



Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Montase Kelas IV Sekolah Dasar

Lutfi Anwar Asrori^{1*}, Rofian², Wawan Priyanto³

¹PGSD/Universitas PGRI Semarang

Email: lutfi235@gmail.com

²PGSD/ Universitas PGRI Semarang

Email: kotakomik.pian@gmail.com

³PGSD/ Universitas PGRI Semarang

Email: wawanpriyanto@upgris.ac.id

Abstract. *The purpose of this study was to determine the characteristics of the interactive multimedia development based on Articulate Storyline in the subject of SBdP montage material and to determine the validity and practicality of interactive multimedia based on Articulate Storyline which was developed. This type of research is research and development or Research and Development (R&D). The procedure in this study uses the Borg and Gall research and development model until the 5th stage, namely research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision. Data was collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of data analysis showed that the average results of the media expert validation questionnaire were 83.47% with the criteria of "very good", material validation 94.66%, with the criteria of "very good", the teacher's response 96% with the criteria of "very good", the response students 99.3%, with the criteria of "very good". The conclusion is that the interactive multimedia based on Articulate Storyline in the SBdP subject of montage material for grade IV elementary school is valid and practical to use in learning.*

Keywords: *Articulate Storyline Interactive Multimedia; Development; SBdP.*

Abstrak. *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran SBdP materi montase dan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall sampai pada tahap ke-5 yaitu Research and information Collecting (penelitian dan pengumpulan data), Planning (Perencanaan), Develop Preliminary Form of Product (pengembangan draf produk), Preliminary Field Testing (Uji coba lapangan awal), Main Product Revision (merevisi hasil uji coba). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan rata-rata hasil angket validasi ahli media sebesar 83,47% dengan kriteria "sangat baik", validasi materi 94,66%, dengan kriteria "sangat baik", tanggapan guru 96% dengan kriteria "sangat baik", respon siswa 99,3%, dengan kriteria "sangat baik". Kesimpulannya bahwa multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.*

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif Articulate Storyline; Pengembangan; SBdP.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab X Pasal 37, pada kurikulum pendidikan dasar dan menengah salah satu didalamnya wajib memuat seni dan budaya. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan seni diwadahi dalam muatan pelajaran SBdP. Pada muatan pelajaran SBdP, anak dapat belajar memahami dan menanggapi suatu karya seni. Hal tersebut senada dengan Priyanto (2020: 166) menjelaskan bahwa dengan belajar seni siswa dapat memahami dan juga mendapatkan kepuasan dalam menanggapi karya seni ciptaan nya sendiri maupun karya seni ciptaan orang lain. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 77I menjelaskan bahwa Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/MI atau bentuk lain yang sederajat terdiri atas muatan: (1) Pendidikan Agama; (2) Pendidikan Kewarganegaraan; (3) Bahasa; (4) Matematika; (5) Ilmu Pengetahuan Alam; (6) Ilmu Pengetahuan Sosial; (7) Seni Budaya dan Prakarya; (8) Pendidikan Jasmani dan Olahraga; (9) Keterampilan/kejuruan; (10) muatan lokal. Dengan demikian, mata pelajaran SBdP merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib untuk diajarkan di SD/MI.

Berdasarkan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah, ruang lingkup materi SBdP dalam kajian seni rupa di SD/MI kelas I s.d. VI mencakup: Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (gambar ekspresif, mosaik/aplikasi, relief dan patung dari bahan lunak); Apresiasi dan kreasi karya seni rupa (dua dimensi: gambar dekoratif, gambar bentuk, montase, kolase) dan (tiga dimensi: terbuat dari bahan lunak); Apresiasi dan kreasi prakarya (kerajinan dari bahan alam/buatan, karya rekayasa: menganyam, meronce, membuat teknik ikat celup, membuat aksesoris, karya rekayasa bergerak dengan angin dan tali temali, bertani sayuran); Apresiasi dan kreasi karya seni rupa dua dimensi (gambar perspektif, gambar ilustrasi) dan tiga dimensi (topeng dan patung nusantara daerah lain).

Salah satu materi yang terdapat dalam kajian seni rupa di SD/MI berdasarkan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah adalah materi montase. Montase merupakan susunan beberapa gambar dari beberapa sumber kemudian ditempelkan dan disusun menjadi bentuk baru dengan tema tertentu (Rahayu dan Mas'udah, 2017: 3). Karya montase dihasilkan dari menyatukan atau menggabungkan gambar-gambar dari sumber yang berbeda dengan susunan tertentu ditempelkan pada sebuah bidang (Azizah dkk., 2021: 66). Jadi montase adalah suatu karya seni yang dibuat dengan cara menempelkan suatu benda di atas bidang datar dan benda tersebut disusun sedemikian rupa untuk menjadi pola baru. Apabila pola baru disusun dengan kreativitas yang tinggi maka akan menghasilkan karya seni montase yang indah.

Untuk mengembangkan kreativitas siswa serta meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran agar tujuan pengajaran dapat tercapai (Sanaky, 2013: 4). Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi yang ada dan membantu siswa mengerti apa yang mereka pelajari. Senada dengan yang dikatakan oleh Tafonao (2018: 103) bahwa melalui media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Guru harus pandai dalam menentukan media pembelajaran, supaya pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa akan antusias dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan pengetahuan siswa bertambah.

Menurut Wati (2016: 8) salah satu jenis media pembelajaran adalah multimedia. Multimedia adalah perpaduan dari berbagai bentuk elemen informasi yang dapat digunakan untuk sarana menyampaikan tujuan. Elemen informasi yang dimaksud adalah teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan video. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan di SDN Bumirejo, SDN Agungmulyo, SDN Trimulyo 01 Juwana dan SDN Trimulyo 02 diperoleh informasi bahwa guru belum menerapkan media pembelajaran interaktif terutama pada mata pelajaran SBdP sehingga menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran dan proses pembelajaran terasa membosankan. Pada saat proses pembelajaran guru cenderung menggunakan bahan ajar seperti buku paket dan buku penunjang

LKS. Kenyataannya materi yang ada pada buku paket yang digunakan cakupannya kurang luas dan juga gambar yang disajikan dalam buku sangat sedikit dan kurang menarik.

Berdasarkan pada permasalahan yang ada, untuk meningkatkan antusias siswa, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Dengan demikian, peneliti termotivasi untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar. Menurut Amiroh (2020: 2-3) *Articulate Storyline* adalah *software* atau alat penyusun multimedia yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Dengan demikian *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif sesuai dengan kebutuhan dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar.

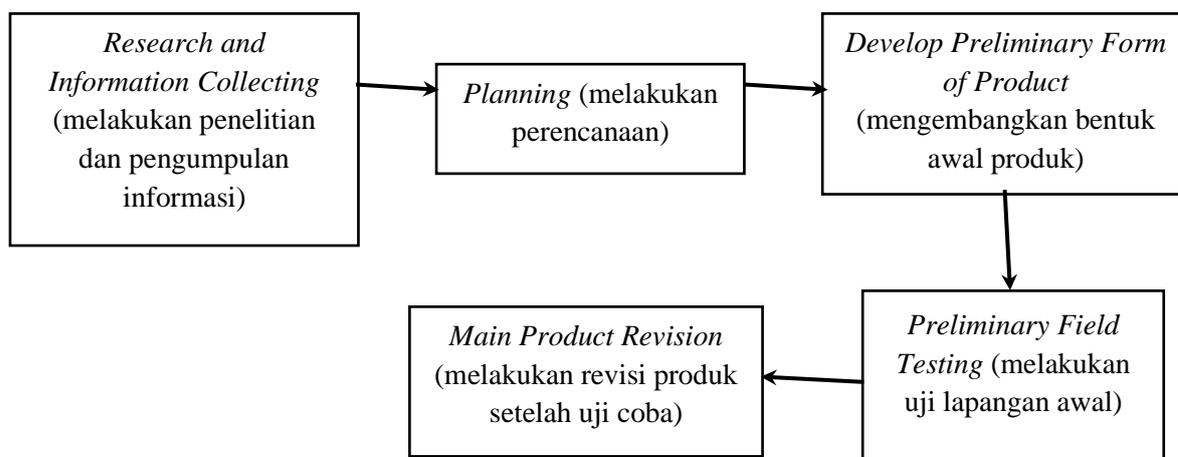
Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Safira dkk. (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar” menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Web Articulate Storyline* dapat membuat peserta didik aktif, mandiri dalam proses pembelajaran serta bersifat fleksibel dalam penggunaannya. Pada penelitian tersebut, hasil validasi media memperoleh rata-rata persentase 94,11% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli materi dengan persentase 95,3% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli desain pembelajaran dengan persentase 95,8% dengan kriteria “Sangat Layak”, evaluasi oleh peserta didik pada tahap *one to one evaluation* dengan persentase 98,8% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan evaluasi tahap *small group evaluation* dengan persentase 99,4% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang telah diperoleh oleh peneliti serta didukung dengan penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat pengaplikasian multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai pendukung dalam proses pembelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan karakteristik multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase yang diterapkan pada kelas IV sekolah dasar; (2) Mengetahui dan menganalisis tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar. Hipotesis dari penelitian ini adalah pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase siswa kelas IV sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015: 297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall sampai pada tahap ke-5 yaitu: (1) *Research and information Collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop Preliminary Form of Product*, (4) *Preliminary Field Testing*, (5) *Main Product Revision*.

Gambar 1. Bagan Langkah-langkah Pengembangan.



Penelitian ini dilakukan di SDN Trimulyo 01 Juwana, SDN Bumirejo, dan SDN Trimulyo 02 pada tanggal 26 Juli 2021, 28 Juli 2021, dan 29 Juli 2021. Berikut rincian populasi dari tiga satuan pendidikan dasar sebagai tempat penelitian: (1) SDN Trimulyo 01 Juwana terdapat 20 siswa, (2) SDN Bumirejo terdapat 7 siswa, (3) SDN Trimulyo 02 terdapat 19 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan jenis sampling jenuh yaitu dengan menggunakan semua populasi sebagai sampel. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) instrumen validasi ahli media, (2) instrumen validasi ahli materi (3) instrumen respon siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP kelas IV sekolah dasar, (4) instrumen respon guru terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP kelas IV sekolah dasar. Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, tanggapan guru, dan respon siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan cara dihitung persentase keidealan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Persentase yang diperoleh kemudian dapat dikonversikan kedalam kalimat yang bersifat kualitatif.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media.

No.	Interval	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup
4.	21% - 40%	Kurang
5.	0% - 20%	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel diatas dapat digunakan sebagai acuan dalam mengambil keputusan dan indikator keberhasilan untuk menilai multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar yang dihasilkan melalui tahapan validasi ahli media dan ahli materi, serta tanggapan guru dan respon siswa kelas IV SDN Trimulyo 01 Juwana, SDN Bumirejo, dan SDN Trimulyo 02.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar ini diawali dengan studi pendahuluan yaitu dengan observasi yang tidak terstruktur dan wawancara yang terstruktur di SDN Bumirejo, SDN Agungmulyo, SDN Trimulyo 01 Juwana, dan SDN Trimulyo 02 Kecamatan Juwana Kabupaten Pati pada tanggal 5 Maret 2021, 6 Maret 2021, dan 8 Maret 2021. Dari hasil observasi yang tidak terstruktur dan wawancara yang terstruktur diperoleh permasalahan guru belum menghadirkan media pembelajaran yang inovatif seperti memanfaatkan perkembangan teknologi dan belum menghadirkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa pada saat proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SBdP. Guru hanya menggunakan buku paket serta buku LKS sebagai penunjang proses pembelajaran. Didalam buku paket serta LKS materi yang tersedia kurang lengkap terutama pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi dengan baik.

Dari hasil studi pendahuluan dapat diketahui sekolah membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi serta media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar. Setelah melakukan identifikasi masalah melalui observasi tidak terstruktur, wawancara terstruktur, analisis kebutuhan guru, dan analisis kebutuhan siswa, peneliti berinovasi membuat suatu produk yaitu multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa *link* yang dapat diakses melalui browser perangkat elektronik dan perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti bersifat fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui perangkat elektronik.

Gambar 2. Tampilan Awal Media



Pada hasil pengembangan ini, peneliti melakukan validasi media yang telah dibuat kepada ahli media dan ahli materi. Validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sebelum diuji cobakan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Materi.

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor		
		Ahli I	Ahli II	Ahli III
1	Kesesuaian	17	20	20
2	Kelayakan	9	8	9
3	Penyajian	14	15	15
4	Kebahasaan	13	14	15
5	Kompetensi	14	15	15
Skor yang diperoleh		67	72	74
Skor maksimal		75	75	75
Persentase		$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% = \frac{213}{225} \times 100\% = 94,66\%$		
Kategori		Sangat Baik		

Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata persentase 94,66% dengan kategori “sangat baik” artinya multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti tidak diperlukan revisi produk dalam perbaikan materi oleh peneliti.

Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Media.

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor		
		Ahli I	Ahli II	Ahli III
1	Kesesuaian	17	20	13
2	Kelayakan	19	20	14
3	Kontribusi Media	12	15	10
4	Keunggulan edia	16	19	14
5	Kesempurnaan Media	10	10	6
6	Elemen Desain	12	15	9
7	Prinsip Visual	14	14	9
Skor yang diperoleh		100	113	75
Skor maksimal		115	115	115
Persentase		$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% = \frac{288}{345} \times 100\% = 83,47\%$		
Kategori		Sangat Baik		

Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata persentase 83,47% dengan kategori “sangat baik” artinya multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti tidak diperlukan revisi produk dalam perbaikan media oleh peneliti. Hasil penelitian produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata yang diperoleh termasuk kategori “sangat baik” sehingga produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk diuji cobakan lapangan awal. Selanjutnya untuk mengetahui diterima atau tidaknya multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar yaitu dapat dilihat berdasarkan hasil tanggapan guru dan respon siswa.

Tabel 4. Hasil Angket Tanggapan Guru.

No.	Satuan Pendidikan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
1	SDN Trimulyo 01 Juwana	49	50	98%	Sangat Baik
2	SDN Trimulyo 02	50	50	100%	Sangat Baik
3	SDN Bumirejo	46	50	92%	Sangat Baik
Jumlah		145	150	96%	Sangat Baik
Persentase		$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% = \frac{145}{150} \times 100\% = 96\%$			
Kategori		Sangat Baik			

Hasil angket tanggapan guru terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar mendapatkan rata-rata persentase 96% dengan kategori “sangat baik” artinya media yang dikembangkan oleh peneliti praktis dan dapat diterima oleh guru.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa.

No.	Satuan Pendidikan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
1	SDN Trimulyo 01 Juwana	200	200	100%	Sangat Baik
2	SDN Trimulyo 02	188	190	98,9%	Sangat Baik
3	SDN Bumirejo	69	70	98,5%	Sangat Baik
Jumlah		457	460	99,3%	Sangat Baik
Persentase		$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% = \frac{457}{460} \times 100\% = 99,3\%$			
Kategori		Sangat Baik			

Hasil angket respon siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar mendapatkan rata-rata persentase 99,3% dengan kategori “sangat baik” artinya media yang dikembangkan oleh peneliti praktis dan dapat diterima oleh siswa.

Pembahasan

Salah satu jenis media pembelajaran adalah multimedia Interaktif (Wati, 2016:8). Menurut Daryanto (2013:51) menjelaskan bahwa multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar. *Articulate Storyline* adalah alat penyusun multimedia yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video (Amiroh, 2020:2-3). Multimedia Interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran yang dalam penggunaannya menggunakan *browser* pada perangkat elektronik seperti *smartphone*, laptop, dan tablet yang dapat menciptakan pembelajaran lebih menarik dan terarah sesuai dengan pendapatnya Indriyani (2019:19) menjelaskan bahwa dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan lebih terarah, teratur dan memiliki pedoman sesuai dengan tujuan pendidikan.

Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan oleh peneliti mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall sampai pada tahap kelima yaitu pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, uji coba lapangan awal, dan revisi produk setelah uji coba. Multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kelebihan antara lain adalah multimedia interaktif berbentuk *link* yang dapat diakses melalui *browser* pada semua perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone*. Dengan demikian multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti mudah untuk digunakan dan penggunaannya bersifat fleksibel. Hal tersebut senada dengan pendapat Safira dkk. (2021: 239) bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* penggunaannya fleksibel. Multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti memiliki tampilan yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa.

Pada multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti didalamnya terdapat materi yang lengkap mengenai karya montase, contoh karya montase yaitu berupa gambar dengan langkah-langkah membuat montase agar siswa dapat memahami secara detail mengenai cara membuat montase, serta video pembelajaran yang menarik tentang montase. Hal tersebut sesuai dengan hakikat multimedia menurut Munir (2012:2) bahwa multimedia merupakan gabungan dari berbagai media yaitu berupa teks, gambar, grafik, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat mengenalkan kepada siswa mengenai teknologi. Pada multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti didalamnya terdapat beberapa tombol navigasi yang dapat digunakan untuk mengontrol tampilan sesuai dengan keinginan pengguna dari multimedia interaktif pada saat digunakan.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar adalah mudah untuk digunakan dan penggunaannya bersifat fleksibel karena berbentuk *link* yang dapat diakses melalui *browser* pada perangkat elektronik seperti laptop, tablet, maupun *smartphone*. Multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti memiliki tampilan yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, multimedia interaktif juga terdapat tombol navigasi untuk mengontrol tampilan halaman sesuai dengan keinginan pengguna. Multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti juga divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi pembelajaran mendapatkan rata-rata persentase 94,66% dengan kategori “sangat baik”, ahli media mendapatkan rata-rata persentase 83,47% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah multimedia interaktif telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Pada tahap uji coba produk peneliti melakukan penelitian di SDN Trimulyo 01 Juwana, SDN Bumirejo, dan SDN Trimulyo 02. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap uji coba, peneliti melakukan penelitian dengan cara menerapkan multimedia interaktif pada proses pembelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar dengan melibatkan guru dan siswa. Pada SDN Trimulyo 01 juwana melibatkan 20 siswa, pada SDN Bumirejo melibatkan 7 siswa, sedangkan pada SDN Trimulyo 02 melibatkan 19 siswa. Pada tahap uji coba ini peneliti menggunakan teknik sampling *non probability* dengan jenis sampling jenuh yaitu melibatkan semua populasi yang ada. Hasil persentase rata-rata yang diperoleh dari angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 96% dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan hasil rata-rata angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 99,3 % dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil persentase tanggapan guru dan respon siswa dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar dengan persentase yang telah didapatkan dari hasil analisis angket tanggapan guru dan hasil analisis angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berada pada interval 81%-100% dapat dikategorikan praktis dan dapat diterima oleh siswa dalam pembelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV sekolah dasar memiliki karakteristik mudah untuk digunakan dan penggunaannya bersifat fleksibel karena berbentuk *link* yang dapat diakses melalui *browser* pada perangkat elektronik. Perangkat elektronik yang digunakan harus terhubung dengan internet. Selain itu, hasil validasi media mendapatkan rata-rata persentase 83,47% dengan kategori “sangat baik”, hasil validasi materi mendapatkan rata-rata persentase 94,66% dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti valid dan layak digunakan. Selain itu, hasil tanggapan guru mendapatkan rata-rata persentase 96% dengan kategori “sangat baik”, dan hasil respon siswa mendapatkan rata-rata persentase 99,3% dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dikembangkan oleh peneliti praktis dan dapat diterima oleh siswa.

Saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu penelitian dan pengembangan yang belum sempurna ini, diharapkan di kemudian hari dapat dilakukan penelitian pengembangan lainnya sebagai penyempurna dari penelitian pengembangan ini sehingga dapat menghasilkan produk baru dalam penelitian dan pengembangan mengenai multimedia interaktif pada mata pelajaran SBdP kelas IV sekolah dasar. Guru hendaknya tidak cenderung menggunakan bahan ajar seperti buku paket dan LKS sebagai sumber belajar, akan tetapi dapat menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa agar siswa dapat memahami materi dengan baik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Amiroh. 2020. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Azizah, Mira dkk. 2021. “Penggunaan Media Montase Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGUSEDA) Volume 04, Nomor 01, Maret 2021, 65-69.* <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Indriyani, Lemi. 2019. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa”. Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No. 1, 2019.
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta.
- Priyanto, Wawan. 2020. “Kemampuan Menggambar Tema Pemandangan Siswa Kelas IV SD Supriyadi Semarang”. *Jurnal Sekolah Vol. 4 (2) Maret 2020, 165-171.* <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/18007/13323>

- Rahayu, Sri dan Mas'udah. 2017. "Penerapan Kegiatan Montase Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di TK Al Wardah Peterongan Jombang". *Jurnal PAUD Teratai, Volume 06 Nomor 03 Tahun 2017, 1-7*.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/21608>
- Safira, Arum Donna dkk. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 2, Nomor 2, Oktober 2021, 237-253*.
<http://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/JPM/article/view/1109>
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, Talirazo. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan vol. 2 No. 2, Juli 2018, 103-114*.
<http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/0>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.