

KEEFEKTIFAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE PADA PEMAHAMAN KONSEP DAN KARAKTER CINTA TANAH AIR SISWA KELAS IV SD

Astri Purnamasari¹, Wasino², Sarwi³, Tri Joko Raharjo⁴, Bambang Subali⁵

^{1,4} Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

²Fakultas Ilmu Sosial dan politik, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁵Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Alamat e-mail : 1astripurnamasari@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the limited use of digital learning media in elementary schools, particularly in Pancasila Education, which often results in low conceptual understanding and weak development of national identity values. This study aims to develop an interactive multimedia using Articulate Storyline and to examine its effectiveness in improving conceptual understanding and students' patriotic character. The ADDIE model was employed, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product was validated by material and media experts, and its effectiveness was tested using a pretest–posttest control group design. Data were analyzed through normality test, homogeneity test, independent sample t-test, and N-Gain score. Results indicated that the multimedia was highly feasible with expert validation scores above 90%. The normality and homogeneity tests met parametric assumptions. The independent t-test revealed a significant difference ($Sig. < 0.05$) in posttest scores between the experimental and control groups. The N-Gain score in the experimental class was categorized as moderate–high, indicating meaningful improvement. Students' patriotic character also increased based on observation results. In conclusion, the Articulate Storyline–based multimedia is effective in enhancing students' conceptual understanding and patriotic character in elementary school Pancasila Education

Keywords: *interactive multimedia, Articulate Storyline, conceptual understanding, patriotic character*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sehingga pemahaman konsep dan penguatan karakter peserta didik belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline serta menguji keefektifannya terhadap peningkatan pemahaman konsep dan karakter cinta tanah air siswa kelas IV. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan uji keefektifan menggunakan desain *pretest-posttest control group*. Analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, *independent sample t-test*, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan ahli di atas 90%. Uji prasyarat menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Uji *independent t-test* memperoleh nilai $Sig. < 0,05$, menandakan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Nilai N-Gain pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang hingga tinggi, menunjukkan peningkatan yang bermakna. Observasi karakter cinta tanah air juga menunjukkan peningkatan perilaku positif siswa. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline efektif meningkatkan pemahaman konsep dan karakter cinta tanah air siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: multimedia interaktif, Articulate Storyline, pemahaman konsep, karakter cinta tanah air.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar idealnya mampu menumbuhkan pemahaman konsep dan karakter kebangsaan yang kuat. Namun kenyataannya, pembelajaran masih didominasi metode ceramah, minim penggunaan media digital, serta belum menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif. Pembelajaran sebagai ujung tombak dalam praktik pendidikan diharapkan

mengutamakan proses implementasi (Sarwi, 2021). Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru dalam merancang pembelajaran dan mengimplementasikan program pembelajaran dikelas (Kahfi, 2021). Selain itu, Berdasarkan analisis kebutuhan pada siswa dan guru, lebih dari 85% menyatakan perlunya media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif untuk memahami materi Pancasila yang bersifat abstrak. Media interaktif

memiliki keunggulan lainnya yaitu dapat dibuka melalui komputer maupun smarthphone sehingga siswa lebih mudah didalam penggunaannya (Wahyuni, 2022). Permasalahan ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan kurang optimalnya penguatan karakter cinta tanah air siswa. Untuk itu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, guru dapat melakukan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di dalam kelas, sehingga membuat peserta didik betah dan juga tidak cepat bosan pada saat menerima pelajaran yang diajarkan oleh guru (Amara I, 2021).

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan teks, visual, audio, dan aktivitas interaktif. Sejalan dengan pendapat diatas, berikut komponen multimedia interaktif menurut (surjono, 2017) adalah : 1) Pendahuluan Terdiri Atas, Title page, Menu, Tujuan Pembelajaran, Petunjuk. 2) Isi/Materi Terdiri atas : Kontrol, Interaksi, navigasi, Teks, Suara, Gambar, Video, Animasi dan simulasi. 3) Penutup Terdiri atas : Ringkasan dan Latihan/Evaluasi. Multimedia interaktif

berbasis Articulate Storyline menjadi salah satu alternatif karena mampu menyajikan materi secara menarik, sistematis, dan mudah dioperasikan oleh siswa sekolah dasar. *Articulate Storyline* adalah sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai kalanagan pemula hingga profesional (Setyaningsih, 2020). *Articulate Storyline* ini cocok digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran karena media ini menyediakan menu yang interaktif sehingga peserta didik dapat menggunakan untuk menggali informasi tentang materi pembelajaran (Selsabila, 2022). Menjadi sebuah fakta, bahwa teknologi dapat dimanfaatkam untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Iqbal et al., 2021). *Articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan seingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik karena di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat

langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari, serta konten yang dikembangkan *Lectora Inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai output (Alfiyana, 2020).

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, penggunaan media interaktif menjadi sangat penting. Materi yang dipelajari banyak bersifat abstrak. Pendidikan Pancasila menjadi titik awal siswa mempelajari nilai-nilai panutan hidup berbangsa dan bernegara secara lebih terperinci untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menjadi alat pemersatu Indonesia, maka diperlukan sebuah pemahaman konsep dari sebuah nilai-nilai panutan hidup berbangsa dan bernegara (Safitri, 2023). Lebih dari itu, Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter cinta tanah air.

Cinta tanah air merupakan perilaku yang menunjukkan kepedulian, penghargaan, yang dilandasi semangat kebangsaan serta rela berkorban demi bangsa dan negara (Atika et al., 2019). Karakter cinta tanah air perlu ditanamkan

kepada siswa untuk lebih mengenal budaya bangsa sehingga dapat melestarikannya (Fatmawati et al., 2018), untuk mengatasi perbedaan budaya yang ada di Indonesia perlu ditanamkan cinta tanah air agar siswa mencintai kebudayaan bangsa serta toleransi dengan adanya perbedaan budaya (Paramita et al., 2020)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 193 Tettikenrarae, ditemukan bahwa antusiasme siswa dalam pembelajaran masih rendah dan penggunaan media digital belum optimal meskipun fasilitas sekolah tergolong memadai. Guru juga mengakui keterbatasan dalam mengembangkan media interaktif sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan kurang variatif. Permasalahan ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan lemahnya karakter cinta tanah air siswa. Dalam konteks tersebut, pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline menjadi solusi yang relevan dan perlu dilakukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline

pada pembelajaran Pendidikan Pancasila; dan menguji keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman konsep dan karakter cinta tanah air siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis dalam pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar, sekaligus menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan sebuah produk (Sugiyono, 2019). Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket kepada siswa dan guru. Tahap desain meliputi pembuatan storyboard, naskah narasi, navigasi, serta rancangan tampilan. Pengembangan dilakukan menggunakan Articulate Storyline

dengan integrasi gambar, audio, animasi, dan kuis interaktif.

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembar penilaian berbasis skala Likert. Implementasi uji coba dilakukan pada kelas eksperimen (KE) dan kelas kontrol (KK) menggunakan desain *pretest-posttest control group*. Dimana kelas eksperimen mendapat perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif berbasis articulate storyline dalam proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kelas kontrol menggunakan metode Pembelajaran konvensional. Pengumpulan data meliputi tes pemahaman konsep dan observasi karakter cinta tanah air. Analisis statistik mencakup uji normalitas, homogenitas, *independent sample t-test*, dan perhitungan N-Gain untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan kelayakan media diperoleh dari penilaian ahli dan memperoleh kategori sangat layak dengan persentase 96,8%, sementara keefektifan multimedia interaktif

articulate storyline ini diperoleh dari hasil uji independent t-test dan Ngain. Rincian hasil keefektifan multimedia disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1 Hasil Uji Independent sample t-test pemahaman konsep

No.	Data	Kelompok	df	Sig.	Ket
1	Pretest	KK & KE	42	0,367	H_0 Diterima
1	Posttest	KK & KE	42	0,000	H_0 Ditolak

Hasil uji t pada pretest menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05, sehingga tidak terdapat perbedaan kemampuan awal pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kontrol. Setelah perlakuan, hasil posttest menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05. Hal ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga penggunaan multimedia interaktif Articulate Storyline efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Tabel 2 Uji t Pra Observasi dan Pasca Observasi Karakter Cinta Tanah Air

No.	Data	Kel	df	Sig.	Ket
1	Pra obs	KK & KE	42	0,551	H_0 Diterima
2	Pasca obs	KK & KE	42	0,000	H_0 Ditolak

Nilai signifikansi pada praobservasi karakter cinta tanah air berada di atas 0,05, menunjukkan

bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara. Setelah pembelajaran, nilai signifikansi pada pascaobservasi berada di bawah 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, multimedia interaktif juga berpengaruh positif terhadap peningkatan karakter cinta tanah air siswa.

Nilai Ngain untuk pemahaman konsep dan karakter cinta tanah air di sajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3 NGain Pemahaman Konsep dan Karakter Cinta Tanah air

No.	Data	N	Nilai N-Gain	Kriteria
1	Pemahaman Konsep	22	0,6313	Sedang
2	Karakter Cinta Tanah Air	22	0,7553	Tinggi

Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan memberikan peningkatan yang efektif terhadap hasil belajar siswa. Nilai N-Gain pemahaman konsep sebesar 0,6313 berada pada kategori sedang, yang berarti media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara efektif. Sementara itu,

nilai N-Gain karakter cinta tanah air sebesar 0,7553 berada pada kategori tinggi, sehingga menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga sangat efektif dalam menguatkan karakter cinta tanah air siswa.

Dengan demikian, secara keseluruhan, multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sekaligus pengembangan karakter siswa kelas IV SD.

E. Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh penilaian “sangat layak” dari para ahli materi maupun ahli media, sehingga dapat dinyatakan memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa multimedia tersebut mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep serta penguatan karakter cinta tanah air pada siswa kelas IV. Melalui penyajian materi

yang visual, kontekstual, dan interaktif, siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran sekaligus menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan yang disajikan. Berdasarkan hasil tersebut, pemanfaatan media pembelajaran interaktif direkomendasikan tidak hanya untuk Pendidikan Pancasila, tetapi juga untuk mata pelajaran lain yang membutuhkan visualisasi konkret dan pendekatan pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa sebagai pusat proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyana, N.A.I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII BAB Sholat Jum'at di MTsN 3 Nganjuk*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Tulungagung: Jawa Timur.
- Amara I, 2021. Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Di Kelas V SDN 1 Anggrek. ejurnal.pps.ung.ac.id.
- Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter

- Membentuk Karakter Cinta Tanah Air. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 105.
<https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17467>
- Fatmawati, L., Pratiwi, R. D., & Erviana, V. Y. (2018). Pengembangan Modul Pendidikan Multikultural Berbasis Karakter Cinta Tanah Air dan Nasionalis pada Pembelajaran Tematik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 80–92.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p80-92>
- Iqbal, M., Rizal, M., & Idris, J. (2021, November). The Strengthening of Character in Boarding Schools Based Technology in Lhouksemawe, Northern Aceh Indonesia. In *The 1st International Conference on Research in Social Sciences and Humanities (ICoRSH 2020)* (pp. 682-687). Atlantis Press
- Kahfi, M., Nurparida, N., & Srirahayu, E. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Petik*, 7(1), 63–70.
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.986>
- Paramita, P., Sharma, U., & Anderson, A. (2020). Indonesian teachers' causal attributions of problem behaviour and classroom behaviour management strategies. *Cambridge Journal of Education*, 50(2), 261–279.
<https://doi.org/10.1080/0305764X.2019.1670137>
- Safitri, A. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk mengetahui gambaran kemampuan pemahaman konsep nilai-nilai pancasila siswa kelas V sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(4).
- Sarwi, S., Nisa, G., & Subali, B. (2021). An analysis of critical thinking skill and interpersonal intelligence in the development of ethnoscience-based teaching material salt production. *Journal of Physics: Conference Series*, 1918(5).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/5/052060>
- Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 458.
<https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* (Pertama). UNY Press.
- Wahyuni*, S., Ridlo, Z. R., & Rina, D. N. (2022). Pengembangan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis
Articulate Storyline Terhadap
Kemampuan Berpikir Kritis Siswa
SMP pada Materi Tata Surya.
Jurnal IPA & Pembelajaran IPA,
6(2), 99–110.
<https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.24624>