

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI TEMATIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Sucia Ningsih¹, Tri Achmad Budi Susilo², Anggralita Sandra Dewi³.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sidoarjo
suciianafia@gmail.com¹, trisusilostkip@gmail.com², akusandradewi@gmail.com³

ABSTRACT

Based on the limitations of the textbook and not using interactive media. This study aims to create an interactive multimedia product Articulate Storyline for the thematic material for class V of Public Elementary Schools. A total of 19 students at SDN Lemahputro 1 participated in this study. This study applies R&D development research by applying the ADDIE development model. The instrument used in this study used a questionnaire in the form of a questionnaire and pretest and posttest test sheets. The interactive multimedia in this study has gone through a validation cycle by media experts and material experts. The material expert validation test produces an average value of 88.5%, while the results of the media expert validation test are in the very feasible category with an average of 92%. Pretest student learning outcomes is 61.58%. The posttest results experienced an increase after using the media with an average value of 84.74%. The test results of the validity and reliability of the test show that the test items used are valid and reliable so that they are used effectively. When using the N-gain formula, students experience an increase in learning outcomes with a value of 0.621 being interpreted moderately. It can be concluded that making multimedia products using Articulate Storyline for Class V Elementary School thematic material is very suitable for use in the learning process.

Keywords: *Interactive Multimedia, Articulate Storyline, Thematic*

ABSTRAK

Berdasarkan keterbatasan buku paket serta belum menggunakan media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah produk multimedia interaktif *Articulate Storyline* untuk materi tematik kelas V Sekolah Dasar Negeri. Sebanyak 19 siswa SDN Lemahputro 1 berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini menerapkan penelitian pengembangan R&D dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan kuisioner berupa angket dan lembar tes *pretest* dan *posttest*. Multimedia interaktif dalam penelitian ini telah melalui siklus validasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji validasi ahli materi menghasilkan nilai rata-rata sebesar 88,5%, sedangkan hasil uji validasi ahli media dalam kategori sangat layak dengan rata-rata 92 %. Hasil belajar siswa *pretest* adalah 61,58%. Hasil *posttest* mengalami peningkatan setelah menggunakan media nilai rata-ratanya 84,74%. Hasil uji validitas dan reliabilitas tes menunjukkan bahwa soal tes yang digunakan valid dan reliabel sehingga efektif digunakan. Ketika menggunakan rumus N-gain, siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan nilai 0,621 diinterpretasi sedang. Dapat disimpulkan bahwa pembuatan produk multimedia dengan menggunakan *Articulate Storyline* untuk materi tematik Kelas V Sekolah Dasar sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Articulate Storyline, Tematik

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan dalam teknologi pada zaman sekarang sesuai dengan modernnya mengalami banyak peningkatan yang sangat relevan terkait akan berbagai perkembangan kelangsungan bermasyarakat. Peningkatan teknologi digital sangat mempengaruhi terhadap segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Teknologi merupakan keutuhan sarana untuk kelangsungan hidup manusia sesuai inovasi yang dikembangkan untuk mempermudah kegiatan masyarakat yang bermanfaat. Manfaat itu pula tergantung pada persepsi manusia dalam menggunakannya. Akan tetapi pada dasarnya memiliki manfaat positif ketika kita menggunakan untuk kebaikan dan sesuai tujuan. Sehingga tantangan setiap individual akan bersaing pada perkembangan yang akan diikuti. Menurut Jamun (2018) mengungkapkan bahwa teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, pada saat ini, komunikasi dalam pendidikan banyak dilakukan melalui *gadget/ laptop*. Saat ini kita perlu menciptakan siswa untuk mampu bersaing menghadapi tantangan dengan melibatkan teknologi dalam suatu kegiatan pendidikan. Dengan harapan semua hal yang dilakukan

secara manual banyak dialihkan ke pengguna perangkat digital.

Pendidikan merupakan indikator paling penting untuk menetapkan kemajuan suatu bangsa. Untuk itu diperlukan pendidikan yang berkualitas supaya dapat mencerdaskan kehidupan bangsa ke depannya. Dengan begitu pendidikan menjadi salah satu cita-cita agar semua orang dapat membentuk dasar kemajuan dan kualitas tinggi. Dalam pendidikan selalu tidak jauh dari pengkajian pembelajaran. Menurut Sadiman dalam Kustandi, (2020) pembelajaran itu sendiri adalah tindakan sadar terencana untuk memanipulasi sumber belajar agar pembelajaran berlangsung terarah dalam diri siswa. Suatu pembelajaran, siswa adalah insan yang belajar dan guru sebagai insan yang mengajar. Tugas guru merupakan menjadi tutor bagi pelajar, memotivasi, memfasilitasi dari seorang yang tidak mengerti sebelumnya menjadi orang yang yang mengetahui seluruhnya. Akan tetapi tidak semua siswa dapat mempelajari materi tersebut secara langsung namun ada yang kesulitan belajar. Karena semua karakter siswa tidak sama.

Dengan menggunakan media pembelajaran, salah satu penunjang pembelajaran digunakan dalam

kegiatan pembelajaran. Menurut Nurrita, T. (2018), media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang dimanfaatkan pada proses pembelajaran sehingga dapat merangsang dan menarik perhatian, perasaan, dan minat selama proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan siswa menggunakan media pembelajaran, pelajaran dapat dibuat lebih menyenangkan bagi mereka dan mereka dapat belajar secara mandiri, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Dengan pemanfaatan media pembelajaran diyakini siswa tidak akan kelelahan secara efektif dan para pendidik tidak kesusahan. Media pembelajaran dapat membangkitkan investasi dinamis siswa baik secara tulus maupun intelektual. Lebih lanjut, media pembelajaran juga dapat memperkuat pemanfaatan masing-masing perasaan siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Dengan adanya kerjasama yang diperlukan melalui media pembelajaran, maka siswa dapat secara lugas dikaitkan dengan bertambahnya pengalaman dan menumbuhkan pemahaman yang lebih

mendalam terhadap materi yang diajarkan. Selama masa pembelajaran ini, materi tetap berupa tumpukan kertas. Papan tulis, kapur tulis, spidol, dan penghapus bukan satu-satunya alat belajar yang dibutuhkan. Masih banyak perangkat dan bahan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman, telah beredar media *e-education* media yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif dengan inovasi berbasis penglihatan dan suara. Menurut (Daryanto, 2016), visual dan suara adalah sejenis media yang dilengkapi dengan pengatur yang memungkinkan pengguna untuk memiliki aktivitas atau pilihan yang menurut mereka harus dilakukan secara langsung. Berdasarkan observasi di kelas pada tanggal 13 September 2022, pada kegiatan pembelajaran diperoleh data bahwa mereka telah memanfaatkan inovasi media pembelajaran seperti youtube, visual maupun audio visual. Faktanya, masih belum mengoptimalkan media yang bervariasi dan inovatif sehingga peneliti tertarik untuk menyumbangkan inovasi terduga dengan harapan mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu perangkat komputer yang

digunakan dalam media pembelajaran ini menggunakan perangkat *software* yaitu *articulate storyline3*.

Dalam pandangan (Darmawan, 2016), *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain interaktif yang dapat dipublikasikan oleh pengolahnya. Jadi aplikasi *Articulate Storyline 3* ini semudah powerpoint tetapi lebih lengkap layaknya *flash* dan *interface* yang dapat sebagai media interaktif yang dapat bermanfaat. Karena banyak memanfaatkan adanya perkembangan teknologi berbasis IT. Aplikasi *Articulate Storyline 3* ini adalah alat pembuatan multimedia yang dapat digunakan untuk media interaktif menggunakan kombinasi teks, gambar, audio, animasi dan lainnya serta banyak fitur-fitur aplikasi *Articulate Storyline 3* seperti tombol navigasi, *timeline*, *character*, *scene* (Rianto, 2020). Karena itu, pengguna program tersebut dapat terbantu dalam memahami dan menjadi lebih tertarik pada proses pembelajaran. Program direncanakan dengan tampilan yang menarik agar siswa lebih tertarik dan terlibat secara efektif dalam pembelajaran.

Multimedia interaktif yang berbasis program *software Articulate Storyline 3* ini berbentuk gabungan media audio visual yang akan dikembangkan dalam penyampaian materi didalamnya kemudian dipublikasikan ke web serta *smartphone* android dengan dikonversikan menjadi aplikasi (APK). Menurut Pratama (2019) mengungkapkan bahwa *software* ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik dengan mempresentasikan informasi dalam membuat tujuan tertentu dan kemampuan teknik dan seni sesuai tujuan masing-masing. Multimedia dengan kemampuan untuk dikemas seperti aplikasi pada *gadget* yang biasa digunakan untuk bermain game. Media ini menyajikan materi pembelajaran dan evaluasi yang menarik. Sehingga hasil dari produk ini efektif dan interaktif dan lebih kompeherensif dalam penggunaanya.

Pada pembelajaran yang digunakan saat peneliti lakukan menerapkan kurikulum 13. Bahwa pembelajaran menggunakan tematik yang mengkaitkan mata pelajaran yang terpadu. Penggunaan media *Articulate Storyline* sangat sesuai untuk digabungkan dalam pembelajaran tematik. Dalam konteks

pembelajaran, hal yang paling penting adalah memperhatikan bagaimana siswa dapat menyerap informasi dengan cara yang menyenangkan. Seperti yang dikatakan oleh (Dewi, 2020), pendekatan yang menyenangkan dalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tematik, siswa diberikan pengetahuan yang bermakna. Sebagai acuan observasi di sekolah ini terdapat buku paket yang terbatas sehingga siswa menggunakan buku paket hanya di kelas. Dengan hal itu peneliti mengembangkan media pembelajaran ini membantu siswa membuka atau belajar buku paket kembali saat di rumah berupa link dan aplikasi yang telah peneliti buat. Media pembelajaran berupa link html5 serta berbentuk aplikasi ini dapat digunakan dimanapun ketika menggunakan *gadget*. Sehingga ketika siswa bermain *gadget* di rumah tidak bermain *games* saja akan tetapi dapat menyelipkan belajar dengan menggunakan media ini. Namun kebanyakan siswa Sekolah Dasar tidak semua mempunyai *gadget* sendiri, mereka dapat meminta bantuan kepada orang tua mereka

saat belajar menggunakan media *Articulate Storyline 3*.

Dalam pengamatan yang ada di kelas V SDN Lemah Putro 1, ketika kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat suatu masalah seperti siswanya kurang fokus dalam memperhatikan guru memberikan materi, waktu kegiatan belajar di kelas masih menerapkan media pembelajaran yang diimplementasikan di kelas pada umumnya. Ketika pendidik memerintahkan untuk mengerjakan tugas masih banyak siswa tidak langsung tanggap untuk segera mengerjakan. Sehingga proses belajar mengajar berlangsung lama. Dalam kegiatan tersebut, siswa kurang menarik dan mudah bosan dalam proses pembelajaran. Sehingga mempengaruhi respon siswa dalam belajar. Hal ini dibuktikan melalui hasil penilaian harian tersebut bahwa siswa ada yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Diketahui nilai siswa yang dibawah KKM mencapai 42% (8 siswa). Sedangkan siswa yang diatas KKM mencapai 58% (11 siswa). Hasil penilaian kelas nilai rata-rata 73,63 sedangkan nilai KKM yang ditentukan yaitu 75. Karena belum menggunakan media yang interaktif.

Peneliti melihat bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dan kurang focus pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dianggap berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang positif. Hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa untuk mengatur emosi dan mengatasi kebiasaan buruk dalam proses belajar (Fitriyah,2021).

Atas dasar pemikiran tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah produk aplikasi *software Articulate Storyline 3* berupa link *Html5* yang didesain lebih menarik. Hal ini diharapkan untuk meningkatkan semangat belajar siswa, mencegah kebosanan, serta menyediakan inovasi dan variasi multimedia yang akan merasa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar. Penelitian ini focus pada materi tematik kelas V SDN Lemahputro1. Sehingga peneliti mengembangkan “Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* pada Materi Tematik Kelas V Sekolah Dasar”, dengan tujuan tinjauan ini adalah untuk mengevaluasi kevalidan atau kelayakan multimedia interaktif *Articulate Storyline* pada Tematik

kelas V Sekolah Dasar, serta mengetahui implikasinya terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline* pada materi tematik kelas V Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan *Reseach and Developmen (R&D)*. Metode penelitian ini untuk menciptakan produk tertentu dengan melakukan pengujian lebih komprehensif terhadap kelayakannya dalam pembelajaran penggunaan media. Sugiyono menegaskan (2016: 297), penelitian pengembangan biasanya berfokus pada pembuatan produk tertentu dan mengujinya untuk menentukan siap atau tidak untuk digunakan dalam situasi aktual. Dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, media pembelajaran akan menjadi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Tujuan pengembangan ini untuk mengatasi yang ada dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Lemahputro 1. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun akademik 2022/2023 dengan mengikutsertakan 19 siswa kelas V SDN Lemahputro I Sidoarjo, dengan

rincian 11 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini telah diimplementasikan dalam penelitian untuk menggambarkan pendekatan yang berurutan dengan pengembangan instruksional (Rusmulyani, 2020). Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dan lembar tes soal *pretest-posttest*. Informasi yang yang diimplementasikan pada penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa analisis diperoleh melalui penilaian ahli materi dan ahli media dengan menggunakan skala Likert dengan 5 poin untuk setiap kriteria dalam bentuk ceklis serta menganalisis hasil belajar siswa menggunakan media. Sedangkan data kuantitatif yaitu skor yang ditentukan dari penilaian validator oleh ahli materi dan ahli media serta menghitung nilai hasil belajar siswa menggunakan media. Jumlah skor pada instrumen dari penilaian ahli materi dan media digunakan untuk menghitung hasil skor kevalidan. Masing-masing

validator dihitung dengan persentase persamaan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor (nilai) dari ahli

N = jumlah skor maksimal

$\sum X$ = jumlah skor jawaban yang diperoleh (Arikunto, 2008)

Dari hasil perhitungan tersebut, maka hasil yang diperoleh dari nilai itu diuraikan dalam menentukan kelayakan seperti tabel.1 berikut ini:

Tabel 1. Kualitas Kelayakan

| Persentase | Keterangan |
|------------|--------------------|
| < 21% | Sangat tidak layak |
| 21% - 40% | Tidak layak |
| 41% - 60% | Cukup layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 81% - 100% | Sangat layak |

Untuk pengujian soal-soal yang akan digunakan sebagai *pretest-posttest* melalui SPSS dengan melakukan uji validitas, uji reabilitas dan mengukur peningkatan dari hasil belajar pada materi tema 8 subema 3 dan pembelajaran 3 dengan perolehan nilai rata-rata dari *pretest* dan *posttest* siswa yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, dapat digunakan uji N-gain dengan menggunakan formulasi berikut (Ariesta(Andzania, 2022):

$$g = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{\text{Skor}_{\text{max}} - \text{skor}_{\text{pre}}}$$

| Table .2 Kriteria Interpretasi N-gain | |
|---------------------------------------|-------------|
| Skor Gain | Interpretas |
| $0,70 < g \leq 1,00$ | Tinggi |
| $0,30 < g \leq 0,70$ | Sedang |
| $g \leq 0,30$ | Rendah |

C.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kelayakan Multimedia Interaktif Articulate Storyline Pada Tematik Kelas V Sekolah Dasar.

Pada penelitian ini telah dilakukan peningkatan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Articulate Storyline* dalam bentuk aplikasi maupun web yang mampu digunakan di ponsel, tab, PC dan gadget lainnya. Media ini dapat disebut juga *e-book* yang berupa link html5 dan aplikasi yang akan dishare pada android dan komputer. Media pembelajaran ini dimaksudkan untuk memuat materi tematik tema 8 "lingkungan sahabat kita", subtema 3 yang terdiri dari 6 pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan maksud untuk merangsang inovasi dan kreativitas siswa serta meningkatkan minat belajar mereka. Media terdiri dari beberapa pembelajaran yang meliputi:



Gambar.1 Tampilan awal



Gambar.2 Daftar Isi



Gambar. 3 Stasiun Pembelajaran



Gambar.4 tampilan awal soal

Gambar. 5 Tampilan Latihan Soal



Gambar.6 tampilan hasil skor



Produk pengembangan multimedia interaktif *Articulate storyline* menggunakan *smartphone* atau komputer yang dapat diakses menggunakan link yang telah dishare oleh peneliti, cara menggunakannya dengan *online* dan dapat menginstal aplikasi yang telah dishare sehingga dapat menggunakannya secara *offline*. Model layar pemutaran responsif terdapat 2 rotasi (*landscape* dan *portrait*) Tahapan selanjutnya setelah produk media pembelajaran dikembangkan, adalah melakukan pengecekan dan persetujuan kepada kedua validator (ahli media dan ahli materi). Validator ahli media adalah Andik Susanto, M.Kom yang merupakan dosen STKIP PGRI Sidoarjo dan validator ahli materi

adalah Widya Wahyu Lestari, S.Pd. SD yang merupakan guru kelas Vb Sekolah Dasar Negeri Lemahputro 1 Sidoarjo.

Dalam penelitian ini, instrumen digunakan untuk menentukan apakah membuat Multimedia *Articulate Storyline* untuk konten tematik sudah tepat dan efektif. Alat pemeriksaan yang digunakan adalah lembar persetujuan sebagai validasi dengan penyebaran angket. Berikut adalah konsekuensi dari pengujian approval yang dilakukan oleh para ahli media, yang dapat dilihat pada tabel. 2 di bawah ini:

Tabel. 2 Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Media

| Aspek | Presentase (%) | Kategori |
|-----------------|----------------|--------------|
| Perangkat lunak | 92% | Sangat layak |
| Komunikasi | 92% | Sangat layak |
| Rata-rata | 92% | Sangat layak |

Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli media yang terdapat dalam table 2, dapat diperoleh informasi mengenai tingkat kelayakan media tersebut. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan dua perspektif yang berbeda. Dalam aspek perangkat lunak, media pembelajaran tersebut mendapatkan nilai persentase 92% yang juga dikategorikan sebagai sangat layak. Selain itu dalam aspek komunikasi, media pembelajarn juga

menghasilkan nilai persentase 92% yang juga diklasifikasikan sebagai sangat tepat. Maka dapat disimpulkan, nilai rata-rata dari uji validasi oleh ahli media yaitu 92%. Merujuk hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dioptimalkan dan ditetapkan sangat layak diterapkan sarana pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar. Produk pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline* telah terbukti efektif dan sesuai sebagai media pembelajaran yang cocok untuk diimplementasikan pada konteks pembelajaran tersebut.

Tabel. 3 Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Materi

| Aspek | Persentase (%) | Kategori |
|---------------------|----------------|---------------------|
| Relevansi Materi | 88% | Sangat layak |
| Desain Pembelajaran | 93% | Sangat layak |
| Bahasa | 80% | Sangat layak |
| Keterlaksanaan | 93% | Sangat layak |
| Rata-rata | 88,5% | Sangat layak |

Berdasarkan tabel.3 dari hasil uji validasi ahli materi dapat diketahui kategori kelayakan. Terdapat empat aspek yang digunakan untuk hasil uji validasi. Ada kategori dari aspek relevansi materi yang memperoleh nilai persentase 88% yang diklasifikasikan sangat layak. Dari aspek desain pembelajaran mencapai nilai 93% yang diklasifikasikan sangat layak. Dari aspek Bahasa mencapai nilai skor 80% dan aspek

keterlaksanaan mencapai nilai 93% yang diklasifikasikan sangat layak. Maka dari itu rata-rata hasil dari uji validator ahli materi memperoleh nilai persentase 88,5%. Sehingga dapat diketahui kelayakan media pembelajaran yang dioptimalkan tergolong pada tingkatan sangat layak. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan seperti multimedia interaktif *articulate storyline*, kita dapat menentukan apakah media tersebut layak digunakan seperti sarana pembelajaran kelas V Sekolah Dasar.

2. Hasil belajar siswa menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline*

Dari hasil belajar siswa menggunakan multimedia ini dilakukan uji validitas tes dan reabilitas tes untuk mengetahui kevalidan dan konsistensi instrument soal yang terdiri dari 10 pilihan ganda yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS.

a. Uji Validitas Tes

Peneliti menggunakan uji validitas tes tujuannya untuk mengetahui valid tidaknya sebuah tes yang digunakan maka dapat dihitung menggunakan teknik produk moment dengan $\alpha = 0,05$. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal

dikatakan valid. Berikut hasil hitungan menggunakan SPSS:

Tabel. 4 hasil uji validitas tes pilihan ganda

| No Soal | r_{hitung} | r_{tabel} | Sig. | α (alpha) | Keterangan |
|---------|--------------|-------------|-------|------------------|------------|
| 1 | 0,708 | 0,482 | 0,001 | 0,05 | Valid |
| 2 | 0,640 | 0,482 | 0,003 | 0,05 | Valid |
| 3 | 0,492 | 0,482 | 0,032 | 0,05 | Valid |
| 4 | 0,492 | 0,482 | 0,032 | 0,05 | Valid |
| 5 | 0,640 | 0,482 | 0,003 | 0,05 | Valid |
| 6 | 0,492 | 0,482 | 0,032 | 0,05 | Valid |
| 7 | 0,680 | 0,482 | 0,001 | 0,05 | Valid |
| 8 | 0,522 | 0,482 | 0,022 | 0,05 | Valid |
| 9 | 0,548 | 0,482 | 0,015 | 0,05 | Valid |
| 10 | 0,680 | 0,482 | 0,001 | 0,05 | Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas pada table.4 tersebut bahwa soal tes pilihan ganda dikatakan valid karena hasilnya melebihi nilai r_{tabel} 0,482.

b. Uji Reabilitas tes

Uji reabilitas tes digunakan untuk mengetahui konsistensi instrument penelitian. Dikatakan reliabel apabila koefisien reabilitas > 0,6.

Tabel. 5 Hasil Uji Reabilitas

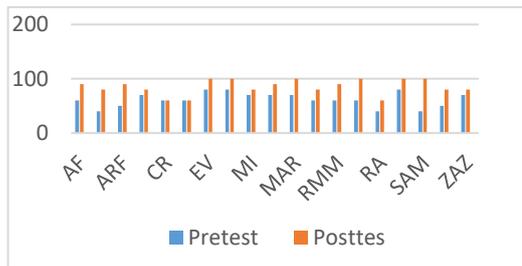
| Soal | Cronbach's alpha | N of item |
|---------------|------------------|-----------|
| Pilihan ganda | 0,760 | 10 |

Jadi hasil uji reabilitas pada soal pilihan ganda menunjukkan bahwa instrument penelitian dinyatakan reliabel karena alpha Cronbach sebesar 0,760 dimana nilai tersebut lebih dari 0,6.

c. Uji N-gain

Dari penilaian *pretest* dan *posttest* pada materi tematik tema 8 subtema 3, dapat diketahui perubahan secara signifikan yaitu adanya peningkatan perolehan hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar tematik yang menerapkan media interaktif dalam penelitian pengembangan media *Articulate Storyline* dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat apakah siswa mengalami peningkatan pemahaman dan pencapaian hasil belajar yang diharapkan setelah menggunakan media interaktif tersebut. Jika terdapat peningkatan yang signifikan dalam nilai tes maka terdapat keberhasilan dalam menggunakan media. Berikut merupakan grafik

hasil perolehan nilai dari *pretest* dan *posttest* siswa kelas V:



Gambar. 7 Grafik Hasil *Pretest* Dan *Posttest*

Dari perhitungan data tersebut, rata-rata tes awal memperoleh hasil sebanyak 61,58% artinya bahwa siswa ada yang menerima nilai dibawah rata-rata. Kemudian dalam menggunakan produk media interaktif *articulate storyline* dapat diketahui dari ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media interaktif memperoleh persentase 84,74%. Maka dapat diketahui bahwa hasil nilai awal dan akhir mengalami peningkatan sebesar 23,16%. Dari yang awalnya tuntas 9 siswa menjadi 16 siswa yang tuntas. Berdasarkan peningkatan hasil nilai dan jumlah siswa yang tuntas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif *Articulate Storyline* efektif dalam mendukung proses pembelajaran dan melahirkan ketetapan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa.

Hasil peningkatan *pretest* maupun *posttest* dapat dikalkulasikan melalui rumus N-gain menggunakan SPSS sebagai berikut:

Tabel. 6 Hasil N-Gain

| Rata-rata Pretest | Rata-rata posttest | N-Gain | Interpretasi N-gain |
|-------------------|--------------------|--------|---------------------|
| 61,58 | 84,74 | 0,621 | Sedang |

Dari hasil tabel. 6 tersebut, dapat dilihat bahwa pada pembelajaran tematik kelas V tema 8 subtema 3 pembelajaran 3 rata-rata nilai pretes siswa sebesar 61,58%. Angka ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media interatif *Articulate Storyline* pemahaman siswa terhadap materi masih perlu ditingkatkan. Sedangkan terdapat peningkatan sesudah menggunakan media interaktif *Articulate Storyline* memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 84,74%. Setelah memanfaatkan media interaktif *Articulate Storyline* hasil N-gain kelas V Sekolah Dasar Negeri LemahPutro 1 memperoleh peningkatan hasil belajar dengan nilai 0, 621 yang diinterpretasi sedang.

Pada tahap perkembangan kognitif yang disebut tahap

kongkrit, yang dijelaskan oleh Piaget (Susanto, 2016) anak pada usia sekolah dasar mulai mengembangkan kemampuan berfikir secara logis, memahami konsep-konsep abstrak dan mampu melakukan operasi mental yang lebih kompleks memungkinkan siswa untuk menguasai kemampuannya dalam meningkatkan materi pelajaran dan memanfaatkan bahwa siswa dapat meningkatkan kemampuan menguasai materi setelah menggunakan media *Articulate Storyline*. Untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah dasar, kerjasama dari berbagai pihak menjadi penting, dan salah satu pihak yang terlibat adalah guru. Guru harus menunjukkan profesionalisme dalam melaksanakan tugas dan perannya sebagai pendidik dan pengajar yang berkualitas (Wulan, 2015).

Berdasarkan penelitian dan pengembangan Salsabila, V., dkk. tahun 2022 terhadap pemanfaatan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah, ditemukan bahwa media mendapat klasifikasi sangat baik. Berdasarkan temuan

tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* secara efektif memberikan kontribusi yang signifikan dalam pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah Negeri dan berhasil meningkatkan daya pikir, pemahaman, keterlibatan, komitmen, dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Itu sebabnya, media pembelajaran interaktif *articulate storyline* adalah alternatif tepat bagi siswa dan dinilai cocok untuk digunakan dalam konteks pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Negeri.

Adapun keunggulan pada media interaktif *articulate storyline* dapat diaplikasikan kapanpun dan dimanapun berada selain di sekolah. Karena bentuk media ini berupa link html5 digunakan ketika *online* atau membutuhkan internet data dan dapat digunakan pada *smartphone* dengan mengkonversikan menjadi APK sehingga dapat digunakan ketika *offline* atau tidak membutuhkan internet. Media interaktif *Articulate Storyline* ini dapat menyelesaikan soal latihan atau kuis untuk mengukur keberhasilan pembelajaran pada tiap pembelajaran (Nurmala, 2021).

Adapun kelemahan dari media interaktif *Articulate Storyline* ini tidak dapat memantau pengguna mana yang menggunakannya dan tidak tahu nilai yang diperoleh ketika mengerjakan latihan soal. Jadi hasil akhirnya nanti *discreenshoot* lalu dikirim ke pendidik untuk laporan penilaiannya.

D. Kesimpulan

Akhir dari gagasan yang diteliti ini yaitu bahwa peningkatan produk multimedia interaktif yang melibatkan *Articulate Storyline* pada materi kelas V Sekolah Dasar sudah efektif dilakukan. Proses penyempurnaan media mengikuti model ADDIE. Produk media interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan hasil yang baik dalam uji validasi yang dilaksanakan oleh validator. Ahli media memberikan nilai persentase sebanyak 92%, di sisi lain, ahli materi memberikan nilai persentase sebesar 88,5%. Ini menunjukkan bahwa produk tersebut dinyatakan layak dan sesuai dengan kriteria ataupun ketetapan. Dengan hasil belajar siswa, terlihat bahwa terdapat nilai normal *pretest* 61,58%. Hasil tersebut memberikan gambaran dasar pemahaman siswa sebelum

menggunakan media interaktif *Articulate Storyline*. Sedangkan terjadi peningkatan setelah penggunaan media interaktif *articulate storyline* mendapatkan nilai *posttest* rata-rata 84,74%. Hasil hadi pemanfaatan media interaktif *articulate storyline* hasil N-gain siswa kelas V SDN LemahPutro 1 menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai 0,621 yang diinterpretasikan sedang. Maka secara tegas, peneliti meyakini bahwa produk pengembangan multimedia *Articulate Storyline* pada materi tematik kelas V Sekolah Dasar sangat layak serta efektif dalam pengaplikasiannya pada setiap proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andzani, A. B., Rahmawati, E., & Susilo, T. A. B. (2022). Pengembangan Media Pamitung (Papan Miniatur Hitung) Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 994-1005.
<https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.5881>.
- Anggralita, S. (2020). "Peningkatan Hasil Belajar Menulis Karangan Sederhana Melalui Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Primary (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar dan Humaniora)* 1(1): 40-52.

- <http://ejournal.stkipgri-sidoarjo.ac.id/index.php/psd/article/view/52>.
Sekolah dan Masyarakat. Prenada media
- Alfiyana, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas Vii Bab Sholat Jum'at Di Mtsn 3 Nganjuk. UIN Satu Tulungagung.
<http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/17098>
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cecep Kustandi, Bambang Sutipto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning (Cetakan 1)*. Rajawali Pers
- Fitriyah, R., Wibowo, S., & Octavia, R. U. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4).
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
<https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di*
- Lubis, M. 2020. *Pembelajaran TematikSD/MI*. Jakarta: Prenada Media.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Nurrita, T. (2018). “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
<https://core.ac.uk/download/pdf/268180802.pdf>
- Pratama, R. A. (2019). Media pembelajaran berbasis articulate storyline 2 pada materi menggambar grafik fungsi di smp patra dharma 2. Balikpapan. *Jurnal Dimensi*.
<https://journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms/article/viewFile/1631/1187>.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84-92
- Rusmulyani, K. (2020). Study Pengembangan Pendidikan Dan Pelatihan. Susunan Artikel Pendidikan, 5(2), 101–108..
- Ramadani, Z., & Oktiningrum, W. (2020). *Pengembangan Media*

*Pembelajaran Matematika
"Minitim Kabar" Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Kognitif Siswa. Alifmatika: Jurnal
Pendidikan Dan Pembelajaran
Matematika, 2(2), 152-168.*

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),
458-466.*

<https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372>

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian
Pendidikan: Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*
Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian
Pendidikan: Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*
Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan
Pembelajaran di Sekolah Dasar.*
Prenadamedia Group

Yuliana, L., & Arikunto, S. (2008).
*Manajemen
Pendidikan. Yogyakarta: Teras.*

Wulan, B. R. S. (2015).
*Pengembangan Perangkat
Pembelajaran Berbasis
Masalah Pada Materi Kubus
Dan Balok Di Kelas Iv Sekolah
Dasar. Jurnal Review
Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian
Pendidikan Dan Hasil
Penelitian, 1(1), 1-5.*

<https://doi.org/10.26740/jrpd.v1n1.p1-5>