

Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV Sekolah Dasar

Ulfadhilla Nasril¹, Desyandri²

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang^{1,2}

*E-mail: udhillan@gmail.com

Abstract

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*R&D*) dan dengan menggunakan model ADDIE, yaitu terdiri dari tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengambilan data diperoleh dari lembar angket validasi ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli media. Sedangkan praktikalitasnya diperoleh dari lembar angket respon guru dan respon siswa. Penelitian ini diujicobakan pada kelas IV SDN 03 Simpang Haru Padang berguna untuk mengetahui praktikalitas dari menggunakan multimedia interaktif *articulate Storyline 3* yang telah peneliti kembangkan. Hasil dari uji validasi oleh ahli materi pertama (dosen) memperoleh persentase sebesar 93,75%% dan uji validasi oleh ahli materi kedua (guru penggerak) memperoleh persentase 100%. Uji validasi ahli kebahasaan sebesar 93,75%% dan ahli media sebesar 93,75%%. masing-masing hasil uji validasi dari semua validator tersebut memperoleh kategori sangat valid. Sedangkan, hasil uji praktikalitas angket respon guru 92%, dan hasil uji praktikalitas angket respon siswa sebesar 94,51%, dengan masing-masing memperoleh kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan sudah valid dan praktis digunakan.

Keywords: Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Model ADDIE



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (*attribution*) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for *non-commercial* purposes.

Pendahuluan

Teknologi sangat berkembang pesat dalam dunia pendidikan dan sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Siswa akan terus berdampingan dengan teknologi dan memanfaatkannya untuk sarana pembelajaran. Oleh karena itu, perlunya untuk pandai memilih, memperoleh dan mengolah setiap informasi yang didapatkan dengan menggunakan pemikiran yang kritis, selektif, logis, serta kreatif. Perkembangan teknologi saat ini merupakan pengaruh dari revolusi industri 4.0 yang mana segala aspek kehidupan menggunakan teknologi. Oleh karena itu, menurut (Lase, 2019) untuk bisa hidup berdampingan dengan revolusi 4.0 ini diperlukannya pendidikan yang dapat membentuk penerus yang inovatif, kreatif, dan kompetitif dengan cara memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Untuk itu, guru sebagai fasilitator harus terus belajar dengan terus meningkatkan kompetensi dan skill agar bisa menggunakan teknologi sebagai alat bantu proses pembelajaran di kelas. Inovasi teknologi baru yang terus berkembang dapat mempengaruhi pendidikan yang semakin berkembang. Untuk itu, guru sebagai fasilitator harus terus belajar dengan terus meningkatkan kompetensi dan skill agar bisa menggunakan teknologi sebagai alat bantu proses pembelajaran di kelas.

Jenjang sekolah dasar pada saat ini pada umumnya sudah menggunakan kurikulum merdeka. Menurut Nugrohadi & Anwar (2022) Kurikulum merdeka ialah kurikulum yang memberikan kebebasan dan kenyamanan kepada guru dan terkhususnya siswa dengan mengikuti perkembangan pendidikan, siswa tidak hanya belajar di dalam kelas tetapi siswa juga bisa belajar di luar kelas. Karakteristik kurikulum merdeka belajar yaitu (Barlian, dkk. 2022: 1) untuk meningkatkan softskill dan karakter profil pelajar pancasila maka pembelajarannya dilakukan berbasis proyek, 2) fokus pada materi pokok atau mendasar agar siswa lebih memahami konsep dalam pembelajaran.

Berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan membutuhkan alat bantu media dalam proses pembelajaran Guru harus memanfaatkan teknologi sebagai inovasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang aktif, sehingga guru tidak hanya menjadi pendidik saja. Penggunaan media teknologi ini pada proses pembelajaran berlangsung dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa dan lebih fokus saat belajar. Diantara inovasi media pembelajaran tersebut ialah multimedia interaktif. Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi adalah banyak atau jamak dan media ialah sarana untuk menyampaikan informasi seperti, teks, gambar, suara, serta video (Surjono, 2017). Jadi, multimedia ialah gabungan dari beberapa media untuk menyampaikan informasi dengan secara digital. Pesatnya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dapat mempengaruhi proses pembelajaran, oleh karena itu banyak multimedia interaktif yang dapat digunakan, salah satunya ialah *Articulate Storyline 3* untuk menunjang pembelajaran di kelas.

Articulate Storyline 3 adalah sebuah perangkat lunak yang menampilkan berbagai fitur berupa video, gambar, animasi, audio dan lainnya. Penggunaan *Articulate Storyline 3* ini hampir mirip dengan microsoft power point. *Articulate Storyline 3* mempunyai kelebihan yaitu *smart brainware* dengan prosedur interaktif, sehingga memudahkan pengguna saat mempublikasikannya (Rosita, dkk. 2021). *Articulate Storyline 3* mudah digunakan dan menjadi solusi dalam pembuatan multimedia interaktif yang menarik dan kreatif. *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran menurut Chotimah, dan Alfiandra (Firdawela, dkk. 2021), jika secara tepat digunakan akan dapat membangkitkan motivasi terhadap proses pembelajaran siswa. *Articulate Storyline 3* memiliki kelebihan menurut Firdawela, dkk. (2021) yaitu: 1) mudah mengaplikannya, 2) mudah mempublikasikannya, 3) dapat diakses melalui internet didukung oleh format HTML5 dan dapat diakses dengan komputer, 4) terdapat fitur kuis yang dapat digunakan sebagai soal latihan, 5) interaktif sehingga dapat melibatkan siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran, siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, agar pembelajaran terus meningkat dan dapat ditunjang melalui sarana prasarana yang memadai. Pembelajaran itu diperlukannya interaksi supaya materi yang diajarkan akan lebih tersimpan dimemori dan mudah dipahami serta siswa menjadi tidak bosan. Oleh karena itu, dengan menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran dapat membuat siswa lebih paham materi pembelajaran karena siswa terlibat aktif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan dengan cara observasi dan wawancara serta memberikan kuesioner kepada guru di lapangan dengan menganalisis kebutuhan di beberapa sekolah dasar. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti tanggal 19 dan 20 September 2021 kepada guru kelas IV di SDN 16 Simpang Haru, SDN 34 Simpang Haru, SDN 06 Simpang Haru, SDN 03 Simpang Haru, serta pada tanggal 22 November pada SDN 26 Pasar Ambacang, SDN 18 Anduring, mengenai media pembelajaran, bahwa dalam proses pembelajaran guru belum mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Guru telah menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas tetapi tidak pada semua materi pembelajaran yang menggunakan media. Hal ini terjadi karena terbatasnya pengetahuan serta kemampuan guru terhadap pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis teknologi. Guru juga masih menggunakan metode pembelajaran seperti pada umumnya yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab dalam proses pembelajaran.

Permasalahan di atas sejalan dengan yang disampaikan oleh Alwi (2017), bahwa proses pembelajaran yang efektif harus didukung oleh media pembelajaran yang kreatif, namun kurangnya

kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran serta guru menganggap akan menambah pekerjaan saja. Permasalahan selanjutnya yang ditemukan yaitu, Media yang diberikan guru kurang maksimal dan belum ada penggunaan media yang lebih kreatif dengan memanfaatkan teknologi berbasis perangkat lunak (*software*), karena guru hanya menggunakan media pembelajaran yang konvensional, seperti buku, peta, gambar serta sesekali menggunakan media modern yaitu hanya sebatas menampilkan video dari Youtube menggunakan proyektor sehingga siswa menjadi bosan. Bahkan ada beberapa sekolah yang tidak memiliki fasilitas yang lengkap untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Untuk dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, dan tidak hanya duduk di kelas maka perlunya inovasi terhadap media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sesuai perkembangan zaman.

Peneliti juga melakukan studi pendahuluan dengan memberikan kuesioner kepada siswa kelas IV SDN 03 Simpang Haru. Kuesioner yang diberikan untuk mengetahui ketertarikan siswa dengan multimedia pembelajaran interaktif (bergambar, bersuara, animasi dan kuis). Hasil dari kuesioner tersebut siswa lebih banyak tertarik belajar menggunakan multimedia (bergambar, bersuara, animasi dan kuis) sebesar 86% dibandingkan dengan tidak menyukai belajar menggunakan multimedia (bergambar, bersuara, animasi dan kuis) hanya sebesar 14%. Berdasarkan hal tersebut siswa membutuhkan multimedia interaktif. Maka, solusi yang di tawarkan oleh peneliti dalam mengatasi sesuai dengan kondisi yang terjadi dilapangan dan sesuai dengan perkembangan zaman, maka peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3*. Perangkat lunak *Articulate Storyline 3* masih jarang diketahui oleh siswa maupun guru, padahal aplikasi ini dapat memudahkan guru agar siswa, menjadi lebih aktif karena siswa dapat melihat, mendengar bahkan terlibat langsung dalam pembelajaran. Multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* ini dapat menggabungkan gambar, slide, video, audio animasi, dan kuis, sehingga terlihat menarik dan interaktif.

Penggunaan media agar dapat berjalan dengan maksimal, maka peneliti menggunakan model pembelajaran agar pembelajaran terarah dan menyenangkan. peneliti menggunakan model *Project Based Learning* (PjBl). Menurut (Melva & Malfani, 2020) siswa yang cepat bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran merupakan salah satu pengaruh dari penerapan model pembelajaran yang kurang tepat. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya terfokus pada guru diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa agar membuat siswa belajar menjadi lebih aktif dari segi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Maka dari itu pembelajaran berbasis proyek akan membuat siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran.

Project Based Learning (PjBL) adalah metode pembelajaran yang membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan proyek untuk ditangani secara efektif dengan berkomunikasi satu sama lain (Zang, 2022). *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa akan dihadapkan dengan suatu masalah, lalu siswa diminta untuk menemukan sendiri gagasan dan ide dari teori, konsep serta informasi yang telah dikembangkan (Natty, 2019). Teknologi bisa membuat *Project Based Learning* (PjBL) lebih efektif dengan memperkuat komunikasi antara pengguna dengan dengan perangkat lunak dan dapat secara kolaboratif membuat komunikasi antar individu lebih lancar, dengan menyediakan pembelajaran yang bersumber pada masalah dan situasi yang nyata. (Basilotta Gómez-Pablos et al., 2017). Dengan demikian, teknologi dapat membantu dalam penerapan model *Project Based Learning* (PjBL). *Project Based Learning* (PjBL) tersebut diperlukan suatu jembatan untuk menyalurkan dan merangsang siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif.

Metode

Metode penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan *Research dan Development* (R&D). Penelitian pengembangan menurut (Hanafi, 2017) ialah metode penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk, yang mana menghasilkan produk yang praktis digunakan bagi guru maupun siswa di sekolah. Penelitian pengembangan ini dapat menghasilkan produk yang valid dan praktis (Desyandri & Zulfira, 2022). Produk yang

dihasilkan (Ainin, 2013) dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan serta membuat inovasi dalam peningkatan proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), serta *evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini dilakukan pada SDN 03 Simpang Haru yang dilaksanakan tiga hari pada tanggal 9 sampai 11 Januari 2023. Subjek penelitian ini ialah guru dan siswa kelas IV SDN 03 Simpang Haru dengan jumlah 19 orang jumlah siswa diantaranya terdiri dari 10 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Data penelitian ini di peroleh dari hasil uji validasi dan uji praktikalisasi terhadap multimedia interaktif, yaitu uji validasi yang diuji oleh para ahli dan uji praktikalitas diperoleh dari angket respon guru dan respons siswa.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil uji validasi diperoleh dari para ahli yaitu ahli materi, ahlu kebahasaan dan ahli media dengan memberikan lembar angket validasi. Hasil uji validasi diperoleh dari para ahli yaitu ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli media dengan memberikan lembar angket validasi. Uji validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh dua orang validator yaitu oleh Atri Waldi M. Pd dan Zulmai Oktri Yanti Putri M. Pd selaku guru penggerak. Analisis dari data hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi (Atri Waldi M. Pd)

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
Kelayakan Isi (Ahli Materi)		
1	Relevansi dengan capaian pembelajaran (CP)	4
2	Relevansi dengan tujuan pembelajaran (TP)	4
3	Relevansi sesuai dengan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila Unit 4 Negaraku Indonesia dengan materi pokok NKRI	3
4	Kebenaran substansi materi pembelajaran pada materi pembelajaran Pendidikan Pancasila Unit 4 Negaraku Indonesia dengan materi pokok NKRI	4
Jumlah skor maksimal		16
Jumlah skor yang diperoleh		15
Persentase		93,75%
Kategori		Sangat valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi Atri Waldi, M. Pd memperoleh persentase sebesar 93,75% yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

Table 2. Hasil Validasi Ahli Materi (Zulmai Oktri Yanti, S. Pd)

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
Kelayakan Isi ((Ahli Materi)		
1	Relevansi dengan capaian pembelajaran (CP)	4
2	Relevansi dengan tujuan pembelajaran (TP)	4
3	Relevansi sesuai dengan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila Unit 4 Negaraku Indonesia dengan materi pokok NKRI	4
4	Kebenaran substansi materi pembelajaran pada materi pembelajaran Pendidikan Pancasila Unit 4 Negaraku Indonesia dengan materi pokok NKRI	4
Jumlah skor maksimal		16
Jumlah skor yang diperoleh		16
Persentase		100%
Kategori		Sangat valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi Zulmai Oktri Yanti, S. Pd memperoleh hasil sebesar persentase 93,75% yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

Uji validasi kebahasaan pada penelitian ini dilakukan oleh dua orang validator yaitu oleh Ari Suriani, S. Pd., M. Pd. Analisis dari data hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Kebahasaan (Ari Suriani, S. Pd., M. Pd)

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
Kebahasaan (Ahli Bahasa)		
1	Istilah yang digunakan dalam media tepat serta sesuai dengan karakteristik siswa di kelas IV Sekolah Dasar	4
2	Relevansi dengan kaidah Bahasa Indonesia dalam media baik dan benar	3
3	Bahasa yang digunakan dalam media santun dan mudah dipahami	4
4	Keefektifan serta keefesienan Bahasa yang digunakan dalam media	4
Jumlah skor maksimal		16
Jumlah skor yang diperoleh		15
Persentase		93,75%
Kategori		Sangat valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli kebahasaan oleh Ari Suriani, S.Pd, M. Pd memperoleh hasil persentase sebesar 93,75% yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

Uji validasi media pada penelitian ini dilakukan oleh dua orang validator yaitu oleh Dedi Supendra, M.A. Analisis dari data hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media (Dedi Supendra, M.A)

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
I. Penyajian		
1	Media pembelajaran bisa menambah motivasi serta daya tarik	4
	a. Dapat mengajak siswa untuk belajar	
	b. Kemampuan animasi bisa membuat siswa merasa senang	4
	c. Tampilan gambar pada media pembelajaran dapat membuat siswa semangat dalam belajar	3
	d. <i>Gaya font</i> atau tulisan yang komunikatif	4
2	Media dapat memberikan interaksi (respon)	4
	Dapat mendorong siswa untuk membaca	
	Maksud dan tujuan tersampaikan dengan jelas	4
	Terjadinya komunikasi interaktif antara siswa dengan media pembelajaran	4
	Menciptakan perasaan senang siswa untuk belajar	4
3	Komunikasi visual	4
	Tampilan menarik	
	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	4
	Ide gagasan yang dituangkan kreatif	4
	Kemenarikan gambar dan animasi yang digunakan	3
4	Urutan sajian sistematis	4
	Sajian pembuka	
	Sajian Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	4
	Sajian terhadap materi pembelajaran	4
	Sajian proyek dan evaluasi	4
	Sajian hasil belajar	4
II. Kegrafikan		
5	Desain tampilan yang menarik	4
	Media menarik	
	Kesesuaian pemilihan backgorund	4
	Kesesuaian proporsi warna	3
	Ketajaman gambar atau animasi yang digunakan	3
6	Tata letak (<i>layout</i>) baik	3
	Penempatan gambar dan keterangan dalam media tidak mengganggu pemahaman	
	Penempatan <i>background</i> tidak mengganggu judul dan teks	4
	Penempatan animasi dalam media tidak mengganggu pemahaman	3
	Penempatan <i>fitur</i> atau <i>icon</i> dalam media tidak mengganggu pemahaman	4
9	Gambar dan foto jelas	4

	Gambar yang digunakan tidak mengganggu pemahaman	
	Gambar sesuai dengan teks	4
	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	3
	Gambar yang digunakan jelas	3
10	Video jelas	4
	Video yang digunakan tidak mengganggu pemahaman	
	Video sesuai dengan teks	4
	Video yang digunakan sesuai dengan materi	4
	Video yang digunakan jelas	4
11	Penggunaan font	4
	Kesesuaian ukuran huruf (<i>font</i>)	
	Kesesuaian ukuran huruf (<i>font</i>)	4
	Variasi jenis huruf (<i>font</i>)	4
12	Operasional Tombol	3
	Tombol atau navigasi yang digunakan pada media dapat membuat siswa menjadi mandiri dalam belajar	4
	Penempatan tombol pada media sesuai	4
	Tombol dapat dioperasikan dengan baik dan mudah	3
	Tombol mudah dipahami	
	Jumlah skor maksimal	160
	Jumlah skor yang diperoleh	150
	Persentase	93,75%
	Kategori	Sangat valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli media oleh Dedi Supendra, M.A memperoleh hasil persentase sebesar 93,75% yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

Uji praktikalitas respon siswa dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada siswa kelas IV SDN 03 Simpang Haru. Peneliti mengarahkan siswa mengisi angket untuk melihat respon siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dilaksanakan. Berikut tabel hasil rekapitulasi uji praktikalitas angket respons siswa:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Angket Respon Siswa

No.	Responden	Skor Perolehan Indikator Angket						Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
		1	2	3	4	5	6			
1	AA	4	4	4	4	4	4	24	24	100,00%
2	AMB	4	4	4	4	4	4	24	24	100,00%
3	AN	4	4	4	4	4	4	24	24	100,00%
4	ANA	4	4	4	4	4	3	23	24	95,83%
5	AKA	4	4	4	4	4	4	24	24	100,00%
6	AQR	4	4	4	4	4	4	24	24	100,00%
7	CPS	4	3	4	3	4	3	21	24	87,50%
8	EP	3	3	4	3	4	4	21	24	87,50%
9	FI	4	4	4	4	4	4	24	24	100,00%
10	GTA	3	3	4	3	4	4	21	24	87,50%
11	MA	4	4	4	4	4	4	24	24	100,00%

12	MHK	4	3	2	4	2	3	18	24	75,00%
13	NA	3	3	4	3	4	4	21	24	87,50%
14	NR	4	4	4	4	4	4	24	24	100,00%
15	RAF	3	3	4	3	4	4	21	24	87,50%
16	RFK	3	3	4	3	4	4	21	24	87,50%
17	RL	4	4	4	4	4	4	24	24	100,00%
18	RTPI	4	4	4	4	4	4	24	24	100,00%
19	VES	4	4	4	4	4	4	24	24	100,00%
Jumlah		71	69	74	70	74	73	431	456	
Rata-rata Keseluruhan								94,51%		
Kategori								Sangat Praktis		

Table di atas menunjukkan bahwa hasil uji praktikalitas angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 94,51% yang berarti termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Maka, berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, produk multimedia interaktif *Ariculate Storyline 3* yang peneliti kembangkan dapat dinyatakan dengan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas dan siswa bersemangat serta antusias belajar menggunakan produk multimedia interaktif *Ariculate Storyline 3*.

Uji praktikalitas terhadap produk yang dikembangkan peneliti dilakukan dengan cara memberikan lembar angket penilaian angket respon guru yang diperoleh dari guru kelas IV SDN 03 Simpang Haru. Berikut tabel hasil uji praktikalitas angket respons guru :

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas Angket Reson Guru

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
1	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	4
2	Kalimat yang disajikan mudah dipahami oleh guru	4
3	Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa	4
4	Tata letak gambar dan ilustrasi tepat dan sesuai dengan uraian materi pembelajaran	3
5	Media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran	4
6	Penyajian gambar dalam media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran	3
Jumlah skor maksimal		24
Jumlah skor yang diperoleh		22
Persentase		92%
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji praktikalitas respon guru dengan presentase 92% yang berarti termasuk kategori sangat praktis. Hasil perhitungan lebih jelas dapat dilihat pada

lampiran. Maka, berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* yang penenliiti kembangkan dapat dinyatakan dengan sangat praktis digunakan.

2. Pembahasan

Peneliti mengembangkan produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV sekolah dasar yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 4 (Negaraku Indonesia) dengan materi pokok NKRI dengan sangat baik, dapat dilihat dari hasil penelitian sudah sesuai dengan model ADDIE yang peneliti terapkan pada penelitian ini. Dapat juga dilihat dari hasil uji validitas dan uji praktikalitas yang sudah dilakukan. Subjek uji coba penelitian ini dilakukan pada kelas IV SDN 03 Simpang Haru dengan jumlah siswa 19 orang yaitu 10 orang perempuan dan 9 orang laki-laki.

Hasil penilaian terhadap produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berdasarkan uji validitas ahli materi diperoleh hasil presentase sebesar 93,75% dan uji validitas ahli materi (guru penggerak) diperoleh hasil presentase sebesar 100%, maka dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian terhadap produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berdasarkan uji validitas ahli kebahasaan 93,75% yang berarti dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian terhadap produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berdasarkan uji validitas ahli media 93,75% yang berarti dikategorikan sangat valid. Berdasarkan hasil uji validitas yang diperoleh, produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* sudah layak diujicobakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari uji praktikalitas lembar angket respon guru dan siswa diperoleh hasil yang sangat baik. Penilaian hasil uji praktikalitas respon guru diperoleh presentase sebesar 92% yang berarti termasuk kategori sangat parktis. Selanjutnya, hasil dari uji praktikalitas respon siswa diperoleh presentase sebesar 94,56% yang berarti termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil dari penilaian uji praktikalitas respon guru dan siswa, terlihat bahwa produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* sudah praktis diterapkan dan digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian sudah menunjukkan bahwa penggunaan dari produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV yang sudah dikembangkan dan diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 4 (Negaraku Indosia) dengan materi pokok NKRI dapat memberikan dampak yang baik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Siswa juga mengikuti pembelajaran dengan sangat baik dan siswa juga sangat antusias dalam belajar, karena tampilan dalam produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* menarik dan juga dilengkapi dengan audio, video, animasi, proyek dan kuis. Dikerenakan siswa tidak pernah menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3*, maka hal ini merupakan pengalaman baru bagi siswa, sehingga siswa menjadi tertarik, antusias, lebih aktif dan semangat dalam belajar serta pembelajaranpun semakin mudah diserap oleh siswa. Penggunaan produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* juga mendapatkan tanggapan yang baik dari guru, karena hal ini juga merupakan hal baru bagi guru dan guru menjadi referensi inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang selama ini hanya menggunakan buku ataupun hanya sebatas menampilkan video dari *YouTube* saja. Antusias dan ketertarikan siswa semangat dalam belajar menggunakan produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* juga terlihat dalam pemahaman siswa dalam mengerjakan soal-soal kuis atau evaluasi pada setiap akhir pembelajaran, yaitu dengan 10 soal yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan dijawab secara berkelompok. Siswa memuat hasil soal kuis atau evaluasi yang memuaskan, ada 3 kelompok memperoleh nilai 100 sedangkan 1 kelompok memperoleh nilai 90. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa siswa memahami materi yang sudah dipelajari menggunakan produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3*. Dapat juga terlihat dari antusias siswa mengerjakan proyek yang dilakukan, siswa sangat antusias melakukan wawancara mencari sumber untuk membuat proyek yang akan dibuatnya, siswa juga disiplin membawa alat, bahan dan sumber berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dan berdasarkan intruksi guru. Siswa

juga menunjukkan sikap yang kolaboratif dan bekerjasama dengan kelompok dalam membuat proyek, ada yang membuat rangkuman dan hal-hal yang harus diketikkan sesuai dengan intruksi ke dalam multimedia dan ada juga yang membuat proyeknya.

Tampak bahwa produk multimedia interaktif yang dikembangkan sangat baik dan layak digunakan dan dijadikan sebagai referensi ataupun inovasi dalam media pembelajaran di sekolah dasar. Sejalan dengan Miftah (2018), bahwa jika guru dapat memanfaatkan multimedia interaktif sebagai inovasi dalam pembelajaran dengan baik, maka dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, memudahkan pemahaman siswa dan akan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan juga dengan Habib, dkk (2020) bahwa penggunaan multimedia interaktif akdalam proses pembelajaran akan menimbulkan keinginan, minat, dan membatu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, sejalan dengan Wahyudi & Yunita (2021) penggunaan multimedia interaktif Articulate Storyline 3 ini memiliki dampak yang baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru akan lebih mudah untuk membuat inovasi multimedia interaktif yang menarik dan kreatif. Sedangkan bagi siswa yaitu siswa akan lebih tertarik untuk belajar karna suuasan akan menjadi lebih menyenangkan dan siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahwasanya telah dilakukan uji validasi terhadap produk multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV SD telah diujikan kelayakannya oleh para ahli, yaitu ahli materi (dosen PGSD dan guru penggerak) memperoleh presentase sebesar 93,75% dan 100 % yang berarti termasuk kategori sangat valid. Uji validasi kebahasaan memperoleh 93,75% yang berarti termasuk kategori sangat valid dan uji validasi media memperoleh presentase sebesar 93,75% yang berarti termasuk kategori sangat valid. Kemudian uji praktikalitas juga sudah dilakukan terdiri dari uji praktikalitas respon guru dan respon siswa. Uji praktikalitas respon guru memperoleh hasil presentase sebesar 92% yang berarti sangat praktis. Hasil uji praktikalitas dari respon siswa memperoleh presentase sebesar 94,51% yang berarti sangat praktis. Maka, terlihat bahwa “Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Di kelas IV Sekolah Dasar “ ini sangat praktis dan layak digunakan pada proses pembelajaran serta dapat diterapkan di sekolah dan memberikan inovasi baru pada media pembelajaran bagi guru dan siswa.

Daftar Rujukan

- Ainin, M. (2013). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Ara OKARA: *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2).
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. In *Problematika Guru dalam Media Itqan* (Vol. 8, Issue 2)
- Barlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 2105–2118.
- Desyandri & Zulvira, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tematik Terpadu Menggunakan STEAM Berbasis Lectora Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1273-1286.
- Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99-112.
- Gómez-Pablos, Basilotta Veronica., Martín del Pozo, M., & García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2017). Project-based learning (PBL) through the incorporation of digital technologies: An evaluation based on the experience of serving teachers. *Computers in Human Behavior*, 68, 501.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian r&d Dalam Bidang Pendidikan. In *Jurnal Kajian Keislaman* (Vol. 4, Issue 2), 129-150.

- Habib, A., dkk. (2020). Pemanfaatan Multimedia Interaktif: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PjBL (*Project Based Learning*). *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar, Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Sundermann: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43.
- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 14(2), 147-156.
- Natty, R.A, Kristin, F., & Anugraheni, I (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* (Vol. 3, Issue 4), 1082-1092.
- Nugrohadi, S., & Anwar, T. (2022). Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran* 16(1), 77–80.
- Rosita, D., Ramadhan, I., & Labulan, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3. *Media Bina Ilmiah*, 15(8), 5029–5036.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Utami, Y. S., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 62-71.
- Zainil, M & Malfani, W. (2020). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 703-717.
- Zang, J & Nawaz, S., Biasutti, M., Górecki, J., (2022). New evidence on technological acceptance model in preschool education: Linking project-based learning (PBL), mental health, and semi-immersive virtual reality with learning performance. *Frontiers in Public Health*, 10.