

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Articulate Storyline di Sekolah Dasar

Jihan Maharani¹, Firman², Lisa Aditya Dwiwansyah Musa³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Palopo

ljihan.m.002@gmail.com

Abstract. This research explores the needs analysis, validity, practicality and effectiveness of interactive media with the theme "Various Jobs" based on an articulate storyline at SDN 05 Salamae. Using the ADDIE R&D model method, data was collected through interviews, questionnaires and tests, then analyzed qualitatively and quantitatively. This research involved 19 fourth grade students. The findings show that the ongoing learning process requires innovative audiovisual media that answers this theme. The designed media achieved a validity of 91.75%, which means very high validity. Practicality, which involved 19 students and a teacher, scored 94.78% and 97.91% respectively, indicating high practicality. Meanwhile, the test results for the effectiveness of using interactive multimedia are classified as high with an average value of 82.63

Kata Kunci: *Multimedia; Interaktif; Articulate Storyline*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Pendidikan adalah landasan bagi semua kemajuan dan perkembangan yang sangat berharga karena memungkinkan orang untuk memaksimalkan potensinya baik sebagai individu maupun anggota masyarakat (Kartini et.al.,). Pendidik bagian dari komponen pembelajaran yang berperan penting menciptakan keberhasilan suatu pembelajaran (Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, 2021). Ketika pendidik mengetahui keadaan dimana teknologi dapat mendukung prestasi peserta didik, mereka akan dapat membuat pilihan berdasarkan informasi tentang teknologi apa yang paling baik dalam memenuhi kebutuhan khusus sekolah atau daerah tertentu. Baik pendidik, orang tua, peserta didik dan anggota masyarakat dapat memahami peran teknologi di sekolah ataupun daerah tertentu.

Proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan proses komunikasi yang disampaikan dan diterima secara utuh. Pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap serta pengalaman untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik (Moh Khoerul Anwar, 2017). Pembelajaran erat kaitannya dengan penggunaan teknologi pendidikan, pembelajaran yang komprehensif harus memperhatikan karakteristik peserta didik, dimana terdapat peserta didik yang tipe auditif, visual dan kinestetik (Mohammad Syaifuddin, 2018). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat bisa dimanfaatkan oleh para pendidik agar dapat menunjang proses belajar, terkhusus pengembangan perangkat pembelajaran (Rajagukguk & Rambe, 2022). Peserta didik membutuhkan media pembelajaran menarik serta bisa mendorong peserta didik lebih kreatif pada proses belajar mengajar (Yusrah & Hasanah, 2022).

Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik (Nunuk Suryani, 2016). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Multimedia Interaktif merupakan suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki (Inung Diah Kurniawati and Sekreningsih Nita, 2018).

Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah *Articulate storyline*. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan *software* ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya (Ryan Angga Pratama, 2019). Media pembelajaran interaktif bisa dimanfaatkan agar memudahkan proses pembelajaran serta memecahkan kendalanya (Satrio & Rini, 2022). Berdasarkan permasalahan serta mengingat pentingnya media dalam proses pembelajaran, maka mengembangkan media Multimedia Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline* pada tema berbagai pekerjaan kelas IV. Sejalan dengan permasalahan yang diperoleh peneliti, melalui hasil wawancara dengan meperoleh informasi bahwa pendidik masih jarang menggunakan media pembelajaran berupa *software*/multimedia yang menyenangkan, mempermudah peserta didik belajar mandiri, mempercepat proses pemahaman materi peserta didik, dan menarik. Dalam pembelajaran pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya-jawab. Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa salah satu penyebab kurangnya semangat serta motivasi yang mengakibatkan peserta didik sulit memahami materi tema berbagai pekerjaan yakni kurangnya penggunaan media yang bisa meningkatkan perhatian serta minat belajar peserta didik. Selain itu sangat diperlukan adanya inovasi media pembelajaran maka dari itu sangat dipenting untuk memanfaatkan media yang tepat dalam proses pembelajaran belajar.

Berdasarkan situasi dan kondisi yang ada maka perlu dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang digunakan. Pengembangan media terkhusus pada multimedia interaktif dimaksudkan agar siswa dapat lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan disekolah. Penelitian terdahulu yang relevan mengungkapkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* valid untuk dapat digunakan (Hilmi Rofiqoh, 2022). Hasil penelitian lain mengungkapkan bahwa Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Kontekstual yangng dikembangkan menarik dan dapat membantu dalamproses pembelajaran (Tri Suci Anggraini, 2021). Sementara itu hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis literasi digital mengungkapkan bahwa mediapembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Viola Selsabila and Puri Pramudiani, 2022).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada penelitian sebelumnya belum ada yang secara khusus melakukan pengembangan Multimedia interaktif berbantuan *articulate storyline* pada tema berbagai pekerjaan. Sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan media multimedia interaktif berbantuan *articulate storyline*.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Design and Development*) atau dikenal dengan istilah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE, dengan lima tahapan antara lain:*analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*.

Penelitian ini dilakukan di SDN 05 Salamae Kota Palopo. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 05 Salamae Kota Palopo. Sedangkan objek dari penelitian ini yaitu Multimedia interaktif berbantuan *articulate storyline* pada tema berbagai pekerjaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, tes, angket yang kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil data atau skor angket akan dihitung berdasarkan skala likert (kriteria 1-4)

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kriteria
1	Tidak Valid (tidak bisa digunakan)
2	Kurang Valid (dapat digunakan dengan revisi besar)
3	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
4	Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

Untuk menentukan hasil validasi dari produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$persentase = \frac{\sum skor \text{ per item}}{skor \text{ maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase tersebut yang kemudian dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Pengkategorian Tingkat Validitas Produk

Interval Skor	Kategori
0 - 20	Tidak Valid
21 - 40	Kurang Valid
41 - 60	Cukup Valid
61 - 80	Valid
81 - 100	Sangat Valid

Sumber: Riduwan, 2008

Setelah uji validasi ahli dan produk dinyatakan layak untuk diuji tahap selanjutnya pada uji praktikalitas. Analisis praktikalitas menggunakan skala likert.

Untuk menentukan hasil praktikalitas dari produk, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$persentase = \frac{\sum skor \text{ per item}}{skor \text{ maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil praktikalitas produk, persentase dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3. Pengkategorian Tingkat Kepraktisan Produk

Interval Skor	Tingkat validitas
0 - 20	Tidak Praktis
21 - 40	Kurang Praktis
41 - 60	Cukup Praktis
61 - 80	Praktis
81 - 100	Sangat Praktis

Sumber: Riduwan, 2008

Setelah uji Praktikalitas dan produk dinyatakan praktis untuk diuji pada tahap selanjutnya pada uji efektivitas. Analisis praktikalitas menggunakan skala likert.

Untuk menentukan hasil efektivitas dari produk, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$persentase = \frac{\sum skor \text{ per item}}{skor \text{ maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 4. Kategori Penilaian

No	Tingkat Kemampuan Siswa	Kategori
1.	0-54	Sangat Rendah
2.	55-69	Rendah
3.	70-79	Sedang
4.	80-89	Tinggi
5.	90-100	Tinggi Sekali

3. Hasil

Tahap pengembangan produk menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE, dengan tahapan antara lain: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Tahap pengembangan pada penelitian ini produk sampai di tahap uji efektivitas. Tahap pengembangan produk yaitu sebagai berikut:

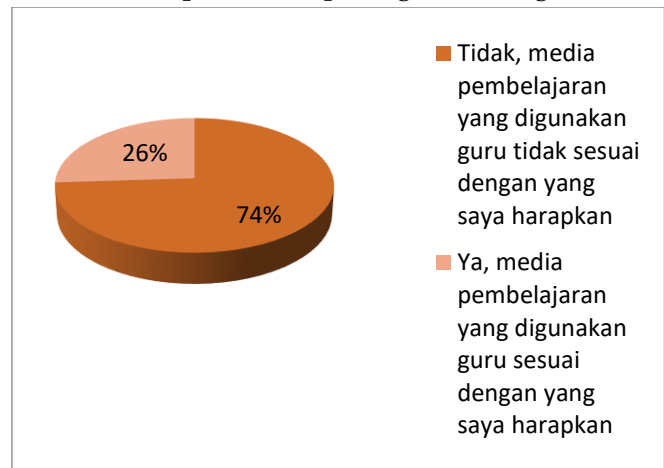
1. *Analyze* (analisis) pembelajaran pada tema berbagai pekerjaan

Pada tahap penelitian ini, terdapat beberapa tahapan yaitu Analisis kinerja, mengkonstruksi penilaian *performance*, Analisis tujuan, dan Analisis setting instruksional.

a. Analisis Kinerja

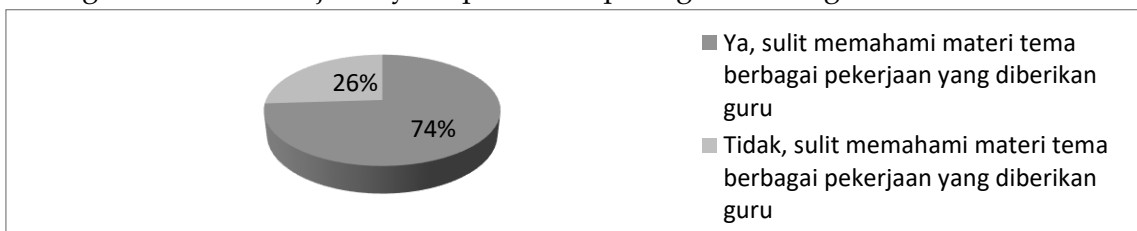
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan instrumen berupa angket peserta didik dan wawancara guru (wali kelas IV SD Negeri 05 Salamae), dari hasil analisis penggunaan multimedia interaktif pada tema berbagai pekerjaan dengan melakukan wawancara secara langsung dengan Ibu Ifha Musdalifha, S.Pd., Gr. M.pd. selaku wali kelas IV SD Negeri 05 Salamae, peneliti memperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran pendidik pernah menggunakan media pembelajaran dengan menampilkan video akan tetapi untuk multimedia interaktif berbantuan *articulate storyline* pendidik belum pernah menerapkan dalam pembelajaran. Pemanfaatan terhadap kemajuan teknologi sebatas pada penggunaan Power Point dan penayangan video. Lebih lanjut Ibu Ifha Musdalifha mengatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbantuan *articulate storyline* sebagai salah satu media pembelajaran sangat cocok digunakan pada tema berbagai pekerjaan dikarenakan susunan materi yang telah sistematis terlebih jika multimedia inteaktif tersebut memiliki inovasi dan menarik bagi peserta didik sehingga kemudian akan meningkatkan minat belajar dari peserta didik.

Kemudian peneliti juga memberikan instrument berupa angket kepada peserta didik untuk mengetahui persepsi peserta didik mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran terutama pada penggunaan multimedia interaktif pada tema berbagai pekerjaan. Pada angket tersebut peneliti memberikan pernyataan terkait masalah yang dihadapi pada saat melakukan proses belajar pada tema berbagai pekerjaan. data tersebut dapat dilihat pada gambar bagan berikut:



Gambar 1 Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan Guru

Berdasarkan gambar diatas, data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik menyatakan bahwa dari 19 orang peserta didik di kelas IV SD Negeri 05 Salamae 74% yaitu sebanyak 14 orang peserta didik menyatakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh peserta didik dan sisanya sebanyak 26% yaitu sebanyak 5 orang peserta didik menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan guru sesuai dengan yang diharapkan. Sementara itu peneliti memberikan angket untuk mengetahui seberapa banyak peserta didik yang memahami materi pada tema berbagai pekerjaan yang diberikan guru. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



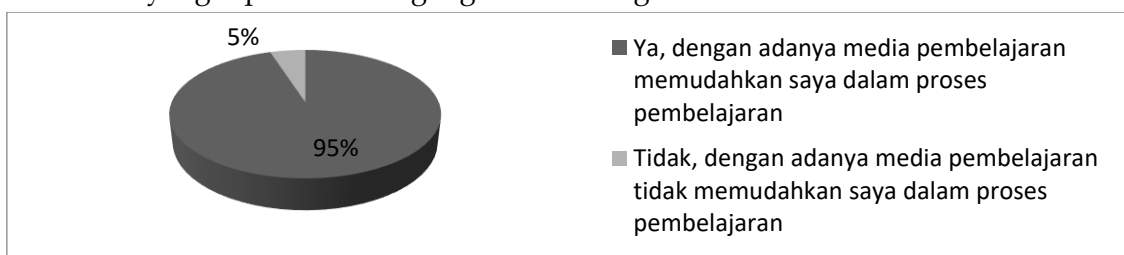
Gambar 2 Kesulitan memahami materi tema berbagai pekerjaan

Terlihat jelas pada gambar diagram diatas menunjukkan bahwa dari 19 orang peserta didik dikelas IV SD Negeri 05 Salamae terdapat 74% yaitu 14 orang peserta didik memilih menjawab ya merasa kesulitan dalam memahami materi tema berbagai pekerjaan yang disampaikan guru dan selebihnya 26%

yaitu sebanyak 5 orang menjawab tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi tema berbagai pekerjaan yang disampaikan oleh guru.* Hal ini menandakan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik dengan pemberian inovasi untuk membantu dan memecahkan masalah terkait kesulitan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik.

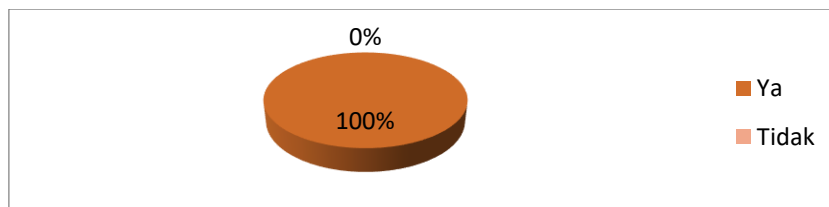
b. Mengkonstruksi penilaian *performance*

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ifha Musdalifah, peneliti memperoleh informasi bahwa minat belajar peserta didik dikelas IV berbeda-beda tetapi kebanyakan siswa sering merasa bosan dalam pembelajaran hingga tidak sedikit siswa yang suka mengantuk saat belajar. Banyak hal yang menjadi penyebab peserta didik sulit dalam memahami materi sehingga menyebabkan tugas yang diberikan terkadang tidak mencapai standar kompetensi yang ditentukan mulai dari penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi maupun suasana dan kondisi kelas. Berikut ini hasil angket peserta didik yang diperoleh dari google form sebagai berikut:



Gambar 3 Diagram hasil angket peserta didik

Berdasarkan gambar diatas, data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik menyatakan bahwa dari 19 orang peserta didik di kelas IV SD Negeri 05 Salamae 95% yaitu sebanyak 18 orang peserta didik menyatakan dengan adanya media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran dan selebihnya 5% yaitu sebanyak 1 orang peserta didik menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran tidak dapat membantu dalam proses pembelajaran. Sementara itu peneliti memberikan angket untuk mengetahui seberapa banyak peserta didik yang menyukai adanya media interaktif menggunakan handphone atau android. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar 4 Tampilan media pembelajaran yang disukai peserta didik

Berdasarkan hasil angket dari peserta didik gambar 4.4 melihat hasil tersebut maka dapat diketahui hasil tersebut sangat memuaskan terhadap peserta didik atau dapat dikatakan hasil yang maksimal, hal ini dikarenakan ketertarikan peserta didik terhadap media interaktif menggunakan handphone atau android. Dalam penelitian ini indikator ketertarikan media interaktif yang dituju memperoleh hasil 100% sehingga dapat dilihat bahwa peserta didik di kelas IV SD Negeri 05 Salamae tertarik dengan adanya media pembelajaran dengan menggunakan *handphone* atau *android*.

c. Analisis Tujuan

Adapun data yang diperoleh mengenai analisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 05 Salamae, peneliti menggunakan instrumen berupa dokumen yang dilihat dari kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat sebagai berikut:

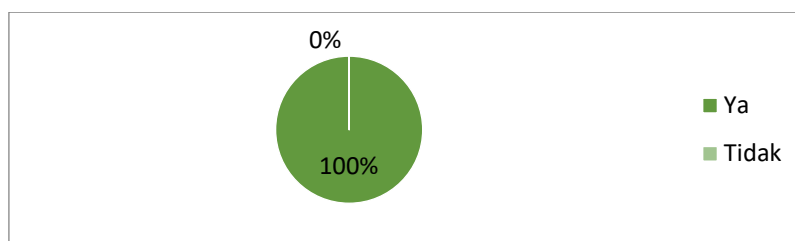
1. Kompetensi Dasar

3.1 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

2. Tujuan Pembelajaran

- a) Peserta didik dapat menjelaskan tentang pengertian jenis-jenis pekerjaan berdasarkan kondisi geografis
 - b) Peserta didik dapat menelaah jenis-jenis pekerjaan berdasarkan kondisi geografis
 - c) Peserta didik dapat mengetahui jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa
 - d) Peserta didik dapat mengelompokkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa
- d. Analisis *setting* instruksional

Hasil analisis lingkungan belajar peserta didik dengan menggunakan angket peserta didik lewat google form diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 5 Diagram hasil angket peserta didik

Berdasarkan hasil angket peserta didik di atas menunjukkan bahwa dari 19 orang peserta didik sebanyak 100% yaitu 19 orang peserta didik menyatakan dengan adanya multimedia interaktif yang digunakan membuat peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan ini peneliti mendesain atau merancang produk berupa multimedia interaktif berbantuan articulate storyline pada tema berbagai pekerjaan siswa kelas IV SDN 05 Salamae, yang peneliti siapkan agar dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran mengenai materi tema berbagai pekerjaan. Pada media audiovisual yang dikembangkan oleh peneliti didalamnya terdapat cover, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi, serta berbagai gambar yang berhubungan dengan materi pembahasan.

Pada tahap ini, peneliti juga membuat rancangan berupa gambaran alur penggunaan multimedia interaktif berbantuan articulate storyline.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Produk yang telah di rancang, tahap selanjutnya diuji validitasnya oleh 3 orang ahli yaitu ahli IT, materi serta bahasa. Tahapan ini dilakukan oleh para pakar validator yang ahli dalam bidangnya. Validasi produk yang dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan atau validitas dari suatu produk. Jika media pembelajaran belum valid maka akan dilakukan revisi sampai produk tersebut dinyatakan telah valid dan dapat digunakan. Produk yang peneliti buat telah diuji kevalidannya dan telah dinyatakan layak untuk dilakukan pada uji coba selanjutnya dengan perolehan nilai:

Tabel 4. Hasil Penilaian validitas oleh validator

No	Aspek yang dinilai	Hasil Validasi	Ket
1	IT	93,75%	Sangat Valid
2	Materi	94,4%	Sangat Valid
3	Bahasa	87%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 hasil penilaian multimedia interaktif yang telah dikembangkan memiliki nilai rata-rata sebesar 91,66%. Jika dikonfirmasi ke dalam Tabel 2 maka rerata nilai tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Riduwan yang mengatakan sebuah produk dapat dikategorikan valid jika persentase validitasnya mencapai rata-rata pengukuran yang berlaku yaitu 61% ataupun lebih. Sehingga dapat disimpulkan, multimedia interaktif berbantuan articulate storyline pada tema berbagai pekerjaan di kelas IV SDN 05 Salamae dinyatakan layak digunakan sebagai media

pembelajaran pada tema berbagai pekerjaan di kelas IV SDN 05 Salamae, dengan kategori sangat Sangat valid.

Implementasi (Uji Praktikalitas)

Tahap selanjutnya dilakukan uji praktikalitas. Tahapan ini dilakukan dengan kelompok kecil untuk mengetahui kepraktisan produk dari persepsi peserta didik dan guru yang menjadi subjek penelitiannya.

Hasil uji praktikalitas atau uji coba produk secara terbatas kepada 19 orang peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil uji praktikalitas

No	Nama Responden	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimum	Tingkat kepraktisan	Kategori
1.	Muh Adzha Putra	44	48	91,6%	Sangat Praktis
2.	Muh Al Gazhali kaisar	47	48	97,9%	Sangat Praktis
3.	Khanzahara Fadilla	47	48	97,9%	Sangat Praktis
4.	Novianti Dewi	46	48	95,83%	Sangat Praktis
5.	Muh Ath Thariq. R	44	48	91,6%	Sangat Praktis
6.	Khiaar Khatam Ramadhan	45	48	93,75%	Sangat Praktis
7.	Eviyana Meira	48	48	100%	Sangat praktis
8.	Airin Tazkiyah Alang	48	48	100%	Sangat Praktis
9.	Muh Fitroh Abqori Fauzi	45	48	93,75%	Sangat Praktis
10.	Muh Al Ghazali	40	48	83,3%	Sangat Praktis
11.	Aufar Saputra	42	48	87,5%	Sangat Praktis
12.	Alif Firas Iskandar	43	48	89,58%	Sangat Praktis
13.	Muh. Al Fatih	48	48	100%	Sangat Praktis
14.	Dini Syakirah	47	48	97,91%	Sangat Praktis
15.	Alfaro	48	48	100%	Sangat Praktis
16.	Nadrah Iftitah	41	48	85,4%	Sangat Praktis
17.	Azzahra	42	48	87,5%	Sangat Praktis
18.	Amira Qiana Salim	45	48	93,75%	Sangat Praktis
19.	Habib	48	48	100%	Sangat Praktis
Rata-rata				94,07895%	Sangat Praktis

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan tabel 5 mengenai data hasil uji praktikalitas yang dibatasi pada 19 siswa terlihat bahwa, multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh skor persentase rata-rata sebesar **94,07895%**. Berdasarkan tabel 3 mengenai kualifikasi tingkat kepraktisan menunjukkan hasil uji praktikalitas berada di kategori sangat praktis.

Tabel 6 Hasil Praktikalitas Guru Kelas IV

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Instruksional	100%	Sangat Praktis
2	Tampilan	93,75%	Sangat Praktis
3	Isi	100%	Sangat Praktis
Jumlah		97,91%	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil praktikalitas oleh praktisi dalam hal ini guru kelas IV SD Negeri 05 Salamae terhadap multimedia interaktif berbantuan articulate storyline tema berbagai pekerjaan diperoleh persentase sebesar 97,91% dengan kategori sangat praktis.

Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi penyebaran tes pemahaman respon peserta didik mengenai pengembangan multimedia interaktif berbantuan articulate storyline. Tes kemampuan pemahaman respon peserta didik yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor yang diajukan secara tertulis.

a. Hasil Analisis Statistik Deskriptif *Pre-Test*

Tabel 7 Analisis Data *Pre test*

No	Statistik	Nilai Statistik
1.	Jumlah Sampel	19
2.	Rata-rata	46,31
3.	Standar Deviasi	14,22
4.	Varians	202,33
5.	Nilai Maksimum	70
6.	Nilai Minimum	20

Berdasarkan tabel 7 diperoleh nilai minimum = 20, nilai maksimum = 70, mean = 46,31, standar deviasi = 14,22 dan variasi =202,33. Selanjutnya skor *pre-test* dikelompokkan menjadi 5 kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8 Persentase Perolehan Nilai *Pre-Test*

Tingkat Kemampuan	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-54	13	68,42%	Sangat Rendah
55-69	5	26,31%	Rendah
70-79	1	5,26%	Sedang
80-89	0	0,0%	Tinggi
90-100	0	0,0%	Sangat Tinggi
Jumlah	19	100%	

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa sebanyak 13 orang siswa dengan persentase 68,42% termasuk kategori sangat rendah, 5 orang siswa dengan persentase 26,31% termasuk kategori rendah, 1 orang siswa dengan persentase 5,26% termasuk kategori sedang, dan tidak ada siswa dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti mengkategorikan hasil belajar peserta didik sebelum mendapat perlakuan yaitu menggunakan multimedia interaktif termasuk dalam kategori sangat rendah dengan nilai rata-rata 46,31.

b. Hasil Analisis Statistik Deskriptif *Post-Test*

Tabel 9 Analisis Data *Post-Test*

No	Statistik	Nilai Statistik
1.	Jumlah Sampel	19
2.	Rata-rata	82,63
3.	Standar Deviasi	10,97
4.	Varians	120,46
5.	Nilai Maksimum	100
6.	Nilai Minimum	70

Berdasarkan tabel 4.13 diperoleh nilai minimum = 70, nilai maksimum = 100, mean = 82,63, standar deviasi = 10,97 dan variasi =120,46. Selanjutnya skor *post-test* dikelompokkan menjadi 5 kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10 Persentase Perolehan Nilai *Post-Test*

Tingkat Kemampuan	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-54	0	0,0%	Sangat Rendah
55-69	0	0,0%	Rendah
70-79	6	31,57%	Sedang
80-89	5	26,31%	Tinggi
90-100	8	42,1%	Sangat Tinggi
Jumlah	19	100%	

Berdasarkan tabel 10 menunjukkan bahwa sebanyak 8 orang peserta didik dengan persentase 42,1% termasuk kategori sangat Tinggi, 5 orang siswa dengan persentase 26,31% termasuk kategori tinggi, 6 orang siswa dengan persentase 31,57% termasuk kategori sedang, dan tidak ada siswa dalam kategori rendah dan sangat rendah. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti mengkategorikan hasil belajar peserta didik sebtelah mendapat perlakuan yaitu menggunakan multimedia interaktif termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 82,63.

C. Perbedaan hasil analisis *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan data yang telah diperoleh, perbedaan antara nilai statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 11 Perbandingan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Adelardo Alvaro	40	100
2	Airin Tazqiah Alang	60	80
3	Alif Firas Iskandar	60	80
4	Andi Amira Qiana Salim	60	90
5	Aufar Saputra	40	70
6	Dini Syakirah	40	100
7	Eviyana Meira	20	80
8	Kanzahara Fadilla	70	100
9	Khlar Khatam Ramadhan	50	90
10	Muh. Adzha Putra Riansyah	60	70
11	Muh Al Gazhali Kaisar	30	70
12	Muh Ath Thairiq Ramadhan	50	90
13	Muh Fitrah Abqari Fauzi	60	70
14	Muh Habib Al Qhadri	50	80
15	Muh Rafli Afandy	40	80
16	Nadrah Iftitah	50	90
17	Tesalonika	50	90
18	Azzahra Rhmadani Restu	20	70
19	Fadil Farhan	30	70
Total		880	1570
Rata-rata		46,31	82,63

Berdasarkan tabel 11 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 46,31 dengan kategori sangat rendah sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 82,63 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat terlihat nilai *posttest* lebih tinggi dibanding nilai *pretest* hal ini dapat diartikan Multimedia interaktif berbantuan *Articulate Storyline* pada tema berbagai pekerjaan efektif digunakan dalam pembelajaran.

4. Discussion

Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berbantuan articulate storyline pada tema berbagai pekerjaan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting karena media merupakan salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan penambahan inovasi di dalamnya. Media yang dikembangkan peneliti yaitu pada multimedia interaktif berbantuan articulate storyline pada tema berbagai pekerjaan di kelas IV.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti memperoleh data dan informasi bahwa pada analisis kinerja peneliti memperoleh informasi dalam pembelajaran pada tema 4 berbagai pekerjaan khususnya muatan ips bahwa peserta didik kurang bersemangat dalam proses pembelajaran dan kebanyakan peserta didik sering merasa bosan dalam pembelajaran oleh karena itu Pendidik membutuhkan media pembelajaran yang baru yang baru selain yang pernah digunakan selama ini, akan tetapi pendidik masih merasa kesulitan dalam mengembangkannya. Sedangkan berdasarkan hasil angket peserta didik diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diberikan terutama pada tema berbagai pekerjaan. Berdasarkan data yang dihasilkan dari hasil angket peserta didik diperoleh data bahwa peserta didik lebih menyukai penggunaan multimedia interaktif yang bervariasi menggunakan *handphone/android* dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tema berbagai pekerjaan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik yaitu dengan adanya multimedia interaktif dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu, dari hasil angket peserta didik juga mengatakan lebih menyukai multimedia interaktif berwarna dan memiliki gambar animasi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbantuan articulate storyline pada tema berbagai pekerjaan pada Siswa Kelas IV SDN 05 Salamae Kota Palopo dirancang dan dikembangkan. Kemudian uji validitas dilakukan oleh tiga orang dosen ahli dengan rata-rata hasil uji sebesar 91,66% dengan memenuhi kategori sangat valid. Sedangkan pada uji praktikalitas yang dilakukan peneliti diperoleh data bahwa bahan ajar yang dikembangkan peneliti memenuhi kategori praktis setelah melalui uji praktikalitas dengan hasil uji praktikalitas terbatas kepada 19 siswa, terlihat bahwa multimedia yang dikembangkan pada rata-rata memperoleh nilai persentase sebesar 94,78% dan hasil uji praktikalitas dengan praktisi guru memperoleh persentase sebesar 97,91% dengan kategori sangat praktis. berdasarkan analisis data uji efektifitas diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan multimedia interaktif ini terdapat perbedaan dengan hasil belajar peserta didik yang pada proses pembelajaran tidak menggunakan multimedia interaktif yang diukur dengan menggunakan pre-test. Hasil analisis sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif tergolong sangat rendah dengan nilai rata-rata 46,31. Sedangkan hasil analisis setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif tergolong tinggi dengan nilai rata-rata 82,63.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran berupa multimedia. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Penelitian terdahulu yang relevan mengungkapkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* valid untuk dapat digunakan (Hilmi Rofiqoh, 2022). Hasil penelitian lain mengungkapkan bahwa Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Kontekstual yang dikembangkan menarik dan dapat membantu dalam proses pembelajaran (Tri Suci Anggraini, 2021). Sementara itu hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis literasi digital mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Viola Selsabila and Puri Pramudiani, 2022).

5. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa multimedia interaktif berbantuan *articulate storyline* pada tema berbagai pekerjaan yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE telah layak digunakan pada proses belajar mengajar. Hasil perhitungan validitas yang dilakukan oleh tiga orang ahli dengan hasil uji rata-rata 91,66% yang berada pada kategori sangat valid. Sementara hasil uji praktikalitas yang dilakukan peneliti, maka peneliti memperoleh data dengan hasil uji praktikalitas secara terbatas kepada 19 orang peserta didik dapat dilihat bahwa multimedia yang dikembangkan rata-rata memperoleh nilai persentase sebesar 94,78% dan hasil uji praktikalitas dengan praktisi guru memperoleh persentase sebesar 97,91% dengan kategori sangat praktis. sementara Hasil analisis sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif tergolong sangat rendah dengan nilai rata-rata 46,31. Sedangkan hasil analisis setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif tergolong tinggi dengan nilai rata-rata 82,63.

6. References

- Anggraini, Tri Suci. (2021). "Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar" 5.
- Anwar, Moh Khoerul. (2017) "Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar." *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2: 97. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1559>.
- Firman, F., Mirnawati, M., & Aswar, N. (2021). How to Improve Indonesian Language Learning Outcomes at Madrasah Tsanawiyah Through the Talking Stick Learning Model. *TEKNOSASTIK*, 19(2).
- Kartini et.al., (2022). Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman. *Madaniya*, Vol. 3, No. 4,737-744.
- Kurniawati, Inung Diah, and Sekreningsih - Nita. (2018) "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa." *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 1, no. 2: 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Musa, L. A. D., Tanal, A. N., & Hasmita, H. (2021). PENGEMBANGAN BUKU AJAR METODE NUMERIK DENGAN PEMBELAJARAN INKUIRI BERBANTUAN MICROSOFT EXCEL. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 17-29. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v6i2.1527>
- Pratama, Ryan Angga. (2019) "Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan." *JURNAL DIMENSI* 7, no. 1. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>.
- Rajagukguk, K. P., & Rambe, N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Ipa Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(3), 217. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i3.38261>
- Selsabila, Viola, and Puri Pramudiani. (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri." *Jurnal Paedagogy* 9, no. 3: 458. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372>.
- Suryani, L., Magfirah., & Nuryani. (2023). Nilai-Nilai Keislaman Pada Lembar Kerja Peserta Didik Sekolah Dasar Subtema Manusia Dan Lingkungan. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 105. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/41325>
- Suryani, Nunuk. (2016) "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It." *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya* 10, no. 2: 186-96. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>.

Syaifuddin, Mohammad. (2017) "Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta." *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2: 139. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>.

Syarif Sumantri, Mohamad. (2017) *Strategi Pembelajaran: Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.

Yusrah., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Big Book Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat *Simple Sentence* Pada Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(3), 323. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v12i4.38609>