



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 68-82

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Materi Majas Personifikasi Kelas IV SDN Wiroborang 4

Endah Novita Sari^{1✉}, Ribut Prastiwi Sriwijayanti², Faridahtul Jannah³

Universitas Panca Marga

Email: sariendah478@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, materi majas personifikasi belum diajarkan secara maksimal, peserta didik merasa kesulitan pada saat menentukan kalimat yang mengandung majas personifikasi. Terbatasnya multimedia interaktif materi majas khusus untuk siswa kelas IV SD serta media pembelajaran yang belum variasi. Tujuan pengembangan ini untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* materi majas personifikasi siswa kelas IV yang teruji kelayakan, kepraktisan, efektivitas berdasarkan penilaian dari ahli media, materi, praktisi pembelajaran, respon peserta didik serta hasil belajar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan deskriptif prosedural, menggunakan langkah-langkah milik Borg & Gall dengan modifikasi, diantaranya yaitu: studi pendahuluan, pengembangan desain pembelajaran, pengembangan produk, validasi dan uji coba terbatas, revisi produk akhir. Instrumen yang digunakan meliputi: lembar validasi ahli media, materi, praktisi pembelajaran, angket respon siswa serta hasil pretest&posttest. Hasil penelitian validasi ahli media sebesar 90%, ahli materi sebesar 97,7%, praktisi pembelajaran sebesar 96%, respon peserta didik sebesar 94,6%, persentase hasil belajar sebesar 80,7%. Berdasarkan hasil penelitian, Pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* materi majas personifikasi Kelas IV telah valid karena persentase melebihi 81%, praktis, efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu media dikatakan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif, Articulate Storyline 3, Majas Personifikasi*

Abstract

This research was motivated by the lack of student activity in learning, personification figure of speech material had not been taught optimally, students found it difficult to determine sentences that contained personification figures of speech. Limited interactive multimedia, figure of speech material specifically for fourth grade elementary school students and learning media that has not been varied. The aim of this development is to produce a product in the form of interactive multimedia based on Articulate Storyline 3, personified figure of speech material for class IV students which has been tested for feasibility, practicality and effectiveness based on assessments from media experts, materials, learning practitioners, student responses and learning outcomes. This research uses a procedural descriptive development model, using Borg & Gall's steps with modifications, including: preliminary study, learning design development, product development, validation and limited trials, revision of the final product. The instruments used include: media expert validation sheets, materials, learning practitioners, student response questionnaires and pretest & posttest results. The results of the validation research were 90% for media experts, 97.7% for material experts, 96% for learning practitioners, 94.6% for student responses, and 80.7% for learning outcomes. Based on the research results, the development of interactive multimedia based on articulate storyline 3 personification figure of speech material for Class IV has been valid because the percentage exceeds 81%, is practical, effective in improving learning outcomes. Therefore, the media is said to be very suitable and can be used in the teaching and learning process.

Keywords: *Interactive Multimedia, Articulate Storyline 3, Personification Figures of Speech*

PENDAHULUAN

Melalui proses pendidikan, setiap peserta didik memperoleh pengetahuan yang akan membantu pemahamannya, menjadi bijaksana, dan peningkatan kemampuan berpikir kritisnya (Rahman et al., 2022:4). Pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang mendorong keaktifan peserta didik, pemanfaatan sumber daya sekolah dan penggunaan teknologi. Selain itu, untuk meningkatkan kemampuan motorik dan kemampuan berpikir siswa, diperlukan adanya stimulus yang berhubungan dengan komputer (Jannah, F., Hattarina, S., & Ariyanti, D. (2023:5524).

Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang interaktif diperlukan media pembelajaran. Media membuat pembelajaran lebih bermakna dan efisien serta dapat membantu siswa memahami materi secara langsung dan membuat materi yang abstrak lebih mudah disampaikan (Rulyansah, A., et all (2022:247). Guru dapat mengelola bahan ajar menjadi sajian yang dapat dipahami oleh peserta didik secara tepat dan bermakna (Sriwijayanti, R. , et all (2020:93) Memahami majas merupakan aspek penting untuk memahami teks karya sastra dan merupakan salah satu aspek terpenting dalam

pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran sastra adalah bagian penting dari belajar bahasa Indonesia (Oktaviani, D.L., & Nirmala, A.A., 2022:62).

Hasil observasi awal di SDN Wiroborang 4 menunjukkan jika media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi, keaktifan peserta didik berkurang terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas personifikasi penyebabnya karena peserta didik belum memahami mengenai materi majas personifikasi. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai media untuk mendukungnya, salah satunya yaitu penggunaan multimedia interaktif.

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sangatlah dibutuhkan (Susilo, et al (2023:623) dan telah membuktikan kemampuannya untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan minat siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang berfokus pada materi majas, khususnya personifikasi. Aplikasi *articulate storyline 3* adalah alat untuk membuat media pembelajaran interaktif yang terdiri dari gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maulita, Y. W., & Saputra, E. R. (2023) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3* Pada Materi Pecahan Kelas V dan Ningsih, S., Susilo, T. A. B., & Dewi, A. S. (2023) dengan judul pengembangan multimedia interaktif *articulate storyline* pada materi tematik kelas V sekolah dasar memperoleh hasil bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat dijadikan pertimbangan oleh para guru dalam memvariasikan media pembelajaran.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* materi majas personifikasi untuk kelas IV SDN Wiroborang 4 Kota Probolinggo".

METODE PENELITIAN

Model yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pada penelitian ini, model yang digunakan yaitu prosedural deskriptif yang berpacu pada langkah-langkah yang telah ada dalam menghasilkan sebuah produk. Peneliti menggunakan langkah-langkah milik Borg and Gall, dimana terdapat 10 langkah (Iqbal Assyauqi, Moh. (2020), agar lebih efektif dan efisien, peneliti dapat melakukan penelitian pengembangan dengan lebih sederhana (Soesilo, T. D. (2019:147). Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penyederhanaan prosedur menjadi 5 langkah sebagai berikut ; studi pendahuluan, pengembangan desain pembelajaran, pengembangan produk, validasi dan uji coba terbatas, revisi produk akhir.

Penelitian ini dilakukan di SDN Wiroborang 4 Kota Probolinggo dengan subjek penelitian sebanyak 7 orang peserta didik. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian menggunakan lembar validasi dalam bentuk angket berupa hasil validasi produk validasi ahli media, materi, praktisi pembelajaran, respon dari pengguna (peserta didik) serta soal *pretest* sebelum penerapan dan *posttes* setelah penerapan multimedia interaktif.

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan multimedia interaktif. Soal *pretest* dan *posttes* digunakan untuk mengukur efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan serta pemahaman siswa. Soal test terdiri dari atas 15 soal pilihan ganda dan uraian yang disesuaikan dengan elemen capaian pembelajaran yang telah disesuaikan dengan isi dari media pembelajaran.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif, berikut penjelasannya :

1. Teknik analisis data kualitatif dengan cara medeskripsikan kritik dan saran pada lembar validasi ahli media, materi, praktisi pembelajaran dan pengguna.
2. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan yaitu berupa hasil angket validasi materi, media, praktisi pembelajaran, respon pengguna dan hasil belajar peserta didik. Berikut langkah dalam pengumpulan data hasil angket:
 - a. Mengumpulkan data dengan mengelompokkan jawaban berdasar pernyataan yang terdapat pada angket.
 - b. Menghitung skor dari jawaban angket dengan skala *likert*

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor	Persentase
SB (Sangat Baik)	4	80-100
B (Baik)	3	60-79
KB (Kurang Baik)	2	40-59
TB (Tidak Baik)	1	0.39

- c. Menghitung hasil persentase kelayakan multimedia interaktif yang dinilai dengan skala *likert*.

$$\text{Rumus skala likert} = P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = skor penilaian

F = frekuensi yang dicari

N = jumlah keseluruhan dari frekuensi

(Sudjiono dikutip dalam Hasanah, Rupyatun (2022)).

- d. Menghitung persentase rata-rata dari total keseluruhan siswa sebagai pemberi respon yaitu :

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

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata (mean)

$\sum x$ = jumlah seluruh skor

n = banyak subjek

(Burhan Nurgiyantoro, Gunawan, dan Marzuki, 2012: 64)

- e. Skor diperoleh kemudian dirubah berdasarkan rata-rata hasil kuantitatif menjadi hasil kualitatif dengan syarat terpenuhinya kriteria penilaian pada tabel berikut:

Tabel 2. skor kelayakan multimedia interaktif

Skor kelayakan multimedia interaktif	kriteria
0 -39%	Tidak layak
40%- 69%	Cukup layak
60%- 79%	Layak
80%-100%	Sangat layak

Setelah langkah-langkah tersebut selesai, Peneliti dapat menilai apakah persentase hasil penilaian media dapat dikatakan layak atau tidak. Setelah semua persyaratan terpenuhi, pengguna akan diberikan akses terhadap multimedia interaktif, apabila produk belum mencapai kriteria kelayakan, dapat direvisi kembali hingga memenuhi syarat kelayakan.

Untuk menghitung hasil pretest dan posttest digunakan rumus berikut :

$$E = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan :

E = nilai tes siswa

$\sum x$ = jumlah skor siswa

$\sum xi$ = jumlah keseluruhan skor siswa

Multimedia interaktif dikatakan efektif jika $\geq 70\%$ memperoleh tes (E) $\geq 70\%$ (KKM)

(Julian Tri Nadila, 2020: 51).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan mengarah pada penyajian hasil data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

Penyajian Data Uji Coba

a. Studi Pendahuluan

Pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa berpartisipasi aktif mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri, siswa diberi kesempatan untuk melakukannya, dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritisnya. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayah dkk (2023:85) agar siswa berhasil di sekolah, penting bagi mereka untuk memiliki akses terhadap materi pelajaran yang relevan. Sebagai alat pembelajaran, multimedia interaktif berpotensi membangkitkan minat siswa dan mendorong partisipasi aktif. Peneliti mengembangkan multimedia interaktif sebagai bentuk variasi dalam penggunaan media pembelajaran.

b. Pengembangan Desain Pembelajaran

Untuk memudahkan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi majas personifikasi, capaian dan tujuan pembelajaran dipilih, ditentukan, dan dikembangkan setelah dilakukannya studi pendahuluan. Berikut tujuan dan capaian pembelajaran yang telah dibuat.

Tabel 3. skor kelayakan multimedia interaktif

Tujuan pembelajaran	Capaian pembelajaran
1. Melalui kegiatan menyimak tayangan video pembelajaran (C) peserta didik (A) mampu memahami majas personifikasi dan menjelaskan dengan kalimat sendiri (B) dengan baik (D).	1. Menyimak = Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks karya sastra yang dibacakan atau dari media audio visual
2. Melalui kegiatan membaca karya sastra (C) peserta didik (A) mampu menganalisis kalimat Majas Personifikasi (B) dengan tepat (D).	2. Membaca dan memirsa = Peserta didik menunjukkan minat membaca terhadap teks karya sastra dan mampu meningkatkan kosakata baru dari teks karya sastra atau tayangan video sesuai dengan topik.
3. Melalui kegiatan mengenali majas personifikasi melalui teks karya sastra dan mengerjakan latihan (C), peserta didik (A) mampu membuat kalimat majas personifikasi (B) dengan susunan yang benar (D).	3. Berbicara dan mempresentasikan = Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif
4. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru(C) peserta didik (A) dapat membuat teks cerita	

yang memuat majas personifikasi (B) dengan percaya diri, kreatif, dan bernalar kritis (D).

4. Menulis = peserta didik dapat menulis kembali majas personifikasi menggunakan bahasa sendiri dengan tepat.

Pengembangan yang dilakukan peneliti terkait materi tidak hanya terbatas pada buku siswa atau guru saja, namun peneliti juga memberikan materi dan contoh-contoh baru yang berasal dari sumber-sumber lain. Tahapan-tahapan pembelajaran pada kegiatan inti juga disesuaikan dengan multimedia interaktif.

c. Pengembangan Produk

Pengembangan produk dilakukan dengan membuat *storyboard* terlebih dahulu untuk memudahkan peneliti dalam membuat multimedia interaktif. Pengembangan produk dilakukan setelah desain produk telah dibuat. Produk yang dibuat adalah multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas personifikasi kelas IV. *Software* yang digunakan untuk membuat produk multimedia interaktif adalah *articulate storiline 3*.

d. Validasi Produk

Validasi produk dalam penelitian ini terdiri dari validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi praktisi pembelajaran, serta respon dari peserta didik. Validator ahli media adalah bapak Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd.,M.Pd selaku dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga Probolinggo. Validator ahli materi adalah Bapak Ludfi Arya Wardana, S.Pd, M.Pd selaku dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga Probolinggo. Praktisi pembelajaran kelas IV adalah Ibu Ratna Herawaty, S.Pd.SD, selaku guru kelas IV SDN Wiroborang 4 Kota Probolinggo. Validasi yang dilakukan oleh ahli media, materi, respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia interaktif dan penilaian praktisi digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif sebelum diujikan kepada siswa kelas IV SDN Wiroborang 4 Kota Probolinggo.

e. Uji Coba Produk

Pada tahap ini peserta didik berpartisipasi dalam pengujian produk dengan mengisi angket. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui bagaimana multimedia interaktif yang dibuat dapat diterima oleh siswa. Sebelum media diterapkan kepada peserta didik, dilakukan revisi sesuai dengan lembar validasi dan praktisi. Peserta didik yang berpartisipasi

dalam uji coba produk terdiri dari 7 orang sebagai responden. Penelitian dilaksanakan di SDN Wiroborang 4 Kota Probolinggo pada Rabu, 17 Januari 2024.

Analisis Data

a. Validasi Ahli Media

Dengan menyerahkan angket kepada validator ahli media pembelajaran, berguna untuk mengukur tingkat kevalidan media yang dihasilkan. Validator ahli media dalam hal ini yaitu Bapak Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd., M.Pd., dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga Probolinggo. Produk direvisi untuk menyempurnakan berdasarkan masukan atau saran validator.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1	Ketepatan , dan keserasian pemilihan warna baground, teks, gambar dan desain yang menarik				✓
2	Kemenarikan dan kejelasan suara video dan musik				✓
3	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa				✓
4	Ketepatan memilih musik			✓	
5	Penggunaan animasi tidak berlebihan dan disajikan sesuai karakter pengguna				✓
6	Ketepatan pemilihan ukuran teks dan jenis huruf				✓
7	Teks dapat dengan jelas dibaca				✓
8	Media dapat dengan mudah digunakan baik oleh perorangan atau kelompok			✓	
9	Efisiensi media terhadap pembelajaran				✓
10	Tingkat interaksi siwa dengan media			✓	
11	Kemudahan siswa dalam berinteraksi dengan media pembelajaran			✓	
12	Kemudahan tombol navigasi			✓	
13	Pemberian umpan balik terhadap respon siwa			✓	
14	Media pembelajaran interaktif memotivasi minat belajar				✓
15	Meningkatkan perhatian peserta didik pada pembelajaran				✓
		Total skor = 54			
		Persentase = 90%			
		Kritik dan saran =			
		<ul style="list-style-type: none"> • Video pembelajaran menggunakan <i>dubbing</i> • Petunjuk penggunaan sesuaikan dengan fungsi 			

- Materi lebih ringkas

Persentase yang dihasilkan berdasarkan penilaian oleh validator ahli media pembelajaran adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$$

Jika persentase penilaian ahli media pada produk multimedia interaktif melebihi 80%, maka hal tersebut dianggap sangat layak. Hasil penilaian validator ahli media menunjukkan persentase 90%. Dengan demikian, multimedia interaktif yang dihasilkan peneliti dapat berfungsi sebagai alat penunjang pembelajaran sekaligus media pembelajaran yang sangat praktis.

b. Validasi Ahli Materi

Dengan menyerahkan angket kepada validator ahli materi pembelajaran, berguna untuk mengukur tingkat kevalidan materi yang dihasilkan. Validator ahli media dalam hal ini yaitu Bapak Ludfi Arya Wardana, S.Pd., M.Pd., dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga Probolinggo. Produk direvisi untuk menyempurnakan berdasarkan masukan atau saran validator.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1	Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku				✓
2	Capaian pembelajaran sudah sesuai dengan modul ajar dan disajikan dengan jelas dan tepat				✓
3	Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan modul ajar dan disajikan dengan jelas dan tepat				✓
4	Kemudahan memilih menu dalam belajar dan petunjuk pembelajaran disajikan dengan jelas				✓
5	pemilihan bahan materi disajikan secara tepat dan sinkron				✓
6	Contoh disajikan secara jelas				✓
7	Soal disajikan dengan baik dan benar sesuai dengan materi				✓
8	Isi materi yang disajikan sudah menggunakan bahasa yang benar sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan				✓
9	Materi memiliki konsep yang tepat dan benar				✓

10	Gambar dan video menampilkan materi sesuai dengan capaian pembelajaran	✓
11	Soal sesuai dengan tingkat usia peserta didik (kelas VI)	✓
Total skor = 43		
Persentase = 97,7 %		
Kritik dan saran =		
<ul style="list-style-type: none"> • Tombol home agar disetiap slide agar mudah kembali ke menu awal 		

Persentase yang dihasilkan berdasarkan penilaian oleh validator ahli materi pembelajaran adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{43}{44} \times 100\% = 97,7\%$$

Jika persentase penilaian ahli materi melebihi 80%, maka hal tersebut dianggap sangat layak. Hasil penilaian validator ahli materi menunjukkan persentase 97,7%. Dengan demikian, multimedia interaktif yang dihasilkan peneliti dapat berfungsi sebagai alat penunjang pembelajaran sekaligus media pembelajaran yang sangat praktis.

c. Validasi Praktisi Pembelajaran

Uji validasi Praktisi pembelajaran digunakan untuk mengetahui seberapa praktis multimedia interaktif yang dibuat. Ibu Ratna Herawaty, S.P.D., guru kelas IV SDN Wiroborang 4 Kota Probolinggo menjadi praktisi dalam pembelajaran ini. Untuk menyempurnakan produk, saran dan masukan praktisi pembelajaran dimasukkan ke dalam revisi.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1	Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku				✓
2	Isi materi sesuai dengan tujuan dan Capaian pembelajaran				✓
3	Capaian dan tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas dan tepat.				✓
4	Kemudahan memilih menu dalam belajar dan petunjuk pembelajaran disajikan dengan jelas				✓
5	Pemilihan bahan materi disajikan secara tepat dan sinkron				✓
6	Contoh disajikan secara jelas			✓	
7	Soal disajikan dengan baik dan benar sesuai dengan materi				✓
8	Isi materi yang disajikan sudah menggunakan bahasa yang benar sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan				✓

9	Materi memiliki konsep yang tepat dan benar	✓
10	Gambar dan video menampilkan materi sesuai dengan capaian pembelajaran	✓
11	Soal sesuai dengan tingkat usia peserta didik (kelas VI)	✓
12	Media pembelajaran interaktif memotivasi minat belajar	✓
13	Meningkatkan perhatian peserta didik pada pembelajaran	✓
Total skor = 50		
Persentase = 96%		
Kritik dan saran =		
<ul style="list-style-type: none"> Konten materi sudah sesuai dan media pembelajarannya sudah bagus mudah dipahami oleh peserta didik. Mohon diberi nama metode pembelajarannya. 		

Berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran kelas IV, ditetapkan persentase kelayakan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{50}{52} \times 100\% = 96\%$$

Hasil temuan menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang peneliti berikan sangat layak dengan persentase 96%. Oleh karena itu, media dapat dikatakan praktis serta dapat dijadikan sumber belajar yang berguna bagi guru.

d. Hasil Pretest dan Posttest.

Hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui hasil siswa setelah belajar menggunakan multimedia interaktif, sekaligus digunakan untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran. Berikut hasil pretest dan posttest pembelajaran multimedia interaktif materi majas personifikasi :

Tabel 4.4 Hasil Posttest dan pretest siswa

Nama siswa	Hasil pretest	Hasil posttest
Aditya A.	60	95
Aulia Shafara P.	50	75
Marwa Dwi Fahmia Febriana	55	95
Muhammad Fahri Firmansyah	40	75
Rista Velly Ana Sari	60	85
Sandra Putri Kirana	50	70
Marsya Dede R.	30	70
Total	345	565
Persentase (%)	49%	80.7%

Berdasarkan hasil perhitungan pretest sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\% = \frac{345}{700} x 100\% = 49\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan posttest sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\% = \frac{565}{700} x 100\% = 80.7\%$$

Maka, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dibuat oleh peneliti dikatakan efektif dikarenakan skor yang diperoleh pada saat pretest melebihi 70% dengan hasil persentase awal 49% naik sebesar 80.7%.

Revisi Produk

a. Revisi dari ahli media pembelajaran

Kritik, Saran atau masukan dari validator adalah video pembelajaran yang ditampilkan pada multimedia interaktif agar diberi *dubbing*, Petunjuk penggunaan disesuaikan dengan fungsi, dan materi lebih ringkas. Saran tersebut digunakan sebagai acuan untuk menghasilkan media yang lebih baik.

b. Revisi dari ahli materi pembelajaran

Kritik, Saran atau masukan dari validator adalah Tombol *home* diberikan disetiap slide untuk mempermudah kembali ke menu awal. Saran tersebut digunakan sebagai acuan untuk menghasilkan media yang lebih baik.

c. Revisi dari praktisi pembelajaran

Saran, kritik dan masukan dari hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran bahwa multimedia interaktif memiliki konten materi yang sudah sesuai dan media pembelajarannya sudah bagus, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Mohon diberi nama metode pembelajarannya.

d. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan secara terbatas pada 7 siswa. Pelaksanaan uji coba produk terbatas pada peserta didik yaitu pada hari Rabu, 17 Januari 2024 di SDN Wiroborang 4 Kota Probolinggo.



Gambar 4.14 Uji Coba Produk Kepada Siswa

Berikut merupakan hasil angket respon siswa peserta didik.

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Produk

No	Aspek	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1	Tampilan desain yang menarik dan membuat saya semangat belajar				7
2	Tampilan yang menarik membuat saya tertarik untuk membaca			2	4
3	Media pembelajaran ini sangat menyenangkan dan tidak membuat saya bosan			1	6
4	Kemenarikan dan kejelasan suara musik dan video			2	5
5	Tombol mudah dipoerasikan	1		1	5
6	Teks dapat dibaca dengan jelas				7
7	Materi mudah dipahami				7
8	Latihan soal yang diberikan membuat saya paham dengan materi majas personikasi			2	5
9	Kemudahan memilih menu dalam belajar dan petunjuk pembelajaran disajikan dengan jelas			1	6
10	Belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan dan menarik			1	6
11	Petunjuk belajar disajikan dengan jelas			1	6
12	Saya memahami materi majas personifikasi setelah belajar dengan multimedia interaktif				7
Total skor =					
$\frac{318}{336} \times 100\% = 94,6\%$					
Persentase = 94,6%					

Skala Likert yang digunakan dalam angket respon siswa untuk menentukan persentase hasil kelayakan multimedia interaktif. Dengan perolehan persentase sebesar 94% maka multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dikatakan layak berdasarkan hasil uji coba produk siswa. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3*

mempunyai tingkat kelayakan, daya tarik, dan kepraktisan yang tinggi, berdasarkan validasi oleh 3 ahli (media, materi, praktisi pembelajaran)

Hasil penelitian uji coba terbatas pada 7 siswa menunjukkan bahwa mereka senang belajar dengan multimedia interaktif. Multimedia interaktif meningkatkan semangat belajar, menarik minat siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan dapat memberikan dukungan terbaik dalam belajar. Sesuai dengan hasil uji coba penggunaan pada siswa menandakan jika multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan merupakan media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan produk multimedia interaktif berbasis articulate storiline 3 telah divalidasi oleh para ahli validator media, materi, serta praktisi pembelajaran. Hasil validasi dan praktisi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis, layak dan mempunyai tingkat validitas yang tinggi sehingga menjadi pilihan yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli media sebesar 90%, validasi ahli materi sebesar 97,7%, validasi praktisi pembelajaran sebesar 96%, respon peserta didik sebesar 94,6%. Multimedia interaktif yang dibuat oleh peneliti dikatakan efektif dikarenakan skor yang diperoleh sebesar 80.7%. Saran dari peneliti media dikembangkan lebih lanjut agar lebih bervariasi dari segi tampilan dan isi.

DAFTAR PUSTAKA

- Burhan Nurgiyantoro, Gunawan Dan Marzuki. (2012). *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta:Gadjah Mada Universty Press.
- Hasanah, Rupyatun. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Keterampilan Vokasional Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 3 Kelas Iv Sdn Laweyan li Kabupaten Probolinggo*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fkip, Universitas Panca Marga.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Mz, A. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83-91.
- Iqbal Assyauqi, Moh. (2020). Model Pengembangan Borg And Gall.
- Jannah, F., Hattarina, S., & Ariyanti, D. (2023). The Implementation Of Educational Games As A Digital Learning Culture In Elementary School Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5523-5530.
- Julian, N. T. (2020). *Pengembangan Buku Ajar Matematika Berbasis Buku Fabel*

- Berkarakter Untuk Peningkatan Literasi Bangun Datar (Studi Pada Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sebaung li Kecamatan Gending Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2019-2020)* (Doctoral Dissertation, Universitas Panca Marga Probolinggo).
- Maulita, Y. W., & Saputra, E. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Materi Pecahan Kelas V. *Jurnal Edukasi*, 10(1), 1-8.
- Ningsih, S., Susilo, T. A. B., & Dewi, A. S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1823-1838.
- Oktaviani, D. L., & Nirmala, A. A. (2022). Majas Personifikasi Dalam Kumpulan Puisi Catatan Kecil Yang Baru Lahir Karya Faizal Umar Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Di Sma. *Perisai*, 1(1).
- Rahman, Abd Et Al. (2022). "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1): 1-8.
- Rulyansah, A., Sriwijayanti, R. P., Anjarwati, A., & Mariati, P. (2022). Powtoon Sebagai Media Alternatif Bimbingan Belajar Online SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo. *Indonesia Berdaya*, 3(2), 247-254.
- Soesilo, T. D. (2019). *Ragam Dan Prosedur Penelitian Tindakan*.
- Susilo, B. E., Kasdriyanto, D. Y., & Jannah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iii Di SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(3), 622-633.
- Sriwijayanti, R. P., Qomariyah, R. S., & Nurma, I. F. (2020). Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis Pakem Di Sekolah Dasar. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 92-105.
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86-100.