

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE*(AS)
PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH PADA MANUSIA
(PANCA INDRA) PADA SISWA KELAS IV SDN GEDANGSEWU 1**

INDAH DWI CAHYANINGSIH¹, KUKUH ANDRI AKA², FRANS ADITIA WIGUNA³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail : dwii23059@gmail.com , kukuh.andri@unpkediri.ac.id , frans@unpkediri.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia berbasis *articulate storyline* (AS) pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra) Pada siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1. Metode penelitian ini menggunakan *Research And Development* dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Responden dalam penelitian ini berjumlah 26 siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1. Data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang digunakan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil dari penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif adalah (1) multimedia interaktif dikatakan sangat valid dengan memperoleh presentase dari ahli media sebesar 84,44%, dan hasil dari ahli materi sebesar 100% dengan rata-rata kevalidan 92,22% yang dinyatakan sangat valid. (2) multimedia interaktif dikatakan praktis dengan memperoleh hasil dari angket respon guru 96% dan respon siswa 94,84% yang dinyatakan sangat praktis. (3) multimedia interaktif dikatakan sangat efektif yang dapat dilihat dari analisis hasil belajar siswa pada uji terbatas memperoleh hasil 88,12% dan pada uji coba luas memperoleh hasil 89.44%, yang dinyatakan sangat efektif karena telah melebihi nilai KKM.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia berbasis Articulate storyline, Bentuk dan Fungsi Bagian tubuh pada manusia (pancaindra)

ABSTRACT

This research aims to produce multimedia based on articulate storyline (AS) on the form and function of human body parts (five senses) for fourth grade students at SDN Gedangsewu 1. This research method uses Research and Development using the ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). The respondents in this research were 26 class IV students at SDN Gedangsewu 1. The data collected were quantitative data and qualitative data which were used to determine validity, practicality and effectiveness. The results of research on the development of interactive learning multimedia are (1) interactive multimedia is said to be very valid by obtaining a percentage from media experts of 84.44%, and results from material experts of 100% with an average validity of 92.22% which is declared very valid. (2) interactive multimedia is said to be practical by obtaining results from the teacher response questionnaire of 100% and student responses of 94.84% which are stated to be very practical. (3) interactive multimedia is said to be very effective which can be seen from the analysis of student learning outcomes in the limited test, which obtained a result of 88.12% and in the extensive trial, the result was 89.44%, which was stated to be very effective because it exceeded the KKM value.

Keywords: Development, Multimedia based on Articulate storyline, Form and Function of Human Body Parts (five senses)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok masyarakat yang penting dan harus terpenuhi. Peradaban suatu bangsa ditentukan oleh pendidikan warga negaranya, sehingga

Copyright (c) 2024 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

pendidikan dapat menjadi tolok ukur kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk pribadi manusia yang lebih berkualitas. Sesuai dengan Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional yang terdapat dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang berbunyi (Peraturan Pemerintah RI, 2003); Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam menjalankan pendidikan tentu saja melalui proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut (Nugraheny et al., 2018) “pembelajaran haruslah melibatkan siswa secara utuh sehingga diperoleh perkembangan dalam diri siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotor siswa”. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik maka perlu diciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Peran guru dalam hal tersebut tentu sangat diperlukan untuk keberlangsungan proses pembelajaran yang baik.

Maka dalam pembelajaran diperlukan interaksi yang baik antara guru dengan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan interaksi yang baik antara guru dengan siswa adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam yaitu segala yang ada di alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. Oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Alam dijadikan salah satu mata pelajaran di SD.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Gedangsewu 1 pada tanggal 27 oktober 2023, ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya pemahaman siswa mengenai materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca indra). Sehingga 60% siswa kelas IV memiliki hasil belajar yang kurang baik. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran di sekolah. Pembelajaran di sekolah hanya menggunakan media yang tersedia di sekolah seperti poster atau gambar-gambar tentang Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca indra), jadi dalam hal tersebut kurang nya media pembelajaran yang inovatif. Dalam pembelajaran diperlukan media yang dapat memberikan pengalaman belajar siswa secara detail. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran agar dapat mereka pahami, tetapi di sekolah hanya tersedia berupa gambar yang sangat terbatas baik dalam penjelasan maupun ukuran gambar tersebut. Selama proses pembelajaran, peserta didik tidak diajak untuk menumbuhkan daya berpikirnya sehingga banyak peserta didik yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, seperti berbicara dengan temannya dan tidak menyimak penjelasan guru. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Untuk menarik perhatian dan fokus peserta didik terhadap pembelajaran maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif guna menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang dapat dijadikan alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran, mulai dari media cetak sampai pada saat ini sudah memanfaatkan teknologi. Pada era yang serba canggih ini hampir semua kegiatan manusia tidak terlepas dari teknologi, begitu juga dalam dunia pendidikan juga sudah memanfaatkan teknologi baik dalam administrasi maupun dalam proses pembelajaran didalam kelas. Seperti yang dikatakan (Afni et al, 2023) bahwa “media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi yang terjadi saat ini”. Dalam hal ini peran guru juga sangat diperlukan untuk menentukan media pembelajaran yang cocok digunakan di era sekarang dan dapat menarik perhatian dan fokus

peserta didik dalam pembelajaran. Maka untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang telah terjadi menurut hasil observasi di SDN Gedangsewu 1 media pembelajaran yang cocok digunakan adalah multimedia berbasis *Articulate Storyline*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan media ini mengacu pada model desain ADDIE terdapat lima tahapan dalam melaksanakan model ADDIE yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu observasi, metode wawancara, metode kuesioner, dan instrument tes. Data dalam penelitian ini, dapat dijabarkan pada tabel 1 di bawah ini :

Tabel 1. Jenis Data, Instrumen, dan Responden

No.	Jenis data	Instrumen	Responden
1.	Studi pendahuluan	Observasi dan wawancara	Guru dan siswa
2.	Validasi	Angket ahli media dan angket ahli materi	Ahli media dan ahli materi
3.	Kepraktisan	Angket respon guru dan angket respon siswa	Guru dan siswa
4.	Keefektifan	Soal analisis hasil belajar	Siswa

Subjek dalam penelitian adalah 26 siswa SDN Gedangsewu 1. Lokasi berada di Jl. Supriadi No.123, Duiuran, Gedangsewu, Kec. Pare, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Dengan melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan pada 8 siswa, sedangkan pada uji coba luas dilakukan oleh 18 siswa kelas IV SDN SDN Gedangsewu 1. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif yaitu:

A. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang berarti ada dua data kevalidan yaitu dari ahli media dan ahli materi. Penilaian angket validasi ahli ini menggunakan skala likert. Responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert tersebut.

Tabel 2. Tabel Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Data yang diperoleh dari hasil angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan cara menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli. Kemudian menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar (dalam Sistryarini & Nurtjahyani, 2017) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

V_{ah} = Validasi ahli media / materi

T_{ah} = Total skor empirik yang dicapai penilaian dari ahli

T_{sh} = Total skor yang diharapkan

Dari hasil penilaian dari ahli media dan materi dapat dijumlahkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{v\text{-ah media} + v\text{-materi}}{2} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Validitas

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas
81,00% – 100,00%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00% – 80,00%	Cukup valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41,00% – 60,00%	Kurang valid dan perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
21,00% – 40,00%	Tidak valid dan tidak bisa digunakan
0,00% – 20,00%	Sangat valid dan tidak bisa digunakan

B. Kepraktisan

Kepraktisan penggunaan media diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Adapun menurut Akbar Sa'dun (Akbar & Holid, 2013) data yang digunakan akan dihitung rata-rata menggunakan rumus.

Rumus: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Keterangan :

P = Nilai aspek kepraktisan

F = Skor perolehan

N = Skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria persentase sebagai berikut:

Tabel 4. Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan

Presentase	Katagori kepraktisan	Keterangan
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis	Sangat baik digunakan
$61\% < x \leq 80\%$	Kurang Praktis	Boleh digunakan setelah revisi kecil
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
$21\% < x \leq 40\%$	Praktis	Tidak boleh digunakan
$0\% < x \leq 20\%$	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan

C. Keefektifan

Data keefektifan diukur menggunakan instrument tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan multimedia interaktif. Data keefektifan didapatkan dari hasil rata-rata belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata-rata kelas IV memperoleh lebih dari 75 (KKM), maka media ini dianggap tidak efektif dan memerlukan revisi atau perbaikan. Instrument tes terdiri dari 10 butir soal uraian. Satu soal benar memperoleh nilai 1, jika benar

semua maka memperoleh skor maksimal 10 dan nilai maksimum 100. Rumusnya sebagai berikut :

$$\text{Validitas } audience = \frac{Tse}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan:

Tse = total skor empirik (nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa)

TSh = total skor maksimal (nilai hasil uji kompetensi maksimal yang diharapkan dapat dicapai siswa).

Tabel 5. Pedoman Penilaian Hasil Belajar

Kriteria	Keterangan
75-100	Tuntas
0-74	Tidak Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Pengembangan Multimedia berbasis Articulate Storyline pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra)

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE, dengan tahapan sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisis)

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis. Menurut Hidayat & Muhamad, (2021) "Langkah analisis ini terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*)". Pada tahap analisis kinerja ini, dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan data dokumen. Hasil observasi, wawancara dan data dokumen yang dilakukan menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran media yang digunakan kurang menarik. Selanjutnya, tahap analisis kebutuhan diketahui bahwa pada saat observasi, wawancara dan data dokumen yang telah dilakukan peneliti, yakni diketahui bahwa media yang digunakan guru kurang menarik.

2. *Design* (desain/perancangan)

Pada tahap ini akan ditentukan bagaimana media akan dirancang secara utuh sesuai dengan materi pokok kemudian menyusun tujuan pembelajaran yang akan dirancang menjadi sebuah multimedia Berbasis *Articulate storyline* (AS). Multimedia berbasis *Articulate storyline*(AS) yang akan dibuat memiliki kriteria full color yang terdiri atas menu yang berisi pilihan seperti materi, video serta kuis. Multimedia ini dibuat menggunakan aplikasi *Articulate storyline* dan akan dikemas menjadi sebuah aplikasi yang bisa diakses oleh pengguna. Bahasa yang digunakan ialah Bahasa Indonesia yang disertai dengan gambar, audio, maupun video.



Gambar 1. Desain Multimedia Articulate Storyline

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan pembuatan multimedia interaktif final yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Multimedia interaktif ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi menghasilkan saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi media yang dikembangkan. Penyuntingan tersebut bertujuan untuk menghindari kesalahan-kesalahan dalam multimedia interaktif seperti kesalahan isi, kesalahan bahasa, dan kesalahan penyajian. Menurut (Yuliana & Sugiyono, 2017) media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi 3 standar kriteria penilaian yaitu kriteria valid, praktis, dan efektif. Produk yang dihasilkan akan diuji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Tingkat kevalidan produk dapat digunakan untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Data kevalidan produk diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Adapun hasil validasi media dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 5. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	Ketepatan pemilihan warna, background, dan tema dengan materi				√	
		Ketepatan petunjuk penggunaan					√
		Ketepatan pemilihan dan ukuran huruf agar mudah di baca				√	
		Ketepatan <i>backsound</i>					√
		Kesesuaian komposisi gambar				√	
2.	Kualitas	Dapat digunakan berkali-kali				√	
		Kemudahan dalam				√	
		Fleksibilitas				√	
3.	Daya Tarik	Kombinasi bentuk, warna, dan gambar dapat menarik perhatian peserta didik				√	
TOTAL SKOR			38				
SKOR MAKSIMAL			45				
PRESENTASE SKOR			84.44%				
KRETERIA			Sangat valid				

Berdasarkan tabel 5 skor hasil validasi media dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{38}{45} \times 100\% = 84,44\%$$

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, validasi multimedia interaktif mendapatkan presentase skor 84,44% dengan kriteria sangat valid dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian multimedia interaktif dinyatakan sangat valid dapat digunakan tanpa revisi dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas IV. Selain melihat hasil validasi media, untuk melihat kevalidan produk juga dapat dilihat dari hasil validasi materi. Adapun hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

NO.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi bentuk dan fungsi panca indra dengan Capaian Pembelajaran (CP)					√
2.	Kesesuaian materi bentuk dan fungsi panca indra pada multimedia dengan Tujuan Pembelajaran (TP)					√
3.	Kebenaran konsep materi bentuk dan fungsi panca indra yang disajikan					√
4.	Materi bentuk dan fungsi panca indra disajikan secara runtut dan berurutan					√
5.	Pemilihan gambar pada materi bentuk dan fungsi panca indra jelas dan menarik					√
6.	Materi bentuk dan fungsi panca indra disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami					√
7.	Konsep materi bentuk dan fungsi panca indra yang disajikan mudah dipahami					√
Skor Total		35				
Skor maksimal		35				
Presentase skor		100%				
Kreteria		Sangat valid				

Berdasarkan tabel 6 skor hasil validasi materi dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{35}{35} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, penilaian ahli materi mendapatkan presentase skor 100% dengan kriteria sangat valid dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian materi dalam multimedia interaktif dapat dinyatakan sangat valid dapat digunakan tanpa revisi dalam pembelajaran untuk siswa kelas IV. Selain melihat kevalidan produk yang digunakan untuk memvalidasi media dan materi, dibutuhkan juga untuk mengukur kepraktisan produk. Uji kepraktisan produk dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan dari suatu produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan ialah angket respon. Responden untuk menguji kepraktisan produk ialah guru dan siswa. Adapun hasil angket yang diberikan kepada guru dapat dilihat pada tabel 7 dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Respon Guru

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	Ketertarikan					

1.	Tampilan Multimedia <i>articulate storyline</i> (AS) ini menarik					√
2.	Multimedia <i>articulate storyline</i> (AS) ini dapat membantu guru dalam menumbuhkan semangat belajar siswa					√
3.	Multimedia <i>articulate storyline</i> (AS) ini dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang Menyenangkan					√
4.	Multimedia <i>articulate storyline</i> (AS) ini dapat membantu guru meningkatkan keterampilan berbicara siswa					√
5.	Ilustrasi dalam multimedia interaktif dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Materi				√	
B.	Penyajian Materi					
6.	Materi dalam Multimedia <i>articulate storyline</i> (AS) dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan guru dalam menanamkan suatu Konsep				√	
7.	Aktivitas siswa dalam Multimedia <i>Articulate Storyline</i> (AS) dapat memudahkan guru dalam mengembangkan kegiatan Pembelajaran					√
C.	Bahasa dan Multimedia					
9.	Animasi gambar dan suara yang digunakan dalam multimedia interaktif sangat jelas dan mudah dipahami sangat jelas dan mudah dipahami					√
10.	Bahasa yang digunakan dalam Multimedia <i>Articulate Storyline</i> (AS) sederhana dan mudah dimengerti					√
TOTAL SKOR				48		
SKOR MAKSIMAL				50		
PRESENTASE SKOR				100%		

KRETERIA	Sangat praktis
-----------------	----------------

Berdasarkan tabel 7 skor presentase kepraktisan dapat dihitung dengan rumus berikut
 Rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\% \quad P = 96\%$$

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, hasil respon guru pada uji coba terbatas memperoleh skor presentase 96% yang berarti bahwa multimedia berbasis *Articulate storyline* “Sangat Praktis” untuk digunakan. Selain angket respon guru, untuk mengukur kepraktisan multimedia berbasis *Articulate storyline* juga menggunakan angket respon siswa. Adapun hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 8. Hasil Respon Siswa

No	Pertanyaan	Skor		Jumlah siswa yang memilih
		Setuju	Tidak Setuju	
1.	Saya dapat memahami isi dari multimedia dengan baik karena bahasa yang digunakan ringan.	√		26
2.	Saya dapat memahami istilah-istilah yang terdapat pada Multimedia <i>Articulate Storyline</i> (AS).	√		25
3.	Saya mengetahui adanya cara Penggunaan Multimedia <i>Articulate Storyline</i> (AS) dengan tempat.	√		26
4.	Saya mengetahui adanya penggunaan tanda baca titik dan koma pada kalimat yang sudah dituliskan.	√		26
5.	Saya mengetahui adanya animasi bergerak pada Multimedia <i>Articulate Storyline</i> (AS) dengan tepat.	√		26
6.	Saya mengetahui adanya suara yang jelas pada multimedia	√		26
7.	Saya mengetahui adanya materi yang jelas dan urut sudah dituliskan secara tepat.	√		26
8	Saya suka menyimak Multimedia <i>Articulate Storyline</i> (AS) karena ada latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.	√		24
9	Saya tertarik menyimak Multimedia <i>Articulate Storyline</i> (AS) karena terdapat gambar yang menarik.	√		26
10	Saya menjadi lebih paham ketika menyimak karena terdapat gambar animasi untuk memperjelas materi	√		26

Jumlah skor	257
Skor Maksimal	260
Presentase skor	98,84%
Kreteria	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 8 skor presentase kepraktisan dapat dihitung dengan rumus berikut

Rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{257}{260} \times 100\%$$

$$P = 98,84\%$$

Berdasarkan uraian di atas, hasil respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh skor presentase 98,84% yang berarti bahwa multimedia interaktif “Sangat Praktis” untuk digunakan. Selain melihat kepraktisan produk yang digunakan untuk mengukur kepraktisan multimedia interaktif, dibutuhkan juga instrument tes yang digunakan untuk melihat keefektifan multimedia pembelajaran. Instrumen tes yang digunakan ialah menganalisis hasil belajar siswa. Hasil uji keefektifan dari uji terbatas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Coba Terbatas

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1	Aisyah	75	90	Tuntas
2	Azahra navisa ramadani	75	85	Tuntas
3	Cahaya edo jiansyah	75	80	Tuntas
4	Hasna aurora sari	75	75	Tuntas
5	Amel agny valonia	75	95	Tuntas
6	Rafael putra risky	75	80	Tuntas
7	Rafa nova syaputra	75	100	Tuntas
8	Syifa aprilia	75	100	Tuntas
Skor yang di peroleh		705		
Skor maksimal		800		
Ketuntasan klasifikal		88,12%		
Kreteria		Sangat efektif		

Berdasarkan tabel 11 dapat diketahui bahwa, dari 8 siswa yang melakukan uji coba terbatas berhasil memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Nilai total siswa yang diperoleh adalah 705 dengan skor maksimal 800. Untuk menghitung rata-rata dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Validitas audience} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

$$= \frac{705}{800} \times 100\% = 88,12\%$$

Jadi nilai rata-rata pada uji coba terbatas adalah 88,12%. Untuk menghitung presentase hasil belajar siswa secara klaksikal dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{jumlah siswa mendapat} \geq 75}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{8} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, pada uji coba terbatas nilai rata-rata 88,12%. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas

KKM yang telah ditentukan yaitu 75 dengan ketuntasan maksimal 100%. Dengan demikian, multimedia interaktif dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia (panca indra). Selanjutnya hasil uji keefektifan dari uji coba luas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1	Irgi Aldi meiyono	75	75	Tuntas
2	Alkhyra rheyvandi ferrly C.P	75	80	Tuntas
3	Bunga muara nanda	75	100	Tuntas
4	Calysta avril gravelia	75	100	Tuntas
5	Davis dias ardiansyah	75	90	Tuntas
6	Deby kristiana mevitalistianik	75	95	Tuntas
7	Faiz Muhammad hakim	75	85	Tuntas
8	Fikry ramadhan	75	80	Tuntas
9	Gilang esa erlangga	75	100	Tuntas
10	Kanaka robih rizqullah	75	100	Tuntas
11	Kelvano aditiya winata	75	95	Tuntas
12	Kyla lintang silvana	75	100	Tuntas
13	Labdha mezyara lyr narendra	75	90	Tuntas
14	Mochamad risky rahmadhana	75	85	Tuntas
15	Humayra qurrota a'yun	75	80	Tuntas
16	Jaguar junior wahyu pratama	75	100	Tuntas
17	Yoga alfiansyah	75	75	Tuntas
18	Zika farhana	75	80	Tuntas
Skor yang diperoleh			1.610	
Skor maksimal			1.800	
Ketuntasan klasifikal			89,44%	
Kreteria			Sangat efektif	

Berdasarkan tabel 12 dapat diketahui bahwa, dari 18 siswa yang melakukan uji coba terbatas berhasil memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Nilai total siswa yang diperoleh adalah 1.610 dengan skor maksimal 1.800. Untuk menghitung rata-rata dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Validitas } audience &= \frac{Tse}{TSh} \times 100\% = \dots\% \\ &= \frac{1.610}{1.800} \times 100\% \\ &= 89,44\% \end{aligned}$$

Jadi nilai rata-rata pada uji coba terbatas adalah 89,44%. Untuk menghitung presentase hasil belajar siswa secara klaksikal dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum \text{jumlah siswa mendapat } \geq 75}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% \\ P &= \frac{18}{18} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, pada uji coba terbatas nilai rata-rata 89,44%. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 75 dengan ketuntasan maksimal 100%. Dengan demikian, multimedia interaktif dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia(panca indra).

4. *Implementation* (penerapan)

Tahap implementasi merupakan suatu penerapan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini uji coba dilakukan untuk mengetahui respon dan memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini ada dua uji coba sebelum digunakan yaitu uji coba produk terbatas dan luas dengan memberikan angket respon siswa. Uji coba produk terbatas dilakukan pada anak kelas IV dengan 8 siswa dan uji coba produk luas dengan 18 siswa kelas IV. Dengan tujuan untuk mengetahui seberapa bekerja atau berpengaruhnya multimedia interaktif dan untuk menguji keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap terakhir yang dilakukan yakni tahap evaluasi. Tahap evaluasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses penilaian terhadap suatu produk pembelajaran. Dalam tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah melalui uji validasi dari ahli media dan ahli materi akan dianalisis apakah masih terdapat kekurangan atau tidak. Setelah diperoleh hasil, apabila masih terdapat kekurangan maka media akan dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator hingga media siap digunakan.

Pembahasan

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Peran media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia Pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran didalam kelas. (Tafonao, 2018) Menyatakan: Media pembelajaran merupakan segala sesuatu atau alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang ingin disampaikan pengirim (guru) kepada penerima (peserta didik), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar dan memahami pelajaran.

Multimedia merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan menampilkan banyak fitur dan memanfaatkan teknologi dan informasi. Richard E. Mayer (Mayer, 2013) mengungkapkan bahwa Multimedia merujuk pada dua unsur saluran pesan seperti kata-kata dan gambar jika dilihat dari mode penyajian atau auditori dan visual jika dilihat dari mode indrawi yang menangkap pesan. Jadi multimedia adalah suatu konsep serta teknologi yang baru dibidang teknologi dan informasi, dimana informasi yang berbentuk video, animasi, suara, gambar, dan teks disatukan di dalam komputer untuk baik disimpan, diproses, maupun disajikan secara interaktif maupun linier.

Sedangkan interaktif adalah komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi antara pengguna dengan produk yang di gunakan. Menurut Warsita (2008:156) dalam (Aryaningrum & Pratama, 2017) Pengertian Interaktif adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/ aplikasi/produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD).

Articulate Storyline merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu. Keahlian dalam membuat presentasi terakait dengan kemampuan teknis dengan kemampuan seni, dan kolaborasi dari dua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik, sehingga dapat menarik pula peserta yang mengikuti presentasi tersebut. Sedangkan menurut (Kusumawati et al., 2022) Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio dan lain-lain.

Produk multimedia interaktif berbasis peta konsep sudah diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Kevalidan multimedia interaktif dapat diketahui dari hasil angket validasi media dan angket validasi materi yang telah di uji oleh validator. Menurut (Chan et al., 2019) tujuan dari validasi adalah mengevaluasi apakah produk yang dihasilkan layak atau tidak

untuk diujicobakan. Dari hasil validasi media memperoleh presentase skor 84,44% dengan kriteria sangat valid. Pada penilaian ahli materi mendapatkan skor 100% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi media dan materi memperoleh skor penilaian 92,22% dan masuk dalam kriteria sangat valid.

Kepraktisan media *Articulate Storyline* dapat didapat dari angket respon guru dan respon siswa yang diberikan pada uji coba terbatas dan luas. Berdasarkan hasil perhitungan respon guru terhadap media *Articulate Storyline* memperoleh persentase skor sebesar 96% masuk dalam kriteria sangat praktis. Dari hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas dan luas memperoleh presentase skor sebesar 98,84% Dengan demikian, Multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca indra) siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 dapat dikatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Ismiranda Fatia dan Yetti Ariani (2020) kepraktisan Multimedia berbasis *Articulate Storyline* diperoleh hasil angket guru dan siswa yang masing- masing memperoleh 81,25% untuk angket guru dan 88,25%. untuk angket siswa yang dapat mengatakan bahwa Multimedia berbasis *Articulate Storyline* sangat praktis.

Multimedia berbasis *Articulate Storyline* ini dikembangkan karena sesuai dengan kemajuan teknologi yang pesat dan dapat menjadi media yang alternatif untuk memudahkan siswa memahami materi dalam kegiatan pembelajaran Keefektifan media *Articulate Storyline* yang dikembangkan pada uji coba terbatas memperoleh rata- rata nilai *post-test* sebesar 88,12% dan telah melebihi KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Pada uji coba luas memperoleh rata-rata nilai *post-test* sebesar 89,44% dan telah mencapai KKM yang telah ditentukan . Dengan demikian, media *Articulate Storyline* materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca indra) pada siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 dinyatakan efektif dan berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar dan juga dikatakan dapat mempermudah pembelajaran, karena media yang menarik dan menyenangkan akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Adanya peningkatan hasil belajar dapat menjadi tanda bahwa adanya perbaikan dalam kualitas pembelajaran. Menurut (Salsabila & Puspitasari, 2020) motivasi, minat belajar, intelegensi, dan cara belajar dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan (Duha, 2024) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis peta konsep pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan kelas IV sekolah dasar valid dan praktis digunakan oleh guru dan siswa serta efektif dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa penggunaan multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia (panca indra) valid, efektif dan praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media evaluasi hasil belajar. Hal ini karena multimedia berbasis *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang sangat efektif, menyenangkan, dan membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S., & Holid, A. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran / Sa'dun Akbar ; editor, Anwar Holid*. Remaja Rosdakarya.

- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243–250.
- Ariani, I. F. Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-JurnalUnsam*, 3.
- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 2(2), 10–27.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jannah, I. N., & Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti, S. A. P. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Mayer, R. E. (2013). *PERTEMUAN 3 PRINSIP-PRINSIP YANG MELANDASI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Pokok Bahasan*. <https://www.psych.ucsb.edu/people/faculty/mayer>
- Nurachmandani, B. W. S. (2008). Ilmu Pengetahuan Alam 4. In *CV. Mitra media Pustaka*.
- 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>
- Nurmalasari, L., Akhbar, M. T., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Retnowati, I. D. (2017). Respon hasil tiga varietas tomat (*Lycopersicum Esculentum* M.) dengan aplikasi BA (BENZILADENIN). In *Digital Repository Universitas Jember* (Issue September 2019).
- Riana, L. (2022). Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Iv Sd/Mi. *Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Iv Sd/Mi*. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/18742>
- Riyadi, S., & Pardjono, P. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika
- Rosita, F. Y. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 25. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2445>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Technologies, C. (2007). *PDF compression , OCR , web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor PDF compression , OCR , web optimization using a watermarked evaluation copy of CVISION PDFCompressor*.
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Utami, R. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi IPA Pada Tema 4 Kelas V SD/MI. In *Industry and Higher Education* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.a.c.id/handle/123456789/1288>
- Wiguna., E. S. P. W. I. Z. F. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Modul PPKN Untuk Meningkatkan Pemahaman Peduli Lingkungan Kelas IV SD Negeri Arosbaya 3. *PGSD FKIP UNP Kediri*, 08(September), 1488–1500.
- Yaumi, M. (2017a). Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences. *UIN Alauddin*, 21–44.
- Yaumi, M. (2017b). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.