PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR

Aulia Khairatunnisa[1], Yanti Fitria[2]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri padang
Alamat e-mail : [1]auliakhairatunnisa@gmail.com, :[2] yantifitria@fip.unp.ac.id,

ABSTRACT

This research is motivated by the low use of technology-based learning media in elementary schools.This research aims to develop interactive multimedia assisted by the Articulate Storyline 3 application in science and science learning about the digestive system in class V elementary school. The problems that occurred were obtained from the results of observations and interviews at several schools, namely SDN 04 Silaut, SDN 02 Silaut, SDN 06 Silaut, and SDN 11 Silaut. The results prove that teachers and students still rarely use technological learning media in the learning process, so that students experience a decrease in enthusiasm for learning and active learning while the learning process is in progress. This type of research uses a type of development research, namely Research and Development or usually abbreviated as (R&D). The media development uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. The data collected in this research is validity, practicality and effectiveness data.The learning media that has been developed will be tested for validity by experts in the field, namely material experts, language experts and media experts by providing a validity questionnaire. The validity results show a percentage of 97% (very valid) for material experts, 94% (very valid) for linguists and 85% (very valid) for media experts. The practicality results prove that it is 92.28% (very practical) on the teacher practicality test and 96.45% (very practical) on the student practicality test.The effectiveness results prove that 82% (very effective) on student learning outcomes when using learning media. So it is concluded that the development of interactive multimedia assisted by the Articulate Storyline 3 application in science and science learning on digestive system material for class V elementary school is suitable for use in the learning process.

Keywords: Articulate Storyline 3, ADDIE, IPAS, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan rendahnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di Sekolah Dasar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS materi system pencernaan pada kelas V Sekolah Dasar. Permasalahan yang terjadi didapatkan dari hasil observasi dan wawancara di bebera sekolah, yaitu SDN 04 Silaut, SDN 02 Silaut, SDN 06 Silaut, dan SDN 11 Silaut. Dengan hasi membuktikan bahwa guru dan peserta didik masih jarang menggunakan media pembelajaran teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mengalami turunnya semangat belajar dan

keaktifan belajar saat proses pembelajaran sedang berlangsung.Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yaitu *Research and Development* atau biasa disingkat dengan (R&D). pada pengembangan media tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data validitas, praktikalitas dan efektivitas. Media pembelajaran yang telah dikembangkan akan diuji validitasnya oleh para ahli di bidangnya yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan proses pemberian angket validitas. Pada hasil validitas menunjukkan perolehan hasil dengan presentase 97% (sangat valid) pada ahli materi, 94% (sangat valid) pada ahli bahasa dan 85% (sangat valid) pada ahli media. Hasil praktikalitas membuktikan bahwa 92,28% (sangat praktis) pada uji praktikalitas guru dan 96,45% (sangat praktis) pada uji praktikalitas peserta didik. Hasil efektivitas membuktikan bahwa 82% (sangat efektif) pada hasil belajar peserta didik saat menggunakan media pembelajaran. Sehingga disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS pada materi system pencernaan untuk kelas V Sekolah Dasar sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Articulate Storyline 3*, ADDIE, IPAS, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat membawa dampak yang besar terhadap pembelajaran siswa saat ini, tidak jarang kita jumpai siswa yang lebih senang bermain game di internet baik di komputer atau handphone daripada belajar dari buku pelajaran yang terbuka. Pemanfaatan sumber daya teknis merupakan salah satu cara untuk memajukan dunia pendidikan, salah satunya adalah media pembelajaran (Akhmadan, 2017).

Perkembangan zaman pada saat ini telah ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), yang mempengaruhi banyak bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi telah mendorong upaya untuk berinovasi dan memanfaatkan capaian teknologi dalam proses belajar mengajar, menyederhanakan dan mengefektifkan proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran tematik Terpadu, diharapkan guru mampu menggunakan teknologi, menguasai teknologi, dan menerapkan teknologi yang perlu dikaitkan dengannya. *Tecnological Pedagogic Content Knowledge* (TPACK). Dengan adanya perkembangan teknologi informasi bisa menjadi pengaruh

besar dalam menggunakan media sebagai alat atau sarana yang membantu dalam pelaksanaan pembelajaran (Indra & Fitria, 2021).

Penggunaan teknologi pada zaman sekarang terus berkembang. Akses komunikasi juga menjadi semakin mudah dan terjangkau. Tak hanya kedua hal tersebut, berbagai aspek juga sudah semakin maju. Hal ini merupakan pengaruh dari revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 merupakan perkembangan industri yang menggunakan dan memanfaatkan penggabungan teknologi otomatisasi dengan sistem komputer dan informasi. Revolusi industry 4.0 berdampak pada teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek, terutama pendidikan Surani (2019) menegaskan bahwa revolusi industri 4.0 telah memengaruhi pendidikan yang dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Di zaman yang berkembang dan maju pada saat ini, dan dunia pendidikan juga semakin berkembang. Banyak pembaharuan dan inovasi dilakukan untuk tercapainya kualitas pendidikan yang baik. Untuk itu berbagai cara dilakukan dalam pengembangan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan dan inovasi dalam pembelajaran. Guru adalah komponen terpenting di dalam suatu pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, oleh karena itu guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Pada saat sekarang ini di sekolah dasar sudah menggunakan kurikulum merdeka dan masih ada beberapa yang memakai kurikulum 2013 yaitu kelas 3 dan kelas 6. Kurikulum 2013 memiliki ciri pembelajarannya berbasis tematik yaitu menggabungkan beberapa pelajaran menjadi satu dalam sebuah tema. Sedangkan kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Kita mengetehaui bahwa zaman sekarang teknologi makin berkembang dan pola hidup kita semua diiringi oleh berbagai macam hal yang berbau teklonogi, dan anak anak sejak dini sudah berkecimpung dengan teknologi dan gadget sehingga kita sebagai pendidik harus berinovasi untuk menciptakan media

pembelajaraan yang sesuai dengan perkembangan zaman yang ada dan tentunya harus menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran lebih diminati oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai (Adam & Syastra, 2015). Menggunakan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efesien serta dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Proses pembelajaran adalah interaksi timbal balik antara guru dengan peserta didik, dimana guru sebagai pendidik dan belajar dilakukan oleh peserta didik dalam situasi edukatif dan membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimiliki nya sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Adanya media pembelajaran, peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Sehingga tidak ada lagi peserta didik yang merasa bosan, malas, dan tidak tertarik pada proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya memberikan kemudahan pada peserta didik tetapi guru juga mendapatkan kemudahan dalam menyampikan materi pembelajaran kepada peserta didik yaitu dengan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, maka salah satu cara yang dilakukan oleh guru pada zaman sekarang adalah dengan mencoba mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi.

Namun dengan kenyataannya dilapangan, berdasarkan observasi dan wawancara yang Peneliti lakukan dengan wali kelas V SDN 02 Silaut yang dilakukan pada hari kamis tanggal 30 November 2023. Pada pembelajaran di kelas, guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga yang ada dilingkungan peserta didik seperti barang-barang bekas. Guru juga hanya sesekali menggunakan laptop untuk media pembelajaran seperti powerpoint. Hal tersebut dikarenakan guru belum adanya inovasi terhadap media pembelajaran yang

menggunakan teknologi dan guru juga belum memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran maupun multimedia interaktif, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut, perlu dicarikan solusi alternatifnya agar kendala yang dialami peserta didik maupun guru dapat diatasi maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran menggunakan teknologi yaitu media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline 3.*

Menurut Pratama (2018) *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media komunikasi atau presentasi. Selain itu, menurut Setyaningsih dkk (2020) *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah program yang mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan awam hingga professional. Dengan tampilannya yang sederhana menyerupai *microsoft powerpoint,* memungkinkan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah. Darnawati dkk (2019) juga mengatakan bahwa aplikasi *articulate storyline 3* adalah sebuah alat *e-learning* yang berfungsi untuk membangun pembelajaran interaktif. Selain itu, media *articulate storyline 3* ini berbasis multimedia berupa perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada public.

Menurut Prasetyo (2018), menyatakan bahwa proses pembelajaran yang didukung penggunaan multimedia dapat mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran. Hal ini juga dapat meningkatkan kualitas mengajar guru sehingga berdampak pada hasil dan proses belajar peserta didik. Dengan demikian, maka multimedia pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan hasil belajar dan proses peserta didik.

Articulate Storyline 3 pernah diterapkan pada pembelajaran tematik terpadu oleh Izzan Muhammad Furqan & Yanti Fitria (2022) dengan judul Penelitian "Pengembangan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline* 3 Untuk Kelas V Sekolah Dasar". Hasil validitas dari pengembangan media pembelajaran ini memperoleh hasil 94,9% dengan kategori sangat valid, serta hasil praktikalitasnya memperoleh 97,92% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* 3 efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka Peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Kelas V Di Sekolah Dasar"

B. Metode Pengembangan

Model Pengembangan

Jenis Penelitian ini merupakan Penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau biasa disingkat *R & D* menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations.* ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah atau fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyaniti Ningsih, 2016).

Model ADDIE digunakan dalam Penelitian ini dikarenakan cukup spesifik untuk membuat produk yang efektif, langkah- langkahnya tidak menimbulkan permasalahan baru, serta jelas dalam merencanakan pengembangan dalam setiap tahapannya.

Prosedur Pengembangan

Tahap 1. Pendahuluan.Tahap studi pendahuluan merupakan tahap dalam mencari dan mengumpulkan informasi. Studi pendahuluan yang Peneliti lakukan adalah melakukan observasi dan wawancara ke SDN 02 Silaut, SDN 04 Silaut, SDN 06 Silaut dan SDN 11 Silaut. Kemudian, Hasil

observasi yang yang dilaksanakan dengan cara melihat proses pembelajaran dan mempertanyakan beberapa pertanyaan sesuai kebutuhan Peneliti dengan hasil guru masih belum menggunakan media pembelajaran berbasisi IT secara keseluruhan karena keterbatasannya dan terkhusus dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3.*

Tahap 2. Pengembangan Model. 1.1. Desain Model**.**Model pengembangan yang akan Peneliti gunakan dalam Penelitian ini ialah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini sangat sederhana dan sistematis. Prosedur pengembangan yang dilakukan memuat langkah-langkah untuk setiap pengembangan. 1.2 Validasi desain. Validitas desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono 2017: 203). Sedangkan menurut Akmal, (2014) Validasi desain dibutuhkan untuk mengetahui apakah produk yang dirancang valid atau tidak. Media pembelajaran IPAS yang dihasilkan harus melalui uji validitas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Penyajian Data Uji Coba

3.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan yang peniliti temukan adalah (1) Guru memerlukan adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi guna mempermudah proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan meningkatkan semangat belajar peserta didik, (2) Guru membutuhkan pembaharuan dalam media pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan media pembelajaran yang konkret dan yang ada disekeliling mereka, dengan itu perlunya media pembelajaran yang menarik dan interaktif seingga peserta didik semakin aktif dalam proses pembelajaran, (3) Guru membutuhkan adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan memanfaat perkembangan teknologi dan fasislitas yang telah tersedia di sekolah, (4) peserta didik yang membutuhkan inovasi dan variatif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti merasa perlu adanya pengembangan sebuah media pembelajaran variatif dan

menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan itu penelitii memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* yang sesuai dengan kebutuhan.

b. analisis kurikulum

Kurikulum yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pebelajaran *Articulate Storyline 3* adalah kurikulum merdeka.

Peneliti melakukan analisis kurikulum pada pembelajaran IPAS di kelas V SD sebelum melaksanakan pengembangan media *Articulate Storyline 3* ini. Analisis yang dilakukan pada pembelaajran IPAS di kelas V pada materi Sistem Pencernaan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dalam pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3*, peneliti memfokuskan pada materi system pencernaan dalam pelajaran IPAS. Materi yang disajikan dalam media tersebut bagaiaman peserta didik dapat memahami pengertian system pencernaan, organ-organ pencernaan beserta fungsinya ,dan mengapa kita harus makan.

3.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan adalah tahap peniliti untuk merancang media pembelajaran berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang akan dikembangkan. Berikut tahap perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*:

a. Membuat tampilan halaman utama



Gambar 1. Tampilan utama

b. Membuat tampilan beranda dan *icon* pilihan menu



Gambar 2. Tampilan beranda dan pilihan menu

c. Membuat tampilan profil dan petunjuk



Gambar 3. Tampilan profil



Gambar 4. Tampilan petunjuk

d. Membuat tampilan CP dan TP



Gambar 5. Tampilan CP dan TP

e. Membuat tampilan materi dalam aplikasi

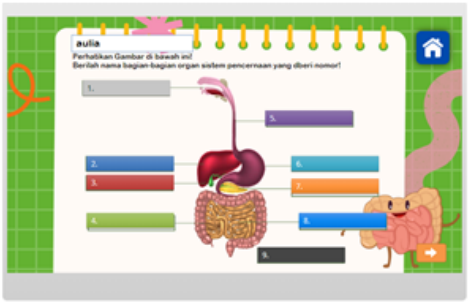


Gambar 6. Tampilan materi



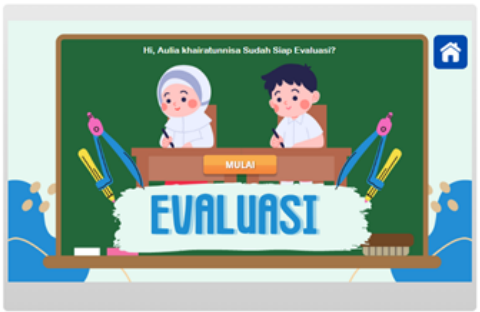
Gambar 7. Tampilan materi audio video

f. Membuat tampilan LKPD



Gambar 8. Tampilan LKPD

g. Membuat tampilan Soal latihan



Gambar 9. Tampilan soal



Gambar 10. Tampilan skor

3.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, media *Articulate Storyline 3* yang telah dirancang kemudian dilakukannya kegiatan validasi kepada para ahli atau validator yang sesuai dengan bidangnya, terdiri dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media dengan memberika angket validasi untuk penilaian media pembelajaran yang sudah dirancang oleh peneliti. Setelah melaksanakan validasi kepada para ahli validator, maka dilakukan revisi berdasarkan saran-saran dan masukan yang diberikan untuk dilakukan perbaikan pada media pembelajaran articulate storyline 3 yang dirancang, hasil revisi yang dilakukan untuk mendapakan kevalidan dalam media pembelajaran yang diciptakan.

Adapun dosen ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang menilai kevalidan produk media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1 Nama dosen validator

No	Nama Dosen	NIP/NIDN	Keterangan
1.	Tiok Wijanarko, M.Pd	199210302022031007	Dosen Ahli Materi
2.	Nana Fauzana Azima, M.Pd	199501052022032024	Dosen Ahli Bahasa
3.	Dr. Desyandri, M.Pd	197212292006041001	Dosen Ahli Media

Tabel 2 Hasil Uji Validasi

No	Validator	Validasi 1		Validasi 2	
		Presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan
1	Ahli Materi	87%	Sangat Valid	97%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	72%	Valid	94%	Sangat Valid
3	Ahli Media	85%	Sangat Valid	-	-
	Rata-rata Keseluruhan	81%	Sangat Valid	96%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi dari aspek materi, bahasa dan media oleh validator, didapatkan hasil secara keseluruhan presentase kevalidan Multimedia Interaktif berbantua aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS materi system pencernaa di kelas V SD, dimana dengan hasil validasi pertama yaitu 81% dengan kategori **"Sangat Valid"** dan pada hasil validasi kedua yaitu 96% dengan kategori **"Sangat Valid".**

3.1.4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan yang peneliti laksanakan bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* di kelas V SD yang telah didesain dan diuji kevalidan nya oleh para ahli. kegiatan ini dilakukan sesuai dengan ketentuan modul ajara yang telah disusun pada pelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia.

Pada tahap penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan perlu dilakukakannya uji coba yang dilaksanakan di kelas V SDN 04 Silaut dengan jumlah 18 peserta didik dan 1 orang guru kelas V, selanjutnya media diterapkan pada subjek penelitian yaitu pada peserta didik kelas V SDN 02 Silaut dengan jumlah 22 peserta didik dan 1 orang guru kelas V.

3.1.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui angket responden yang diberikan kepada peserta didik dan guru. Hasil dari tahap evaluasi ini dipergunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate Storyline 3.

4.1 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan di atas, penelitian pengemabangan yang dilakukan ini menghasil media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*. Materi yang disajikan dalam media tersebut adalah materi IPAS di kelas V Sekolah Dasar . Terlihat juga bahwa proses pengembangan media *Articulate Storyline 3* memberikan semangat belajar kepada peserta didik yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan tahapan pengembangaan model ADDIE menurut (Sugihartini & Yudiana, 2018) menerangkan bahwa pengembangan model ADDIE merupakan pengemabangan dengan 5 tahapannya, yaitu: *analysze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *impelentation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Penilaian media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS di kelas V sudah menunjukkan hasil sangat baik berdasarkan hasil uji validitas yang

dilakukan oleh beberapa ahli yang terdiri dari uji validitas ahli materi, ahli bahasa, dan ahli medi. Hasil uji validitas ahli materi menunjukkan presentase 97% dengan kategori "sangat valid". Hasil uji validitas ahli bahasa menunjukkan presentase 94% dengan kategori "sangat valid". Hasil uji validitas ahli media menunjukkan presentase 85% dengan kategori "sangat valid". Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran tersebut sudah layak untuk diujicobakan dilapangan.

Hal tersebut juga sejalan dan didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (izzan muhammad furqan & Yanti Fitria (2023) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline* 3 Untuk Kelas V Sekolah Dasar". Hasil validitas dari pengembangan media pembelajaran ini memperoleh hasil 94,9% dengan kategori sangat valid, serta hasil praktikalitasnya memperoleh 97,92% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* 3 efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya media yang telah dikatan sangat valid diujicobakan di sekolah untuk mendapatkan hasil uji praktikalitas dengan memberikan angket praktikalita kepada guru dan peserta didik.

Hasil uji praktikalitas yang diujicobakan di sekolah SDN 04 Silaut diperoleh dari respon guru dan peserta didik dengan hasil uji praktikalitas dari respon guru memperoleh presentase 94% dengan kategori "sangat praktis" dan angket respon peserta didik memperoleh presentase 96,88% dengan kategori "sangat praktis". Hal ini didukung oleh (Irawan & Hakim, 2021) yaitu jika peserta didik dan guru memberikan pilihan 3 dan 4 dapat disimpulkan respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan menunjukkan hasil positif.

Di sekolah penelitian menunjukkan hasil uji praktikalitas pada media *Articulate Storyline 3* mendapatkan hasil respon yang dangat baik. Dapat dilihat dari hasil angket uji praktikalitas respon guru dan peserta didik di SDN 02 Silaut dengan hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh presentase 91% dengan kategori " sangat praktis" dan hasil uji praktikalitas respon peserta

didik memperoleh presentase 96,02% dengan kategori " sangat praktis".

Hal tersebut menunjukkan bahwa antusias peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* memberikan dampak yang sangat baik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam proses belajar.

Penilaian media pembelajaran *Articulate Storyline 3* menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam proses pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik pada sekolah uji coba di kelas V SDN 04 Silaut saat menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dengan memperoleh presentase ketuntasan sebesar 81% dengan 13 dari 16 peserta didik dengan keterangan tuntas. Selain itu, di sekolah peneltiain menunjukkan bahwa sangat efektif dalam proses pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 02 Silaut saat menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline 3 dengan memperoleh presentase ketuntasan 82% dengan 18 dari 22 peserta didik dengan keterangan tuntas.

Berdasarkan hasil presentase ketuntasan tersebut, menunjukkan bahwa peserta didik dapat memahami materi dengan baik dalam penggunaan media pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang baik. Hal ini didukung oleh pendapat menurut (Damopolii et al., 2019) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif dapat dikatakan efektif jika ketuntasan diperoleh dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran lebih dari atau sama dengan 70%.

Kesimpulannya bahwa pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* memberikan alternatif baru dan inovasi dalam proses pembelajaran pada pelajaran IPAS materi system pencernaan pada kelas V Sekolah Dasar. Dengan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran menunjukan keaktifan dan semangat belajar saat menggunakan media pembelajaran tersebut, dengan dibuktikan pada hasil uji praktikalitas dan uji efektivitas memperoleh hasil yang sangat baik. Hal ini didukung dengan kelebihan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang menarik dan juga dilengkapi dengan teks, audio, video, Evaluasi, LKPD dan gambar atau animasi yang

menarik. Sehingga pembelajaran jadi menyenangkan.

D. Kesimpulan

Pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS materi system pencernaan untuk kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran yang dikembangan sesuai dengan tahapan yang dilakukan dan memberikan media pembelajaran yang menarik dengan tampilan-tampilan dan fitur yang ada dalam aplikasi tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya uji validitas media *Articulate Storyline 3* oleh para ahli. Hasil uji validitas memperoleh presentase 97% pada ahli materi, 94% pada ahli bahasa, dan 85% untuk ahli media, nilai rata-rata keseluruhan validasi memperoleh presentase 96% dengan kaetgori "sangat valid". Hasil tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangankan sudah valid dan layak diuji cobakan di lapangan.

Pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS materi system pencernaan untuk kelas V Sekolah Dasar memberikan hasil pembelajaran yang praktis dibuktikan dengan hasil uji praktikalitas kepada guru dan peserta didik. Pada hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba SDN 04 Silaut memperoleh presentase kepraktisan respon guru sebesar 94% dengan kategori "sangat praktis" dan memperoleh presentase kepraktisan respon peserta didik sebesar 96,88% dengan kategori "sangat praktis". Kemudian hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian SDN 02 Silaut memperoleh presentase kepraktisan respon guru sebesar 91% dengan kategori "sangat praktis" dan memperoleh presentase kepraktisan respon peserta didik sebesar 96,02% dengan kategori "sangat praktis". Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan memudahkan guru dan peserta didik dalam membantu proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS materi system pencernaan untuk kelas V Sekolah Dasar memberikan hasil belajar yang

efektif pada peserta didik dalam proses pembelajaran dan ketuntasan hasil belajar peserta didik saat menggunakan media pembelajaran tersebut. Dibuktikan dengan hasil uji efektivitas pada sekolah uji coba di SDN 04 Silaut memperoleh hasil 81% dengan kategori "efektif" dan hasil uji efektivitas pada sekolah penelitian di SDN 02 Silaut memperoleh hasil 82% dengan kategori "sangat efektif". Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dapat memberikan hasil belajar yang baik kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, Steffi & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBI Journal. Vol. 3, No. 2*.

Akmal, A. U. (2014). … Lks Berbasis Ict Dengan Mengintegrasikan Mstbk Materi Gerak Dan Sifat Elastik Dalam Mencapai Kompetensi Siswa Kelas Xi Sma. Pillar of Physics Education, 3(April), 57–64. http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pfis/article/view/1912%0Ahttp://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pfis/article/viewFile/1912/1519

Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)*, *1*(2), 74–85.

Darnawati., Jamiludin., Batia, La., Irawaty & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Articulate Storyline*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol. 1, No. 1.* Hal 10.

FURKAN, I., & Yanti, F. (2023). Implementation of 21st Century Learning through the Development of ICT-Assisted Learning Media in Elementary School. *Universe*, *4*(1), 118-126.

Indra, W., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains), 9(1), 59–66. https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8654

Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(1), 91–100. https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934

Mulyatiningsih, E. (2011). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Yogyakarta: Alfabeta.

Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis

Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. Artikel Ilmiah, 1–20. https://repository.unja.ac.id/4582/

Pratama, A. R. (2018). Al-Barik (Tutorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* 2. *Jurnal AdMathEdu. Vol.8, No.2.* Hal 188.

Setyaningsih, Sri, dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. : *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Vol.20 No.2.*

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 15(2), 277–286. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian & Pengembangan (Research and Development)*.Bandung : Alfabeta

Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2, No. 2*.Hal 108.