

## **Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD**

**Annisa Aulia<sup>1</sup>, Masniladevi<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang<sup>1,2</sup>

Email: [1nisaaul13@gmail.com](mailto:1nisaaul13@gmail.com), [2masniladevi@fip.unp.ac.id](mailto:2masniladevi@fip.unp.ac.id)

### **Abstrak**

Multimedia interaktif adalah penggabungan beberapa elemen media seperti gambar, audio, teks, dan yang lainnya sehingga menjadi sebuah kesatuan yang dapat menyajikan informasi dalam komunikasi interaktif. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang interaktif, maka minat belajar siswa semakin meningkat dan termotivasi untuk lebih aktif. Oleh sebab itu maka multimedia pembelajaran harus dibuat seinteraktif mungkin, salah satunya dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Data diperoleh berdasarkan angket validasi ahli serta angket praktikalitas dari respons guru dan peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 17 orang peserta didik di kelas IIID SD IT Mutiara. Hasil uji validitas materi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini memperoleh persentase sebesar 94%, hasil uji validitas bahasa sebesar 96,66%, dan hasil uji validitas media sebesar 95,55% dengan masing-masing kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 92,22 % untuk angket respons guru dan 93,41% untuk angket respons peserta didik dengan masing-masing kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa Multimedia interaktif ini telah valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** multimedia interaktif, *articulate storyline 3*

### **Abstract**

The multimedia interactive is integrating several media elements, such as images, audio, text, and so on into a union that can provide information in interactive communication. By using interctive multimedia learning, students' learning intersert are increasing and motivated to become more active. Therefore, multimedia learning must be made as intercumulative as possible, one of which is using software Articulate Storyline 3. This research aims to develop interactive multimedia based on Articulate Stoyline 3 in integrated thematic learning in grade 3 of elementar school that is valid and practical. This type of research is Research and Development with the ADDIE model which consists of five steps: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data from this research were obtained based on validation sheet and practically sheet from teacher and students responses. The test subject in this research were 17 students of IIID class in the elementary school of islamic integrated Mutiara. The result of the material validity test on the development of interactive multimedia based on Articulate Storyline 3 obtained a percentage of 94%, the result of the language validity test is 96,66%, and the results of the media validity test is 95,55% with each category is very valid. The practicality test results obtained a percentage of 92,22% for teacher response sheet and 93,41 for students responses sheets with each category very practical. Thus it can be concluded that this interactive multimedia has been valid and practically used to increase student's interest in learning.

**Keywords:** *interactive multimedia, articulate storyline 3*

## PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi pada zaman sekarang terus berkembang. Akses komunikasi juga menjadi semakin mudah dan terjangkau. Tak hanya kedua hal tersebut, berbagai aspek juga sudah semakin maju. Hal ini merupakan pengaruh dari revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 merupakan perkembangan industri yang menggunakan dan memanfaatkan penggabungan teknologi otomatisasi dengan sistem komputer dan informasi. Revolusi industri 4.0 berdampak pada teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek, terutama pendidikan. Surani (2019) menegaskan bahwa revolusi industri 4.0 telah memengaruhi pendidikan yang dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Pemerintah Indonesia mulai menerapkan Kurikulum 2013 di tingkat Sekolah Dasar secara bertahap sejak tahun 2013. Kurikulum 2013 ini diterapkan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa muatan pelajaran dalam satu tema sehingga batas-batas antara muatan pelajaran yang satu dengan yang lainnya tidak begitu terasa.

Dalam sistem pembelajaran tematik terpadu, peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Nurseto (2011) mengungkapkan pendidikan sudah memasuki dunia media, dimana kegiatan pembelajaran sudah mengurangi metode ceramah dan divariasikan dengan pemakaian berbagai media. Kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada keterampilan proses dan pembelajaran aktif sehingga media pembelajaran memiliki peran yang penting. Dalam sistem pembelajaran, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tapi juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi tersebut, terjadi interaksi komunikasi dua arah bahkan lebih. Media pembelajaran sebagai sarana komunikasi agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif. Masniladevi, dkk (2019) bidang pendidikan mendapatkan pengaruh positif dari penggunaan teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pengaruh positif tersebut diperoleh atas kemajuan teknologi pada media pembelajaran.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan juga semakin bervariasi. Media pembelajaran yang pada awalnya berupa visual gambar, grafik, atau benda nyata lainnya, kini telah berkembang semakin canggih dengan perangkat keras berupa komputer, laptop, maupun notebook yang dapat menghasilnya media audio visual. Tidak hanya gambar yang bisa ditampilkan, tetapi juga bisa bervariasi menggunakan video serta visual lainnya. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Menurut Arifin, dkk (2015) Multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media. Multi yaitu lebih dari satu dan media yaitu sarana untuk menyajikan mengalokasikan berbagai informasi berupa teks, gambar, suara, dan lainnya. Sehingga, multimedia merupakan suatu penggabungan dari berbagai sarana untuk menyajikan informasi dalam berbagai bentuk melalui perangkat digital. Saat proses pembelajaran berlangsung, timbul rasa ingin tahu yang menarik peserta didik untuk fokus pada materi yang disampaikan oleh guru. Ini merupakan salah satu bentuk adanya minat belajar pada diri peserta didik. Anggraeni (2017) menyatakan bahwa minat belajar ialah suatu ketertarikan tinggi terhadap suatu objek yang memaksimalkan kemampuan yang akan menimbulkan perhatian dan rasa senang dalam pembelajaran baik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan

Oleh sebab itulah, peneliti mengembangkan multimedia interaktif dengan inovasi software terbaru yaitu berbasis Articulate Storyline 3. Articulate Storyline 3 merupakan perangkat ke tiga yang dirilis setelah Articulate Storyline 1 dan Articulate Storyline 2 yang diproduksi oleh Articulate Company yang mengutamakan bidang presentasi, e-learning, dan media perangkat lunak. Articulate Storyline 3 juga memiliki lima kelebihan seperti yang disebutkan oleh Jannah (dalam Mayub, 2019). Kelebihan tersebut antara lain: 1) Media pembelajaran menggunakan articulate storyline bisa dibuat dengan mudah oleh orang yang sudah ahli dan berpengalaman maupun amatiran, 2) Berbagai file dapat di-import dalam format power point, flash, video, audio, gambar, dan yang lainnya, 3) Tampilan articulate storyline dapat berbentuk audio dan visual, 4) Terdapat fitur pembuatan quiz yang dapat digunakan sebagai soal latihan tanpa melakukan import file dari perangkat lunak lain, dan 5) Konten interaktif yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dan wawancara bersama wali kelas IIID SD IT Mutiara pada tanggal 18 November 2020, pembelajaran menggunakan media di kelas tersebut sudah diterapkan dengan baik. Namun, media yang digunakan hanya sebatas gambar dan video saja. Pada saat pembelajaran menggunakan video sebagai media, minat belajar peserta didik mulai tergugah walau hanya memperhatikan dan tidak melakukan interaksi selama video pembelajaran diputarkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga minat peserta didik meningkat dan tidak hanya duduk diam mengamati, maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran tersebut. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas IIID, ditemukan bahwa pembelajaran tematik terpadu menggunakan Articulate Storyline 3 belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai tahap penggunaan infocus untuk menampilkan video pembelajaran saja. Oleh sebab itulah, peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik terpadu berbasis Articulate Storyline 3 ini. Multimedia interaktif ini akan dikembangkan pada Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 3 Perubahan Wujud Benda Pembelajaran 1 dan 2.

Berdasarkan uraian tersebut, penting bagi peneliti untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada pembelajaran tematik terpadu yang bisa menjadi inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran yang valid dan praktis serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 3 Perubahan Wujud Benda pembelajaran 1 dan 2 di kelas III SD yang valid dan praktis untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini dilakukan di daerah zona kuning Sumatera Barat pada tanggal 25 November 2020 saat masa pandemi Covid-19. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IIID SD IT Mutiara. Peneliti memilih subjek uji coba ini karena sekolah sudah menerapkan Kurikulum 2013 pada kelas III, lingkungan serta sarana dan prasarana yang mendukung, serta kesediaan sekolah untuk menerima inovasi media pembelajaran baru. Penelitian ini dilakukan sesuai protokol kesehatan dengan menjaga jarak dan menggunakan masker.

Penelitian ini diawali dengan membagi peserta didik menjadi 3 kelompok, yaitu 2 kelompok laki-laki dan 1 kelompok perempuan. Masing-masing kelompok mendapatkan 1 unit laptop yang digunakan pada pembelajaran. Peserta didik menyimak arahan dari peneliti dengan memperhatikan tahapan pada layar infocus yang ditampilkan di depan kelas. Peserta didik di masing-masing kelompok menggunakan multimedia interaktif sesuai dengan panduan dari peneliti. Peserta didik juga mengerjakan kuis yang terdiri dari 10 buah pertanyaan pada multimedia tersebut dengan batas waktu 10 menit. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik mengisi angket praktikalitas sebagai bentuk respons terhadap multimedia interaktif yang sudah digunakan.

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis. Data pertama diperoleh dari hasil validasi multimedia interaktif pada pembelajaran tematik terpadu berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas IIID SD IT Mutiara yang dilakukan oleh validator. Data kedua diperoleh dari hasil uji coba praktikalitas yang diperoleh pada pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Instrumen validasi yang digunakan adalah berupa lembar validasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya multimedia interaktif pada pembelajaran tematik yang sudah dikembangkan. Instrumen validasi tersebut terdiri dari lembar validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa. Instrumen praktikalitas media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang sudah dikembangkan melalui data yang dikumpulkan. Instrumen praktikalitas media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui

kepraktisan media pembelajaran yang sudah dikembangkan melalui data yang dikumpulkan. Instrumen yang digunakan peneliti meliputi angket respons guru dan peserta didik.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh melalui hasil validasi media pembelajaran oleh para ahli dan data uji praktikalitas media pembelajaran melalui angket respons guru dan peserta didik.

Data yang diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran akan dianalisis menggunakan skala Likert. Riduwan dan Sunarto (2015: 21) menjabarkan bahwa dengan menggunakan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur. Data penskoran validitas multimedia dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1 Penskoran Validitas Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Terpadu**

Skor	Kategori
5	Sangat baik
4	Baik
3	Sedang
2	Kurang Baik
1	Sangat kurang baik

Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015)

Untuk mengukur nilai hasil akhir validitas menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (2015) sebagaimana pada tabel 2 dan rumus berikut:

$$x = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  : Rerata

$\sum Xi$  : Jumlah nilai dari tiap validator

$n$  : Jumlah validator

**Tabel 2 Kategori Kevalidan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Terpadu**

Interval	Kategori
86-100%	Sangat valid
76-85%	Valid
60-75%	Cukup Valid
55-59%	Kurang Valid
00-54%	Tidak Valid

Modifikasi Purwanto (2013)

Teknik praktikalitas digunakan untuk menganalisis data hasil keterlaksanaan angket respon guru dan respons peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang dirancang. Kategori ketentuan yang dikonfirmasi ke dalam rubrik pada tabel 3 dan 4.

**Tabel 3 Skala penilaian angket guru**

Rentang	Konversi
5	Sangat baik
4	Baik
3	Sedang
2	Kurang Baik
1	Sangat kurang baik

Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015)

**Tabel 4 Skala penilaian angket peserta didik**

Rentang	Konversi
5	Sangat baik
4	Baik
3	Sedang
2	Kurang Baik
1	Sangat kurang baik

Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015)

Nilai akhir dari perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2013), yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

Kategori praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 5 Kategori Kepraktisan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Terpadu**

Interval	Kategori
86-100%	Sangat praktis
76-85%	Praktis
60-75%	Cukup Praktis
55-59%	Kurang Praktis
00-54%	Tidak Praktis

Modifikasi Purwanto (2013)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada materi Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 3 Perubahan Wujud Benda pembelajaran 1 dan 2. Tahap analisis diawali dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan, kurikulum, dan materi. Analisis yang telah dilakukan kemudian dirancang dan dikembangkan. uji coba dilakukan pada tahap implementasi dan diakhiri dengan tahap evaluasi.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 17 orang peserta didik yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 6 orang perempuan di kelas IIID SD IT Mutiara. Hasil uji validitas materi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas bahasa sebesar 96,66% dengan kategori sangat valid, dan hasil uji validitas media sebesar 95,55% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 92,22 % dengan kategori sangat praktis untuk angket respons guru dan 93,41% untuk angket respons peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa Multimedia interaktif berbasis *Articulae Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 3 Perubahan Wujud Benda pembelajaran 1 dan 2 telah valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Articulate Storyline 3* Di Kelas III SD telah menghasilkan inovasi dalam media pembelajaran yang praktis untuk digunakan di Sekolah Dasar. Hasil yang diperoleh dari uji praktikalitas yaitu sebesar 92,82% dengan

kategori sangat valid. Hasil dari respons guru memperoleh persentase sebesar 92,22 % dengan kategori sangat praktis dan respons dari peserta didik memperoleh persentase sebesar 93,41% dengan kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sangat menunjang dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Evi. 2017. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari Di Sd Negeri Dukuhwaru 4 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. *Tesis*. Universitas Negeri Semarang.
- Arifin, Yulyani, dkk. 2015. *Digital Multimedia*. Jakarta: PT. Widia Inovasi Nusantara
- Masniladevi, dkk. 2019. Media *Edugames* Berbasis *Android* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Pembelajaran Penyajian Data di Kelas IVSD. ISSN: 2541-3600.
- Mayub, Afrizal. 2019. *Pembuatan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Bengkulu: UPP FKIP UNIB
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1*
- Purwanto, Ngalm. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Riduwan Dan Sunarto. 2015. *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Surani, Dewi. 2019. Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Vol.2, No.1*