i>Articulate Storyline</i> terintegrasi model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> yang dapat diakses melalui link, selanjutnya dilakukan validasi materi dan media serta revisi sesuai saran sehingga mendapatkan skor persentase masing-masing sebesar 97% (sangat layak) dan 93% (sangat layak). Setelah dilakukan uji coba awal dan revisi, selanjutnya dilakukan uji coba pemakaian. Media ini mendapatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_a diterima (terdapat perbedaan nilai pretest dan nilai posttest) dengan N-Gain sebesar 0,683 dengan kategori sedang artinya hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu berhasil dikembangkan media <i>Articulate Storyline</i> terintegrasi model <i>Two Stay Two Stray</i> yang sangat layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi keragaman budaya Indonesia.</p>

I. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah suatu kajian ilmu yang membahas mengenai segala sesuatu yang ada di dalam alam semesta beserta interaksinya. Kajian ilmu yang berisi mengenai perilaku manusia dalam

berinteraksi dengan lingkungannya (BSKAP, 2022:4). Tujuan IPAS yaitu 1)Mengembangkan motivasi peserta didik untuk mempelajari fenomena alam maupun yang berhubungan dengan kehidupan manusia. 2)Mendukung para peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam

memelihara, melestarikan berbagai potensi yang ada di muka bumi. 3) Meningkatkan keterampilan mengidentifikasi, merumuskan, hingga nantinya peserta didik dapat menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata. 4) setiap peserta didik diharapkan dapat memahami dirinya sendiri, memahami lingkungan sosialnya dan memahami bagaimana kehidupan manusia yang terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu (BSKAP, 2022).

Mata pelajaran IPAS mempunyai peran penting untuk membantu menambah pemahaman peserta didik baik dari segi pengetahuan maupun dari segi keterampilan. Namun dalam pelaksanaan di lapangan, pembelajaran IPAS masih terdapat Kendala. Salah satu permasalahan muncul di SDN Tugurejo 01 Kota Semarang. Berdasarkan kegiatan pra penelitian yang dilakukan pada hari Rabu, Tanggal 15 November 2023 di SD Negeri Tugurejo 01 yang beralamat di Jl. Walisongo KM. 9, Tugu, Tugurejo, Kec. Tugu, Kota Semarang, Jawa Tengah 50182. Ditemui beberapa permasalahan yang berhubungan dengan pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia. Beberapa kendala dalam pembelajaran yang ada di SD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang yaitu guru mengalami kesulitan ketika harus membuat media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan materi.

Media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada media-media sederhana baik yang *real* maupun berbasis teknologi, yaitu gambar, PPT sederhana dan video yang diambil dari video *YouTube*. Penggunaan media tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran kurang optimal dikarenakan peserta didik tidak dapat berinteraksi secara aktif dengan media pembelajaran yang digunakan. Kendala lainnya yaitu peserta didik mudah bosan dan sulit berkonsentrasi serta kesulitan ketika memahami materi IPAS mengenai keragaman budaya Indonesia dikarenakan cakupan materi yang luas namun peserta didik tidak bisa melihat secara langsung materi tersebut.

Guru sudah menggunakan model pembelajaran, namun hanya sering menggunakan satu model yaitu model *problem based learning* yang pengimplementasiannya kurang optimal. Adapun terkait pelaksanaan evaluasi pembelajaran guru tidak pernah menggunakan bentuk evaluasi berbasis teknologi kecuali pada saat Pandemi *Covid 19*. Selain itu hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia masih belum optimal artinya masih

banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh sekolah sehingga untuk dapat mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik harus melakukan kegiatan remedial.

Berdasarkan beberapa kendala tersebut terutama yang berkaitan dengan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia. Hasil belajar pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SDN Tugurejo 01 dikatakan belum optimal dimana sesuai nilai hasil belajar pada tahun 2022/2023 dimana nilai rata-rata UH pada materi keragaman budaya Indonesia yaitu 56,6 dengan persentase ketuntasan 36%. Oleh karena itu diperlukan solusi untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar. Alternatif solusi yang dapat dilakukan yaitu melalui pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah segala sesuatu baik yang berbentuk fisik maupun teknis yang dapat mempermudah tugas guru dalam penyampaian informasi kepada peserta didik (Olivia et al., 2023). Menurut (Slamet Sugiyarto et al., 2020) dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memperjelas serta mempermudah proses transfer ilmu dari guru ke peserta didik. Selanjutnya (Agasi et al., 2021) berpendapat bahwa salah satu langkah yang dapat dilakukan guru agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang berbasis pada teknologi. Media berbasis teknologi yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yaitu media *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline yaitu *software* yang dapat dipergunakan untuk pembuatan desain pembelajaran interaktif. Materi pembelajaran dengan memanfaatkan *Articulate Storyline* dapat disajikan melalui kombinasi beberapa item sehingga dapat menarik peserta didik untuk belajar (Nasution & Darwis, 2022). *Articulate Storyline* mempunyai fitur hampir sama dengan *power point* namun mempunyai kelebihan pada fitur *trigger* yang memudahkan untuk pembuatan aplikasi dan pembuatan media interaktif (Rianto, 2020). Selain pengembangan media, pengintegrasian model dalam pembelajaran juga diperlukan untuk mendukung jalannya kegiatan pembelajaran. Model kooperatif *learning* tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) yaitu model

pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berbagi pengetahuan atau informasi kepada kelompok lain. Dalam model *Two Stay Two Stray* (TSTS) peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil yang setidaknya terdiri dari 4 peserta didik dalam satu kelompoknya. Nantinya 2 peserta didik dalam satu kelompok tinggal di kelompoknya dan bertugas untuk memaparkan hasil diskusinya kepada tamu yang datang ke kelompoknya.

Kelebihan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yaitu keaktifan peserta didik dapat meningkat, menjadikan proses belajar mengajar lebih bermakna, serta dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik. Dengan pembelajaran model *Two Stay Two Stray* (TSTS) keaktifan peserta didik diperoleh dari adanya kegiatan kerjasama dalam teman satu kelompok dan teman yang berbeda kelompok. Selain itu kegiatan belajar dengan sistem kelompok menjadikan peserta didik dapat memahami karakter masing-masing temannya sehingga akan timbul hubungan emosional antara peserta didik (Usman et al., 2019:55).

Pentingnya pengembangan media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray* (TSTS) diperkuat dari adanya penelitian - penelitian yang relevan diantaranya penelitian dari (Supeno et al., 2022) dengan judul "Pengembangan Media Interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada Pembelajaran IPA materi Sistem Tata Surya untuk meningkatkan Literasi Sains" Penelitian ini memperoleh hasil bahwa media *Articulate Storyline* dinyatakan valid setelah di uji validitas yaitu memperoleh skor sebesar 80% dengan kriteria valid. Berdasarkan uji kepraktisan, media ini mendapatkan skor 100% (sangat praktis). Dari hasil uji N-Gain memperoleh skor 0,57 (sedang) artinya media *Articulate Storyline* telah mampu meningkatkan hasil literasi sains materi sistem tata Surya.

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh oleh (Risno et al., 2021) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 90 Lenrang Kecamatan Liliraja Kabupaten Soppeng" hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1 hasil aktivitas peserta didik pada kategori kurang dan meningkat menjadi kategori baik pada siklus II. Hasil belajar peserta didik pada siklus I masuk dalam kategori cukup kemudian meningkat menjadi baik ketika di siklus II. Dari hal tersebut maka didapat

kesimpulan jika peserta didik SD mengalami peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS setelah penggunaan model *Two Stay Two Stray* (TSTS).

Berdasarkan paparan mengenai masalah belum tersedianya media pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian *research and development* untuk mengembangkan media *Articulate Storyline* yang terintegrasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray* yang layak dan efektif untuk pelaksanaan pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu *research and development* (R&D). Penelitian *research and development* (R&D) yaitu suatu penelitian dengan tujuan menciptakan produk yang dinyatakan valid (Sugiyono, 2022:14). Produk pada penelitian ini berupa media *Articulate Storyline* terintegrasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Pada pelaksanaan penelitian menggunakan tahapan dari model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 8 tahap yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi desain, dan uji coba pemakaian (Sugiyono, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tugurejo 01 Kota Semarang dengan sampel penelitian meliputi seluruh peserta didik kelas IV SDN Tugurejo 01 Kota Semarang. Data penelitian diperoleh melalui berbagai sumber antara lain peserta didik, guru kelas, dosen validator ahli serta peneliti sebagai pengembang dari media *Articulate Storyline*. Dalam pengumpulan data penelitian menggunakan teknis tes serta teknik non tes yang meliputi wawancara, observasi, penyebaran angket atau kuesioner serta dokumentasi. Proses pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen berupa lembar panduan wawancara dan angket kebutuhan media untuk kegiatan pra penelitian, instrumen angket penilaian pakar ahli untuk mengetahui kelayakan media serta instrumen soal pilihan ganda untuk mengetahui keefektifan media.

Instrumen pada penelitian ini sebelum digunakan dalam penelitian dilakukan tahap ujicoba instrumen untuk mengetahui kualitas instrumen. Pada tahap uji coba instrumen soal yang dikembangkan di uji cobakan terhadap 9

peserta didik. Kemudian instrumen tersebut setelah diujicobakan terhadap peserta didik di uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesukaran menggunakan bantuan *Microsoft Excel*.

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari data hasil belajar peserta didik. Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui kegiatan wawancara, observasi, angket serta dokumentasi. Pada tahap analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas untuk analisis data awal. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang dihasilkan. Selanjutnya setelah didapati data normal maka data tersebut dapat diuji menggunakan *paired sampel t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari kelompok yang sama. Selain itu Uji N-Gain juga dibutuhkan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik ketika menggunakan media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian berupa 1) Hasil desain pengembangan media *Articulate Storyline* Terintegrasi model *Two Stay Two Stray*.2) kelayakan media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray*.3) Keefektifan media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray*.

1. Hasil Media *Articulate Storyline*

Langkah awal dalam mendesain media *Articulate Storyline* yaitu membuat rancangan desain media yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik di SDN Tugurejo 01. Dalam tahap ini sebelum perancangan media, peneliti menyebar angket kebutuhan media pembelajaran terhadap guru dan peserta didik di SDN Tugurejo 01 Kota Semarang.



Gambar 1. Tampilan awal Media *Articulate Storyline* terintegrasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Pada tampilan awal media *Articulate Storyline* ditampilkan beberapa elemen mulai dari teks, gambar, *background* yang disesuaikan dengan materi keragaman budaya Indonesia serta tombol *hyperlink* untuk memudahkan pengoperasian antar slidennya. Tampilan awal pada media meliputi judul media, judul materi, dan nama penyusun media.



Gambar 2. Tampilan Menu Media *Articulate Storyline*

Tampilan menu pada media *Articulate Storyline* terdiri dari beberapa menu yang meliputi menu petunjuk yang berisi mengenai petunjuk pengoperasian media, menu capaian pembelajaran yang berisi mengenai capaian yang akan dicapai oleh peserta didik. Capaian pembelajaran dalam media tersebut berisi kompetensi agar peserta didik dapat memahami keragaman budaya Indonesia dan dapat menerapkan sikap menghargai keragaman budaya Indonesia. Pada menu materi berisi dua pembelajaran utama dimana pembelajaran pertama berisi mengenai definisi keragaman dan keragaman budaya di setiap provinsi di Indonesia sedangkan pada pembelajaran kedua berisi mengenai faktor penyebab keragaman dan sikap menghargai keragaman budaya di Indonesia. Menu daftar pustaka berisi mengenai referensi yang digunakan peneliti dalam pembuatan media *Articulate Storyline*. Menu yang terakhir yaitu Menu profil pengembang yang berisi mengenai profil penyusun. Dalam slide tersebut juga dilengkapi beberapa elemen gambar, animasi, teks, audio serta beberapa tombol *hyperlink*.



Gambar 3. Tampilan Media *Articulate Storyline* sesuai sintaks model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Tampilan pada *slide* materi disesuaikan dengan sintaks dari model *Two Stay Two Stray* yaitu tahap persiapan, presentasi guru, kegiatan kelompok, formalisasi, evaluasi serta penghargaan (Usman et al., 2019). Secara keseluruhan media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray* berisi mengenai materi keragaman budaya Indonesia dengan menyesuaikan sintaks dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Hasil pengembangan media *Articulate Storyline* dilengkapi dengan beberapa elemen mulai dari gambar, audio, teks, video, animasi serta tombol *hyperlink* yang dapat memudahkan dalam pengoperasian media.

2. Kelayakan Media *Articulate Storyline*

Hasil kelayakan media didapatkan dari penilaian validator ahli materi dan validator ahli media. Berikut ini hasil penilaian dari validator ahli materi dan media.

Tabel 1. Rekapitulasi Validasi ahli materi

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
Kesesuaian tujuan pembelajaran dan ketepatan untuk mendukung isi pelajaran	44	100%	Sangat baik
Mutu teknis (gambar dan informasi yang disajikan jelas untuk mendukung penyampaian materi)	15	94%	Sangat baik
Bahasa	11	92%	Sangat baik
Jumlah skor total	70	97%	Sangat Layak

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi ahli media

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
Tampilan	29	90%	Sangat baik
Penggunaan	12	100%	Sangat baik
Skor Total	41	93%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel validasi ahli materi maka diperoleh hasil bahwa media sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia hal tersebut sesuai perolehan skor validator ahli materi dalam aspek kesesuaian tujuan dan ketepatan isi memperoleh persentase 100 % dengan kategori sangat baik, pada aspek mutu teknis memperoleh skor persentase 94% dengan kategori sangat baik, serta dari segi bahasa mendapatkan skor persentase 92% termasuk kategori sangat baik. Secara keseluruhan media *Articulate Storyline* mendapatkan skor persentase sebesar 97% dari validator ahli materi dan masuk kategori sangat layak.

Berdasarkan tabel rekapitulasi dari validator ahli media, media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray* mendapatkan skor persentase 90% pada aspek tampilan dan mendapatkan skor persentase 100% pada aspek penggunaan. Secara keseluruhan media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray* mendapatkan skor persentase validasi ahli media sebesar 93% dengan kategori sangat layak.

3. Keefektifan media *Articulate Storyline*

Keefektifan media *Articulate Storyline* terintegrasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat dilihat berdasarkan nilai uji *paired sample t-test* dan uji N-Gain. Berikut adalah hasil keefektifan media *Articulate Storyline* pada uji coba awal.

Tabel 3. Rekapitulasi Uji coba awal

α	Sig.(2-tailed)	N-Gain
0,05	0,004	0,577 (sedang)

Berdasarkan tabel rekapitulasi uji coba awal maka diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$. Dengan skor perolehan tersebut maka diartikan terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan nilai

posttest. Sedangkan nilai N-Gain yang diperoleh dalam uji coba awal sebesar 0,577 artinya terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media *Articulate Storyline*.

Tabel 4. Rekapitulasi Uji pemakaian

α	Sig. (2-tailed)	N Gain
0,05	0,000	0,683 (sedang)

Berdasarkan tabel rekapitulasi uji pemakaian maka didapatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti pada uji coba pemakaian rata-rata nilai peserta didik baik pada tes awal pembelajaran maupun pada tes akhir pembelajaran mengalami perbedaan. Sedangkan nilai N-Gain yang diperoleh pada uji coba pemakaian yaitu 0,683 yang berarti hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline*. Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada peserta didik masuk dalam kategori sedang.

B. Pembahasan

Media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray* adalah media digital yang dikembangkan dengan bantuan software *Articulate Storyline*. Media ini dikembangkan dengan berlandaskan pendapat dari (Jediut et al., 2021) yang menerangkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memfasilitasi guru dalam pembelajaran serta meningkatkan interaksi guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Pengembangan media *Articulate Storyline* diperkuat dengan adanya pendapat dari (Al-Baru et al., 2023) yang menerangkan bahwa dengan menggunakan media berbantuan *Articulate Storyline* dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta dapat menjadi alternatif agar proses pembelajaran berlangsung efisien dan efektif.

Pengembangan media *Articulate Storyline* pada penelitian ini diintegrasikan dengan model pembelajaran *two Stay Two Stray*. Spencer Kagan (1990) dalam (Sukma, 2020) *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran dua anggota kelompok *stay* (tinggal) di

kelompoknya kemudian dua anggota menjadi tamu di kelompok lain. Menurut (Usman et al., 2019) tahapan model *Two Stay Two Stray* yaitu tahap persiapan, tahap presentasi guru, tahap kegiatan kelompok, tahap formalisasi, serta tahap evaluasi dan penghargaan.

Dalam pengembangan media *Articulate Storyline* terintegrasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Menurut (Anditiasari & Dewi, 2021) pada tahap operasional konkret peserta didik sudah mulai menggunakan logika untuk berpikir namun hanya terbatas pada objek yang sifatnya nyata. Oleh karena hal tersebut peneliti dalam mengembangkan media dikombinasikan beberapa unsur gambar serta video yang berhubungan dengan objek nyata yang ada di sekitar peserta didik.

Pengembangan media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two stray* juga didasari dari adanya permasalahan hasil belajar peserta didik yang belum optimal pada materi keragaman budaya Indonesia serta kesulitan guru dalam pembuatan media yang inovatif. Selain itu dalam pengembangannya peneliti juga menggunakan analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik diperoleh bahwa guru dan peserta didik di SDN tugurejo 01 kota semarang memerlukan media baru yang belum pernah digunakan dalam pembelajaran sebelumnya. Peserta didik dan guru di SDN Tugurejo 01 Kota semarang merasa setuju jika dikembangkan media *Articulate Storyline* terintegrasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang meliputi materi keragaman Budaya Indonesia.

Media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray* terdiri dari beberapa menu yaitu 1) menu petunjuk penggunaan. 2) menu capaian pembelajaran. 3) menu materi yang disesuaikan dengan sintaks model *Two Stay Two Stray*. 4) menu daftar pustaka. 5) menu profil pengembang. Dalam penggunaannya, media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray* tersedia dalam *link html* yang dapat diakses melalui perangkat digital mulai dari handphone, laptop, tablet, dan komputer. Media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray* merupakan solusi untuk melatih kemandirian belajar peserta agar peserta didik.

Setelah proses pengembangan produk, media yang dihasilkan juga telah melewati proses uji kelayakan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Penilaian media oleh ahli materi terdapat 3 aspek utama yaitu aspek ketepatan dengan tujuan dan isi pembelajaran, aspek mutu teknis (ketepatan gambar dengan materi) serta aspek bahasa. Sedangkan penilaian media *Articulate Storyline* oleh validator ahli media meliputi aspek tampilan media dan penggunaan.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media maka diperoleh hasil bahwa media *Articulate Storyline* terintegrasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* materi keragaman budaya Indonesia yang diperuntukkan untuk kelas IV sekolah dasar dinyatakan sangat layak. Hal tersebut sesuai dengan perolehan skor dari ahli materi sebesar 97% (sangat layak). Sedangkan berdasarkan skor yang diperoleh dari validator ahli media sebesar 93% (sangat layak). Selain itu kelayakan media juga didukung dengan angket tanggapan peserta didik yang memperoleh skor rata-rata pada uji coba pemakaian sebesar 98% (sangat layak) dan tanggapan guru pada uji coba pemakaian mendapatkan skor 95% (sangat layak).

Hasil kelayakan media yang dikembangkan juga diperkuat dengan hasil penelitian yang relevan diantaranya penelitian dari (Firdaus et al., 2022) yang menunjukkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* layak digunakan dalam pembelajaran dimana hasil validator ahli materi mendapatkan skor 3,8 atau dengan persentase 76%. Hasil validator dari ahli media mendapatkan skor 4,8 atau persentase 80% masuk dalam kategori layak. Selanjutnya hasil penelitian juga didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Safira et al., 2021) dimana dalam penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan media *Articulate Storyline* sangat layak diimplementasikan pembelajaran IPA di sekolah dasar sesuai perolehan skor persentase rata-rata dari validator ahli materi, ahli media dan ahli desain sebesar 95% (sangat layak). Dengan demikian media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray* dinyatakan sangat layak serta dapat digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

Pengujian keefektifan media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray* dilakukan melalui tahap uji coba awal

yang terdiri dari 6 sampel penelitian serta uji coba pemakaian yang terdiri dari 30 sampel penelitian dari kelas IV SDN Tugurejo 01 Kota Semarang.

Pada uji coba awal rata-rata pretest peserta didik sebesar 50 sedangkan pada rata-rata posttestnya meningkat menjadi 79. Berdasarkan uji *paired sampel t-test* pada uji coba awal mendapatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Selain itu perolehan nilai N-gain pada uji coba awal yaitu 0,577 yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media *Articulate Storyline* terintegrasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Pada uji coba pemakaian mendapatkan nilai rata-rata pretest sebesar 53 kemudian nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 84. Sedangkan berdasarkan uji *paired sampel t-test* pada uji coba pemakaian mendapatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Selanjutnya berdasarkan hasil uji N-Gain memperoleh nilai 0,683 yang artinya pada uji coba pemakaian terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian yang relevan diantaranya penelitian dari (Ananda et al., 2022) dimana berdasarkan uji *paired sampel t-test* nilai signifikansinya yaitu $0,000 < 0,05$ yang artinya media pembelajaran *Articulate Storyline* berdampak positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik dalam pembelajaran SBDP materi tarian daerah di kelas V. Penelitian (Soraya & Ningtias, 2023) dengan metode Pre-Experimental Designs menghasilkan data penelitian bahwa dari uji *paired sample t test* memperoleh nilai Sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$. Hasil uji *paired sampel t-test* tersebut memberikan arti bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* memberikan terhadap hasil belajar matematika kelas V sekolah dasar.

Hasil uji *paired sampel t-test* pada uji coba awal dan uji coba pemakaian mengartikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray*. Uji N-gain melalui uji coba awal dan pemakaian memperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar serta didik setelah pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline* terintegrasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa media *Articulate Storyline* terintegrasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif digunakan pada mata pelajaran materi keragaman budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Implikasi yang didapatkan dengan pengembangan media *Articulate Storyline* terintegrasi model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yaitu memberikan manfaat bagi peserta didik untuk dapat memahami materi mengenai keragaman budaya Indonesia yang disajikan secara singkat, padat dan jelas serta ditampilkan dengan menarik dengan gabungan beberapa unsur gambar, audio, teks, serta tombol hyperlink. Manfaat lainnya dirasakan bagi guru dimana dengan pengembangan media digital ini akan memotivasi guru untuk dapat terus menciptakan pembelajaran yang kreatif disesuaikan dengan perkembangan zaman. Salah satu pembelajaran yang disesuaikan dengan era yang semakin maju saat ini yaitu dengan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran di kelas.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian di atas maka disimpulkan bahwa telah berhasil dikembangkan media *Articulate Storyline* terintegrasi model *Two Stay Two Stray* yang dapat diakses melalui link. Media berisi materi mengenai keragaman budaya Indonesia yang diperuntukkan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media dinyatakan sangat layak digunakan untuk pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia sesuai dengan hasil validator ahli materi sebesar 97% serta validator ahli media sebesar 93%. Media yang dikembangkan dinyatakan efektif berdasarkan hasil uji coba pemakaian dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Hal ini berarti rata-rata nilai peserta didik pada pra pembelajaran dan nilai setelah pembelajaran dalam uji pemakaian mengalami perbedaan. Hasil uji N-Gain pada uji coba pemakaian mendapatkan skor 0,683 yang artinya hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah pembelajaran berbantuan media *Articulate Storyline*.

B. Saran

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini masih ditemui beberapa kekurangan

serta hanya terbatas pada materi mengenai keragaman budaya Indonesia. Oleh karena itu bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media yang lebih inovatif dan kreatif sehingga dapat menyempurnakan media-media pembelajaran yang telah ada sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agasi, D., Alwi, N. A., & Maulani, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Menggunakan Media Powtoon Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(2), 38–44. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v9i2.93>
- Al-Baru, L. E., Istyadji, M., & Sari, M. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 142–151. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol2.iss3.775>
- Ananda, R., Desyandari, & Mayar, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Articulate Storyline* terhadap Peningkatan Hasil Belajar SBDP di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11351–11356.
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97–108. <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.177>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. R. I. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C*. <https://drive.google.com/drive/folders/1hWJFaa1QJKc2POtF71rOwpWyBbgKZ>
- Firdaus, F. M., Azizah, I. N., Pritin, S., Damayanti, O., & Annisa, F. C. (2022). The Development of Articulate Storyline-based Learning Media to Improve 5th Grade Students' Mathematical Representation Ability. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(1), 55. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i1.9827>

- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgds, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). *MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD SELAMA PANDEMI COVID-19 MOTIVATION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS DURING THE COVID-19 PANDEMIC*) PENDAHULUAN Kegiatan pembelajaran di kelas melibatkan beberapa pola interaksi . 2(2), 1–5.
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 45–54.
- Olivia, N., Bahar, D., Fitria, Y., & Padang, U. N. (2023). *Practicality Test of Powerpoint Learning Media . Interactive Material Build Flat With Scientific Approach Class Iv Elementary School*. 11(1), 70–78.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84.
<https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Risno, M., Idrus, N. A., & Rohana. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 90 Lenrang Kecamatan Liliraja Kabupaten Soppeng Application Of Cooperative Learning Model Type Of Two Sta. C*, 1–12.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Slamet Sugiyarto, U., Wulandari, Y., Casworo, A., Wonoboyo, K., Tengah, J., Bahasa dan Sastra Indonesia, P., Luwunggede, S., Larangan, K., Brebes, K., & Author, C. (2020). Interactive Powerpoint Learning Media in Basic School of Learning Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 8(2), 118–123.
- Soraya, R., & Ningtias, S. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 5(1), 94–101.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, M. A. D. (2020). *KAJIAN PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK TEKNIK OTOMOTIF*. 10, 18–24.
- Supeno, S., Fitriani, D. K., Wahyuni, D., & Rahayuningsih, R. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ipa Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 294–304.
<https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.2643>
- Usman, Herawaty, H., Ramli, N., & Setia Laksana, W. (2019). *Cooperative Learnings Dan Komunikasi Interpersonal*.