UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
SIDOARJO

UMSIDA
DARI SINI PENCERAHAN BERSEMI

# Judul Artikel

Oleh:
ANISA SAFIRA RIZKIDAYANTI
Dr. Nurdyansyah, S.Pd. M.Pd.
Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Oktober, 2025

# Pendahuluan

Transformasi pendidikan di era Society 5.0 telah memberikan dampak signifikan terhadap dinamika sistem pembelajaran kontemporer. Era ini ditandai dengan integrasi teknologi canggih ke dalam ranah pendidikan, yang secara fundamental mengubah paradigma, pendekatan, dan strategi pembelajaran di berbagai jenjang. Menjadikan peran pendidikan lebih strategis dan inovatif dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kreatif, produktif dan berkarakter Implementasi pendidikan ini memberikan energi baru dalam paradigma pembelajaran dalam segala aspek baik dalam sisi penetapan kurikulum, metode pembelajaran, serta media pembelajaran yang akan ditentukan dalam proses pembelajaran tersebut menjadi komunikatif, efektif dan efisien. Dengan begitu seorang guru tuntut untuk lebih kreatif Untuk mengoptimalkan efektivitas dan interaktivitas dalam proses pembelajaran dengan cara mengembangkan multimedia interaktif didalamnya.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate 360 pada materi Sistem Anggota Gerak Tubuh Manusia yang dikaitkan dengan tarian tradisional Banjar Kemuning Sidoarjo menggunakan model pengembangan 4D
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate 360 pada materi Sistem Anggota Gerak Tubuh Manusia yang dikaitkan dengan tarian tradisional Banjar Kemuning berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa
3. Bagaimana respon dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate 360 pada materi Sistem Anggota Gerak Tubuh Manusia yang dikaitkan dengan tarian tradisional Banjar Kemuning di era Society 5.0

# Metode

- Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Four-D Models) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974).Model 4D terdiri dari empat tahap utama, yaitu:

1.Define (Pendefinisian)

2.Design (Perancangan)

3.Develop (Pengembangan)

4.Disseminate (Penyebaran)

Model ini dipilih karena sistematis dan cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital seperti Articulate 360, yang menekankan proses validasi dan uji efektivitas produk sebelum diterapkan secara luas.

# Hasil

- Proses pengembangan dilakukan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Melalui tahapan ini dihasilkan media pembelajaran interaktif yang sistematis dan berbasis kebutuhan siswa. Pada tahap define ditemukan permasalahan rendahnya pemahaman siswa dan minimnya media interaktif. Tahap design menghasilkan rancangan awal berbentuk storyboard dan navigasi. Tahap develop menghasilkan produk multimedia yang telah divalidasi ahli dan diuji coba di lapangan. Tahap disseminate dilakukan dengan publikasi hasil penelitian dan penyebaran media ke sekolah.
- Ahli materi memberikan nilai kelayakan sebesar 93% (kategori sangat layak).Ahli media memberikan nilai 91% (kategori sangat layak).Ahli bahasa memberikan nilai 90% (kategori sangat layak).Sementara hasil uji coba kepada siswa menunjukkan respon positif sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa produk mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami konsep sistem gerak tubuh manusia.
- Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas eksperimen (menggunakan media interaktif) lebih tinggi dibanding kelas kontrol (tanpa media interaktif).Kelas eksperimen: rata-rata 88,5, Kelas kontrol: rata-rata 74,2. Uji t-test menunjukkan $p < 0,05$, artinya penggunaan media interaktif berbasis Articulate 360 efektif meningkatkan hasil belajar dan kemampuan literasi digital siswa.

# Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate 360 pada materi Sistem Anggota Gerak Tubuh Manusia yang diintegrasikan dengan tarian tradisional Banjar Kemuning dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Penggunaan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) terbukti efektif karena mampu menghasilkan produk yang sistematis dan berbasis kebutuhan nyata di sekolah.

Pada tahap define, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep gerak tubuh manusia karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan minim visualisasi. Tahap design menghasilkan rancangan media dengan tampilan menarik, interaktif, dan memuat unsur budaya lokal. Tahap develop memperlihatkan hasil validasi ahli yang menunjukkan kategori "sangat layak", baik dari segi isi, bahasa, maupun tampilan media. Terakhir, tahap disseminate menunjukkan bahwa produk mendapat respon positif dari guru dan peserta didik.

Implementasi media ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep sistem gerak tubuh manusia, tetapi juga menanamkan nilai budaya dan apresiasi terhadap kesenian lokal. Integrasi antara sains dan budaya melalui teknologi interaktif sejalan dengan tuntutan pendidikan di era Society 5.0, yang menekankan kolaborasi antara teknologi digital dan kearifan lokal. Dengan demikian, media interaktif berbasis *Articulate 360* terbukti efektif menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, serta literasi digital siswa.

# Temuan Penting Penelitian

**1. Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Budaya Lokal**

Penelitian ini menemukan bahwa integrasi antara materi *Sistem Anggota Gerak Tubuh Manusia* dengan **tarian tradisional Banjar Kemuning** dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Kolaborasi antara sains dan budaya lokal membuat siswa lebih mudah memahami fungsi gerak tubuh melalui aktivitas yang dekat dengan kehidupan mereka.

**2. Model Pengembangan 4D Efektif untuk Menghasilkan Produk Berkualitas**

Penerapan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate)terbukti mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sistematis, valid, dan layak digunakan. Setiap tahap memberikan kontribusi penting dalam menciptakan produk yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan kurikulum.

**3. Media Interaktif Articulate 360 Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Belajar**

Penggunaan *Articulate 360* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, mudah memahami konsep sistem gerak tubuh manusia, serta aktif dalam pembelajaran berbasis teknologi digital.

**4. Hasil Validasi Ahli Menunjukkan Kategori "Sangat Layak"**

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, produk yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata di atas 90%, sehingga termasuk kategori **"sangat layak"**. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate 360* memenuhi standar kualitas dalam aspek isi, tampilan, dan kebahasaan.

**5. Peningkatan Hasil Belajar dan Literasi Digital Siswa**

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif. Siswa tidak hanya memahami konsep materi lebih baik, tetapi juga mengalami peningkatan dalam kemampuan literasi digital, yang menjadi kompetensi penting di era Society 5.0.

# Manfaat Penelitian

**1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam penerapan model pengembangan 4D pada media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal. Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa integrasi antara teknologi digital dan unsur budaya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta relevansi pendidikan di era Society 5.0.

**2. Manfaat Praktis**

**a. Bagi Guru**

Media interaktif yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik, efektif, dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem anggota gerak tubuh manusia sekaligus mengenalkan nilai budaya lokal.

**b. Bagi Siswa**

Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Siswa dapat belajar sambil berinteraksi dengan materi, memahami konsep sains melalui gerak tari, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

**c. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat menjadi model penerapan pembelajaran berbasis digital dan budaya local yang dapat diadaptasi dalam berbagai mata pelajaran, sejalan dengan upaya sekolah menuju transformasi pendidikan di era Society 5.0.

**d. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan dasar pengembangan penelitian lanjutan, terutama dalam bidang inovasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dan budaya daerah lainnya.

# Referensi


[1] Munawwarah, H. Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. Fordetak: Seminar Nasional. 2022.

[2] Irawan, E., Kusumah, Y. S., & Saputri, V. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran Di Era Society 5.0. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 12(1), 36. 2023.

[3] Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8(1), 84–97. 2021.

[4] Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 8(2), 150. 2021.

[5] Pratama, F. H., & Islam, M. A. (2023). Pengenalan Tari Banjar Kemuning Melalui Komik Digital dalam Platform Webtoon. Jurnal Barik, 5(1), 222–235.

[6] Ovid, D. I. E. R. A. P. A. C. (2021). Pengembangan Alat Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Dengan Aplikasi Zoom Sebagai Media Perantara Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Era Pandemi Covid-19. 15(2), 174–187.

[7] Putra, A. M. S., Handayani, R. D., & Prihandono, T. (2024). Eksplorasi Konsep Dinamika Rotasi pada Tari Banjarkemuning Asal Sidoarjo sebagai Sumber Pembelajaran Fisika Berbasis Etnofisika. U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher, 5(1), 43–51.

[8] Prayoga, R., & Sunaryo, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Materi Menggambar Ilustrasi Tradisional. Batarirupa: Jurnal Pendidikan Seni, 4(1), 1–9.

[9] Indasah, S., Sulistiana, D., & Sholihah, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline. Bioedukasi : Jurnal Pendidikan Biologi, 12.

[10] Lailisafiyah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana Dan Prasarana Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.

[11] Harjanto, A., Rustandi, A., & Caroline, J. A. (2023). Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasi Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda. Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data), 5(2), 1–12.

[12] Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. Jurnal Manajemen, 12(1), 84–93.

[13] Nurdyansyah, Udin, B., & Alfan Rosid, M. (2021). Pengembangan Media Alat Peraga Edukatif Interaktif (APEI) Laboratorium Bengkel Belajar Berbasis Custom By User. Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(1), 54–71.

[14] Ariyani, S. M., & Nurdyansyah, N. (2024). Effectiveness of Technology-Based Interactive Learning Media to Improve the Cognitive Ability of Learners in Madrasah Ibtidaiyah. Query date: 2024-12-19 21:36:13, 1–13.

[15] Rini, F. E., & Nurdyansyah, N. (2023). Development Aqidah Akhlak Textbooks Based on Merdeka Belajar to Improve Communication Skills of Muhammadiyah 9 Ngaban Elementary School Students. 1–12.


UMSIDA
DARI SINI PENCERAHAN BERSEMI