



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE*
STORYLINE 3 BERBASIS PENDEKATAN (CTL) PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS IV SD**

Gio Afrianda¹, Reinita²
^{1,2} PGSD Universitas Negeri Padang
E-mail : gioafiranda144@gmail.com

Received: Mei 7, 2022 Revised: Mei 12, 2022 Accepted: Mei 21, 2022

ABSTRAK

Multimedia Interaktif adalah sebagai penyajian konten dengan memanfaatkan penggabungan konten dari beberapa media berupa teks, suara, gambar, animasi, dan video. Sehingga multimedia tersebut tersaji dalam satu program berbasis komputer yang memudahkan komunikasi interaktif. Dengan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengembangkan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching Learning (CTL)* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* dengan 5 tahapan diantaranya, *Analisis* (Analisis), *Design* (Perancangan) , *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Data yang diperoleh berdasarkan angket validasi ,angket respon guru dan siswa. Subjek ujicoba penelitian ini adalah Peserta didik kelas IV SDN 56 Anak Air yang berjumlah 23 orang. Berdasarkan dari angket validasi materi diperoleh hasil 93,75% dengan kategori sangat valid, validasi kebahasaan diperoleh hasil 93,75% dengan kategori sangat valid, validasi media diperoleh hasil 94,59% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas guru di SDN 56 Anak Air diperoleh hasil 91,66% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji pratikalitas peserta didik diperoleh hasil 95,47% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* ini telah valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Model *Addie*

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 berdampak pada teknologi informasi dan komunikasi pada berbagai aspek, terutama pendidikan. Menurut (Surani, 2019) revolusi industri

4.0 sudah memengaruhi pendidikan yang dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi digital pada proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran jarak jauh yang tidak dibatasi ruang dan waktu memungkinkan untuk diterapkan seiring penggunaan teknologi tersebut. Cara belajar, pola pikir, dan cara bertindak peserta didik menjadi tantangan dalam dunia pendidikan untuk dikembangkan lebih kreatif lagi di berbagai bidang.. Di zaman yang berkembang dan maju pada saat ini, dan dunia pendidikan juga semakin berkembang. Banyak pembaharuan dan inovasi dilakukan untuk tercapainya kualitas pendidikan yang baik. Untuk itu berbagai cara dilakukan dalam pengembangan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan dan inovasi dalam pembelajaran. Guru adalah komponen terpenting di dalam suatu pembelajaran. dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, oleh karena itu guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Kurikulum yang digunakan di SD merupakan Kurikulum 2013 yang mulai sedikit demi sedikit diterapkan oleh pemerintah. Dari tahun 2013. Kurikulum 2013 ini diterapkan memakai 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. prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, serta otentik

Menurut (Efendi and Reinita 2019) “Penerapan pembelajaran kurikulum 2013 dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran tematik, yaitu pembelajaran yang berorientasi pada pemetaan tema pembelajaran. Setiap tema adalah integrasi dari beberapa mata pelajaran yang terhubung antara satu dengan yang lainnya”. Pembelajaran tematik terpadu mempunyai karakteristik sebagai berikut: 1) berpusat pada peserta didik, 2) memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, 3) sekat antar muatan mata pelajaran tidak terlihat, 4) konsep materi disajikan dari berbagai muatan pelajaran, 5) bersifat luwes dan fleksibel, 6) pembelajaran dikembangkan dengan minat dan kebutuhan peserta didik, dan 7) pembelajaran yang menyenangkan (Rusman, 2015; Majid, 2014). 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 menghasilkan 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 2 kata yaitu multi dan media. Multi yaitu lebih dari satu serta media yaitu sarana untuk menyajikan mengalokasikan berbagai informasi berupa teks, gambar, suara, serta lainnya. sehingga, multimedia adalah suatu penggabungan dari berbagai sarana untuk menyajikan informasi dalam berbagai bentuk melalui perangkat digital. salah satu dari multimedia interaktif yang digunakan adalah Articulate Storyline tiga.

Articulate storyline 3 merupakan salah satu perangkat lunak yang disusun dengan *smart brainware* sederhana yang memiliki prosedur interaktif baik daring maupun luring. Hal tersebut dapat memudahkan pengguna dalam mempublikasikan ke dalam situs daring (Rohmah dan Bukhori, 2020). Perangkat lunak *Articulate Storyline 3* memiliki tampilan seperti *Microsoft Power Point* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Namun, perangkat lunak ini memiliki fitur-fitur interaktif yang tidak dimiliki oleh *Microsoft Powerpoint*, di antaranya yaitu *timeline*, *movie*, *picture*, dan *triggers* (Kristiningrum, 2018; Mayub, 2019). Meskipun tampilan *slide* terlihat mirip dengan *Microsoft Power Point*, Kemendikbud (2016) menyebutkan bahwa terdapat beberapa kelebihan yang terdapat pada perangkat lunak ini yang dapat menghasilkan presentasi media pembelajaran yang kreatif dan komprehensif.

Kelebihan tersebut didukung oleh fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* serta lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate Storyline tiga* juga memiliki 5 kelebihan seperti yang disebutkan oleh Jannah (dalam Mayub, 2019). Kelebihan tersebut diantaranya: 1) Media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* bisa dibuat dengan mudah oleh orang yang sudah ahli serta berpengalaman maupun amatiran, 2) berbagai file bisa di-import dalam format *power point*, *flash*, *video*, *audio*, *gambar*, dan yang lainnya, 3) Tampilan *articulate storyline* bisa berbentuk audio serta visual, 4) terdapat fitur pembuatan *quiz* yang dapat digunakan sebagai soal latihan tanpa melakukan import file dari software lain, dan 5) Konten interaktif yang bisa melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 58 Lubuk Buaya Kecamatan Koto Tangah pada hari senin tanggal 6 September 2021, dijelaskan bahwa kurikulum 2013 pada sekolah tersebut sudah diterapkan bertahap sejak tahun 2017. Pada kelas IV, baru mulai diterapkan sejak tahun 2018. Proses pembelajaran di kelas IV SDN sudah menggunakan multimedia pembelajaran, akan tetapi dalam pembelajaran tertentu. berdasarkan analisis media yang telah peneliti lakukan memiliki beberapa kelemahan, antara lain (1) Media pembelajaran yang digunakan bersifat klasikal. (2) Media yang digunakan hanya berupa video pembelajaran. (3) Media pembelajaran yang digunakan mencangkup tulisan dan gambar saja. (4) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak banyak melibatkan peserta didik. Hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran belum sesuai dengan standar yang ada. Pembelajaran abad 21 guru harus menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk dapat menciptakan kompetensi 4C (*Critical Thinking and Problem Solving, Creativity, Collaborative and Communication*) pada peserta didik, sehingga media yang digunakan oleh guru beralih dari media gambar cetak menjadi media berbasis teknologi.

Selanjutnya, berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan tanggal 8 September 2021 bersama wali kelas IV SDN 56 Anak Air, Kurikulum 2013 sudah mulai diterapkan pada sekolah tersebut sejak tahun ajaran 2018/2019. Masa Pandemi *Covid-19* saat ini peserta didik tidak diperbolehkan ke sekolah dan hanya diperbolehkan untuk mengantarkan dan menjemput yang berhubungan dengan pembelajaran. Dan sebagian besar hanya orang tua yang diminta mengantar tugas peserta didik setiap minggunya. Proses pembelajaran dan tugas dikirim guru kelas dalam Grup belajar di Aplikasi *WhatsApp*. Dalam pembelajaran siswa ada beberapa yang cukup aktif tetapi sebagian besar mereka kurang tertarik dan bersemangat dalam belajar. Pada pembelajaran metode yang digunakan pada umumnya masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Penggunaan media di kelas tersebut masih menggunakan gambar dan video pembelajaran yang diambil *youtube* serta dalam penggunaan multimedia masih belum ada diterapkan. Karakteristik peserta didik yang cukup aktif pada

kelas tersebut membuat mereka tertarik saat belajar menggunakan media gambar ataupun video yang ditampilkan di depan kelas. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran tersebut.

Selanjutnya, berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan tanggal 8 September 2021 bersama wali kelas IV SDN 56 Anak Air, Kurikulum 2013 sudah mulai diterapkan pada sekolah tersebut sejak tahun ajaran 2018/2019. Masa Pandemi *Covid-19* saat ini peserta didik tidak diperbolehkan ke sekolah dan hanya diperbolehkan untuk mengantarkan dan menjemput yang berhubungan dengan pembelajaran. Dan sebagian besar hanya orang tua yang diminta mengantarkan tugas peserta didik setiap minggunya. Proses pembelajaran dan tugas dikirim guru kelas dalam Grup belajar di Aplikasi *WhatsApp*. Dalam pembelajaran siswa ada beberapa yang cukup aktif tetapi sebagian besar mereka kurang tertarik dan bersemangat dalam belajar. Pada pembelajaran metode yang digunakan pada umumnya masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Penggunaan media di kelas tersebut masih menggunakan gambar dan video pembelajaran yang diambil *youtube* serta dalam penggunaan multimedia masih belum ada diterapkan. Karakteristik peserta didik yang cukup aktif pada kelas tersebut membuat mereka tertarik saat belajar menggunakan media gambar ataupun video yang ditampilkan di depan kelas. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut (Desyandri & Vernanda 2017) penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk dengan memperhatikan tingkat kebutuhannya sehingga mampu menghasilkan sebuah produk yang efektif. Penelitian pengembangan adalah suatu tahapan dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sebelumnya telah ada (Sukmadinata, 2009). model pengembangan ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi).

Tahapan penelitian tersebut diantaranya, Analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik (*Study Pendahuluan*), perancangan media sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, tahap pengembangan (*development*) yang dilakukan dengan validasi dengan ahli materi, kebahasaan dan media serta direvisi sesuai saran dan masukan para ahli di bidang tersebut, tahap implementasi yaitu ujicoba produk pada subjek penelitian yaitu kelas IVC SDN 56 Anak Air dan yang terakhir tahap evaluasi dilakukan dengan merevisi produk sesuai dengan saran pada angket praktikalitas.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IVC SDN 56 Anak Air. Peneliti memilih subjek uji coba ini karena sekolah sudah menerapkan Kurikulum 2013 pada kelas IV, lingkungan serta sarana dan prasarana yang mendukung, serta kesediaan sekolah untuk menerima inovasi media pembelajaran baru. Penelitian ini dilakukan sesuai protokol kesehatan dengan mencuci tangan terlebih dahulu, menjaga jarak dan menggunakan masker. 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.

Penskoran Validitas Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Terpadu

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

Sumber: Modifikasi Ridwan 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

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

Sumber: Modifikasi Purwanto (2013)

Teknik praktikalitas digunakan untuk menganalisis data hasil keterlaksanaan angket respos guru dan respons peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang dirancang.

Skala Penilaian Angket Guru

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

Sumber: Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015)

Skala Penilaian Angket Peserta Didik

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

Sumber: 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 :

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

Sumber: Modifikasi Purwanto (2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada materi Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 aku dan Cita-Citaku pembelajaran 4 dan 5. tahap analisis diawali dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan, kurikulum, serta materi. Analisis yang sudah

dilakukan kemudian dirancang serta dikembangkan. uji coba dilakukan di tahap implementasi dan diakhiri dengan tahap evaluasi.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 23 orang siswa yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 11 orang perempuan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 56 Anak Air. hasil uji validitas materi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline tiga ini memperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas kebahasaan sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid, dan hasil uji validitas media sebesar 94,59% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 91,66 % dengan kategori sangat praktis untuk angket respons guru serta 95,47% untuk angket respons peserta didik dengan kategori sangat praktis. dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa Multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada pembelajaran tematik terpadu Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 aku dan Cita-citaku pembelajaran 4 dan 5 sudah valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

HASIL

Tampilan awal untuk memulai multimedia pembelajaran.

Pada tampilan ini memperlihatkan halaman mulai, profil pengembang, memasukkan nama untuk bisa lanjut ke tampilan menu utama. Tertulis pada tampilan ini yaitu “Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku Pembelajaran 4 dan 5”.



Gambar 1. Tampilan awal multimedia pembelajaran *articulate Storyline 3*

Tampilan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Pada tampilan ini terdapat Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) Indikator dan Tujuan Pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran pada tema, subtema, dan pembelajaran yang dilaksanakan. Pada tampilan ini akan muncul saat mengklik KI dan KD pada halaman utama. Berikut ini salah satu tampilan yang ada pada Multimedia pembelajaran bagian KI dan KD pada pembelajaran.



Tampilan materi pembelajaran

Pada tampilan ini terdapat materi pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan tema, subtema, dan pembelajaran. Pada materi terdapat teks, gambar, animasi, dan video. Berikut ini merupakan beberapa tampilan materi pembelajaran pada multimedia pembelajaran.



Tampilan soal kuis

Pada tampilan ini terdapat soal kuis yang sesuai dengan pembahasan materi pembelajaran. Berikut ini merupakan beberapa tampilan soal kuis sesuai dengan multimedia pembelajaran dari tiap pembelajaran.



KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa “Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Pendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SD” telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dan memperoleh hasil rata-rata dari tiga validator ahli dengan persentase sebesar 94,03 % yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Hasil yang diperoleh dari uji praktikalitas yaitu sebesar 93,56% dengan kategori sangat valid. Hasil dari respons guru memperoleh persentasenya sebesar 91,66 % dengan kategori sangat praktis dan respons dari peserta didik memperoleh persentase sebesar 95,47% dengan kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* sangat menunjang dalam proses pembelajaran di kelas IV SD dan menghasilkan inovasi dalam multimedia pembelajaran yang praktis untuk digunakan di Sekolah Dasar sehingga dapat meningkatkan hasil dan minat peserta didik untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Yuliani, dkk. 2015. Digital Multimedia. Jakarta: PT. Widia Inovasi Nusantara.
- Desyandri, & Vernanda, D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilaya*, 163-174.

- Efendi, Satria and Reinita Reinita. 2019. "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Vct Model Matriks Di Sdn 36 Cengkeh Kota Padang." *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan* 8(2):70.
- Kemendikbud. 2016. Articulate Storyline 3 Untuk Media Pembelajaran Guru SD. Diperoleh dari <http://pustekkom.kemdikbud.go.id/articulate-storylineuntuk-media-pembelajaran-guru-sd/>
- Kristiningrum. 2018. Pengembangan Media Art Trace Untuk Meningkatkan Keterampilan Menari Siswa Kelas VI Di SDN Karang Satria 04. *Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar* Vol 2, No 2.
- Majid, Abdul. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- Mayub, Afrizal. 2019. Pembuatan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer. Bengkulu: UPP FKIP UNIB.
- Riduwan Dan Sunarto. 2015. Pengantar Statistika untuk Penulisan: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.
- Rohmah dan Bukhari. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Education*. Volume 2, No.2
- Rusman. 2014. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- 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