

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DIGITAL BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA SUBTEMA PEMANFAATAN KEKAYAAN
ALAM DI INDONESIA**

Nabila Wihardini
PGSD Universitas Pakuan
wihardininabilaw@gmail.com

ABSTRACT

Based on the results of the analysis of research that has been carried out, it shows that the product resulting from the development of interactive media is declared feasible and able to attract the attention of students which affects the assessment of cognitive abilities. This is evidenced by the results of expert validation of three lecturers and three fourth grade teachers obtaining an average of 97% with the classification "Very Eligible" reinforced by the acquisition of an N-Gain reaching a percentage of 74% in the "High" category as well as the student response questionnaire. and teachers get good results with a percentage of 93.1% for student responses and 94% of teacher responses with the criteria of "Very Eligible" Based on the information above, it can be concluded that the interactive learning media based Articulate Storyline in Theme 9 Kayanya Negeriku Sub-theme 2 Utilization of Natural Resources in Indonesia learning 5 meets the valid criteria and is very suitable for use in learning in grade IV elementary school (SD).

Keywords: Articulate Storyline, Elementary thematic, learning media.

ABSTRAK

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan dari pengembangan media interaktif ini dinyatakan layak dan mampu menarik perhatian siswa yang berdampak pada penilaian kemampuan kognitif. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli tiga dosen dan tiga guru kelas IV memperoleh rata-rata 97% dengan klasifikasi "Sangat Layak" diperkuat dengan perolehan N-Gain mencapai persentase 74% pada kategori "Tinggi" kategori serta angket respon siswa. dan guru mendapatkan hasil yang baik dengan prosentase 93,1% untuk respon siswa dan 94% respon guru dengan kriteria "Sangat Layak" Berdasarkan keterangan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 2 Pemanfaatan Sumber Daya Alam di Indonesia pembelajaran 5 memenuhi kriteria valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar (SD).

Kata Kunci: Articulate Storyline, Tematik SD, Media Pembelajaran.

A. Pendahuluan

Dalam rangka menghadapi tantangan di era Revolusi Industri 4.0. dunia pendidikan dituntut lebih

tanggap meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, demi mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas serta

berdaya saing tinggi. Sekolah diharapkan mampu menciptakan pembelajaran abad 21 yang berpusat pada siswa, mengacu pada kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif, peran guru sebagai pendamping siswa dalam belajar dengan pemanfaatan teknologi yang ada. Namun, pada kenyataannya penerapan maupun pelaksanaan pembelajaran di sekolah-sekolah di berbagai daerah di Indonesia belum sesuai harapan. Beberapa permasalahan yang terjadi ialah pembelajaran hanya menggunakan sumber belajar berupa buku tematik, siswa kurang berperan aktif yang membuat pembelajaran monoton, guru masih mempertahankan metode ceramah, media pembelajaran yang kurang bervariasi. Permasalahan lainnya ialah pembelajaran hanya memprioritaskan ketuntasan kompetensi atau materi pelajaran bukan pada pemahaman siswa. Tekanan yang dilimpahkan pada siswa membuat pembelajaran tidak menarik, aktif dan cenderung monoton.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti melakukan studi pendahuluan ke

sekolah di daerah Kab.Bogor untuk melakukan wawancara dengan guru kelas IV-C di SD Negeri Cipayung 01, ditemukan bahwa dalam ulangan harian Semester Genap Tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Pembelajaran ke-5, siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 77 yang ditetapkan tergolong sangat rendah. Dari 42 orang siswa di, hanya 12 siswa atau 36,96% siswa yang berhasil mencapai KKM. Berdasarkan data pendahuluan diatas, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV-C SD Negeri Cipayung 01 masih kurang dan perlu adanya perbaikan yang berkesinambungan. Perkembangan zaman yang beriringan dengan perkembangan teknologi yang tak bisa dibendung membuat dunia pendidikan tidak bisa tinggal diam. Mengingat sumber belajar siswa hanya mengandalkan buku paket yang tidak diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran dapat yang memengaruhi kualitas belajar siswa.

Upaya yang sebaiknya dilakukan oleh guru dan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

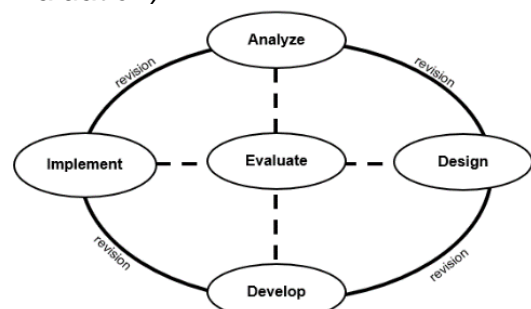
dengan menghadirkan media pembelajaran yang lebih relevan dengan zaman, yaitu menggunakan teknologi yang mampu membantu guru dalam mengajar sehingga dapat memperjelas materi belajar. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat menjadi solusi yang tepat untuk dapat dikombinasikan dengan teknologi saat ini. Salah satunya dengan pemanfaatan *Articulate Storyline*. Pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* dianggap mampu menarik perhatian penggunanya karena dapat menggabungkan teks, gambar, video, dan suara sehingga dapat memberikan hasil visual yang lebih menarik, penggunanya mempunyai kendali penuh dalam memilih kegiatan apa yang dikehendaki berikutnya, sehingga lebih interaktif. Hasil publikasi berupa file HTML5, yang dapat diakses menggunakan *smartphone android*, melalui jaringan internet. Kenyataan tersebut juga didukung dari hasil penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh (Rohman, 2020) media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* mampu meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar siswa. Selaras

dengan (Suardi, 2021) *Articulate Storyline* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Digital Berbasis *Articulate Storyline* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia”

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan peneliti adalah metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Pada metode penelitian dan pengembangan pada bidang pendidikan dapat menghasilkan berbagai macam produk, seperti media pembelajaran, bahan ajar. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu, (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*)



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan produk yang dibuat dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis *software Articulate Storyline* yang berjudul "Kayanya Negeriku" pada materi SBdP dan IPS. Muatan pelajaran SBdP berisi materi tinggi rendah nada dan tempo dalam dan materi Kekayaan Alam di Indonesia dalam materi pelajaran IPS yang disajikan dengan kombinasi berbagai media seperti gambar, teks, video, audio yang dikombinasikan dengan fitur kuis interaktif. Selain itu, multimedia interaktif dapat diakses menggunakan laptop maupun *smartphone* yang efektif digunakan siswa saat pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Dalam mengembangkan media ini, dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap, yaitu *(A)nalyze, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation (E)valuation*. Berikut deskripsi tahapan pengembangan dari lima tahapan yang telah dilakukan.

Tahap Analisis, Tahap analisis menjadi tahap pertama yang dilakukan peneliti dalam proses penelitian dan pengembangan model ADDIE. Selain untuk memperkuat

data awal, kegiatan wawancara dan observasi dengan guru menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan multimedia interaktif. Dalam tahap ini terdiri dari tiga kegiatan, yaitu: analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa. Pada kegiatan analisis kebutuhan dilakukan wawancara dan observasi langsung di kelas IV-C dengan narasumber ibu Dra. Isnawati, S.Pd ditemukan bahwa, adanya masalah yang menjadi dasar pengembangan produk, yakni kebutuhan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang bervariasi, saat mengajar guru masih menggunakan buku tematik terpadu. Kemudian pada kegiatan analisis kurikulum SD Negeri Cipayung 01 menggunakan Kurikulum 2013. Kegiatan terakhir ialah analisis karakteristik siswa, dengan jumlah siswa dalam satu kelas yang tergolong banyak yaitu 42 orang siswa, membuat suasana kelas tergolong kurang kondusif sehingga siswa sulit berkonsentrasi. Selain itu, latar belakang orang tua yang beragam membuat tingkat kecerdasan dan kemampuan berpikir siswa berbeda-beda.

Tahap Desain, Tahap ini peneliti merancang desain tampilan, mengumpulkan materi, gambar, video, simbol, *background*, soal kuis, membuat kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Proses pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline* ini dibuat dengan desain tampilan yang menarik dengan berbagai *background colorfull*, audio, contoh gambar yang sesuai, video, fitur kuis interaktif, skor penilaian, permainan, tombol navigasi yang fungsional, dan sertifikat.

Tahap Pengembangan, Pada tahap ini, peneliti merealisasikan rancangan desain multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang telah dibuat sebelumnya yang kemudian akan dilakukan pengujian produk untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh enam orang validator yang terdiri dari tiga orang dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan dan tiga orang guru kelas IV SDN Cipayung 01. Berdasarkan hasil analisis data, pengembangan media pembelajaran menggunakan berbasis *Articulate Storyline* mendapatkan hasil

valid. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli oleh tiga orang dosen dan tiga orang guru kelas IV dengan rata-rata hasil validasi mencapai persentase 97% yang dinyatakan "sangat layak" untuk di uji cobakan kepada siswa. Adapun hasil validasi ahli terhadap pengembangan multimedia interaktif ini, disajikan sebagai berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Data Validasi Ahli Media, Bahasa dan Materi

No	Tim Ahli	Jumlah
1.	Ahli Media	92%
2.	Ahli Bahasa	95%
3.	Ahli Materi	100%
4.	Ahli Materi	98%
5.	Ahli Materi	97%
6.	Ahli Materi	100%
Rata-Rata		97%
		Sangat Layak

Tahap Implementasi, Produk yang sudah selesai di revisi berdasarkan saran dari para ahli, selanjutnya akan dilakukan uji coba untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan alat ukur instrumen *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini, produk akan di uji cobakan di kelas IV-C pada tanggal 1 Agustus 2022. Hasil uji coba instrumen *pre-test* dan *post-test* di uraikan sebagai berikut. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada kelas IV Tema 9 Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

dinyatakan “sangat layak” diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian uji coba di kelas didapatkan bahwa adanya peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif melalui 10 soal HOTS dengan bentuk soal Pilihan Ganda (PG). Rekapitulasi data nilai *pre-test* dan *post-test* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan *N-Gain* *Pre-test* dan *Post-test*

Kriteria	Uji Instrumen Soal Tes	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah Siswa	40	40
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	20	60
Nilai Rata-Rata	45,25	86,25
<i>N-Gain</i>	0,75	
<i>N-Gain Score (%)</i>	74,70%	
Keterangan	Tinggi	

Tabel di atas menunjukkan bahwa *N-Gain Score* pada kelas IV-C adalah 0,75 yang termasuk ke dalam kategori “Tinggi”. Dengan total keseluruhan 40 orang siswa, nilai tertinggi *pre-test* sebesar 80 dengan rata-rata 45,25. Kemudian pada *post-test* nilai tertinggi 100 dan memiliki rata-rata nilai *post-test* 86,25. Dari data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan kognitif siswa yang cukup baik antara

sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

Tahap Evaluasi, tahap ini merupakan tahap terakhir. Produk telah selesai diperbaiki akan diuji-cobakan kepada siswa di kelas. Uji coba dilaksanakan di kelas VI-C yang didasarkan adanya permasalahan dalam pembelajaran di kelas yang ditemukan saat kegiatan pra-penelitian. Tahap ini merupakan kegiatan penilaian dari pelaksanaan implementasi produk untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa setelah menerapkan multimedia interaktif melalui penyebaran kuesioner respon siswa dan guru. Hasil kuesioner respon siswa dan guru dapat diuraikan sebagai berikut. Hasil uji terbatas respon siswa, dilaksanakan pada hari Senin, 1 Agustus 2022 menggunakan kuesioner yang berisi 10 pernyataan kepada siswa kelas IV-C SDN Cipayung 01 yang berjumlah 40 orang setelah pembelajaran menggunakan produk yang telah dikembangkan. Data hasil kuesioner, disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Skor Hasil Kuesioner Respon Siswa

Nomor Pertanyaan	Skor ($\sum x$)	Skor ($\sum xi$)
1	183	200
2	188	200

3	189	200
4	190	200
5	187	200
6	183	200
7	185	200
8	191	200
9	182	200
10	184	200
Total	1862	2000
Rata-Rata (%)	93,1%	

Berdasarkan hasil dari kuesioner siswa mendapat respon yang baik dengan skor rata-rata 93,1%. Jumlah ini berada pada rentang 80%-100% dengan kriteria "Sangat Baik". Dari data di atas, produk layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji terbatas respon guru, Uji coba terbatas dilaksanakan di SD Negeri Cipayung 01 pada kelas IV-C. Kuesioner respon guru berisi 10 pernyataan mengenai penggunaan multimedia interaktif digital berbasis *Articulate Storyline*. Hasil respon guru setelah menggunakan media diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4. Skor Hasil Kuesioner Respon Guru Kelas IV-C

Nomor Pertanyaan	Skor ($\sum x$)	Skor ($\sum xi$)
1	5	5
2	5	5
3	5	5
4	5	5
5	4	5
6	5	5
7	5	5
8	4	5
9	4	5
10	5	5

Total	47	50
Rata-Rata (%)	94%	

Berdasarkan hasil dari kuesioner guru mendapat respon yang baik dengan skor rata-rata 94% jumlah ini berada di antara rentang 80%-100% dengan kriteria "Sangat Baik". Kuesioner respon guru dalam data penelitian berfungsi untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dari responden.

Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* Tema 9 Subtema 2 dengan kriteria "Sangat Baik" yang dinyatakan mampu memotivasi siswa dalam belajar secara mandiri, membantu guru dalam mengajar serta dapat memberikan variasi pada media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga siswa lebih antusias dan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, proses pengembangan media dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan model ADDIE berbasis *software Articulate Storyline* pada Tema 9 Subtema 2 Pemanfaatan

Kekayaan Alam di Indonesia kelas IV SD Negeri Cipayung 01 mendapatkan hasil valid. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli oleh tiga orang dosen dan tiga orang guru kelas IV dengan rata-rata hasil validasi mencapai persentase 97% yang dinyatakan "sangat layak" untuk di uji cobakan kepada siswa. Kemudian dari hasil penelitian uji coba di kelas IV-C terdapat peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan media dengan skor *N-gain* sebesar 0,75. Selain itu, hasil kuesioner respon siswa dan guru mendapatkan respon yang baik, hasil persentase respon guru sebesar 94% sedangkan hasil respon siswa yang berjumlah 40 orang mendapatkan persentase sebesar 93,1%. Dari hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Software Articulate Storyline* yang telah dikembangkan, dinyatakan sangat layak diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan beberapa rekomendasi sebagai berikut. 1)Multimedia interaktif *Articulate Storyline* pada Kelas IV Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran ke-5 dapat digunakan

oleh guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) yang menarik dan interaktif dapat dikembangkan lebih lanjut untuk melakukan penelitian serupa atau untuk mengetahui lebih jauh manfaat dari *software Articulate Storyline*. 2)Multimedia interaktif sebaiknya digunakan secara individual/mandiri menggunakan *smartphone android* di kelas maupun di lab.komputer yang sudah tersambung dengan *headphone* sehingga suara pada media interaktif tidak berlawanan satu sama lain. 3)Peningkatan penggunaan media pembelajaran secara digital perlu ditunjang dengan sarana-prasarana di sekolah untuk memudahkan dan menarik perhatian siswa dalam belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, P. (2017) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck.', *Jurnal POSITIF*, (1), pp. 14–28.
- Apriliasari, A. (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Membuat Minuman Non Alkohol Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3*. Universitas Negeri

- Yogyakarta.
- Arwanda, P. (2020) 'Pengembangan media pembelajaran articulate storyline kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.
- Fatia, I. (2020) 'Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar.
- Hardani (2020) *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*.: Edited by A. Husnu Abadi, A.Md. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Herman Dwi (2017) *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Kurniawan, B. (2022) *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif EPIC 5C berbasis CBL*. Penerbit Widina.
- Nugraheni, T.D. (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*.
- Nurjanah, S. (2018) *Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline dalam meningkatkan hasil pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri*.
- Priyambodo, E. (2016) 'Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa', *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, pp. 99–109.
- Rohman, S.N. (2020) 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah', *Repository UIN Raden Intan Lampung*, p. 64.
- Suardi, N.P. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Kelas VI Tema 9 Subtema 2 di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin*.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yasin, A.N. (2017) 'Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA.', *Jurnal BioEdu*
- Yumini, S. a (2016) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto.', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.