

Volume 11, Nomor 3, 2023

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipspd.v11i3>

## Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem-Based Learning Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Dicky Wahyudi Fikry <sup>\*1)</sup>, Rahmatina <sup>2)</sup>

<sup>1-2)</sup> Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: [wahyudifikry12@gmail.com](mailto:wahyudifikry12@gmail.com) <sup>\*1)</sup>, [rahmatina61@gmail.com](mailto:rahmatina61@gmail.com) <sup>2)</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : 25-04-2023

Revised : 04-11-2023

Accepted : 07-11-2023

Published : 13-11-2023

### ABSTRACT

*This study aims to produce an interactive multimedia Articulate Storyline 3 (PBL) based on science learning in grade IV elementary schools that is valid, practical and also effective. This type of research is development research (R&D) using the ADDIE model which has five steps, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The developed learning media was validated by the validator and the practicality of the product was tested by filling out the teacher's and student's response questionnaires. The results of the science learning media research obtained a very valid category with a validity level of 90% for the media aspect, 84% for the material aspect, and 90% for the language aspect. The results of teacher and student responses in research schools show that the use of interactive multimedia Articulate Storyline 3 is very practical with a percentage of teacher responses of 98% and 97.8% of students. The results of the effectiveness of learning media show very effective results with an increase in the percentage of student learning outcomes of 86.08% and 92% completeness. It can be concluded that Articulate Storyline 3-based interactive multimedia (PBL) in science learning in class IV elementary school has been declared valid, practical, and effective for use in the learning process.*

### Keywords:

*Multimedia Interaktif  
Articulate Storyline 3  
Problem-Based  
Learning  
Elementary School*

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah multimedia interaktif Articulate Storyline 3 berbasis (PBL) pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan juga efektif. Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan (R&D) yang memakai model ADDIE yang memiliki lima langkah yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh validator dan diuji kepraktisan produknya dengan pengisian angket respon guru dan respon siswa. Hasil dari penelitian media pembelajaran IPAS memperoleh kategori sangat valid dengan tingkat validitas 90% untuk aspek media, 84% aspek materi, dan 90% aspek bahasa. Hasil respon guru dan siswa di sekolah penelitian, terlihat bahwasannya penggunaan multimedia interaktif Articulate Storyline 3 sangat praktis dengan persentase respon guru 98% dan 97,8% dari siswa. Hasil efektifitas media pembelajaran menampilkan hasil sangat efektif dengan persentase peningkatan hasil belajar peserta didik 86,08% dan ketuntasan 92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif Articulate Storyline 3 berbasis (PBL) pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Corresponding Author Email: [wahyudi fikry12@gmail.com](mailto:wahyudi fikry12@gmail.com) <sup>\*1)</sup>

## 1. PENDAHULUAN

Pesatnya pertumbuhan globalisasi yang dibawa oleh kemajuan teknologi telah secara signifikan mengubah berbagai aspek kehidupan manusia. Pendidikan merupakan komponen penting dalam kehidupan dalam pertumbuhan bangsa dan negara (Purnama, 2021).. Selain itu, mengingat kehidupan orang-orang di seluruh dunia terus berubah (Arwin, 2018), siswa akan menghadapi keadaan yang menantang di masa depan (Arwin, 2018). Guru dapat menggunakan Media Pembelajaran agar menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif. Media pembelajaran telah terbukti dalam banyak penelitian efektif dalam menyediakan siswa dengan pembelajaran yang cepat dan sederhana. Padahal, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran lebih efektif dan sederhana bila didukung oleh media visual, dengan 11 persen mengandalkan indera pendengaran dan 83 persen penglihatan. Razak dan Romainur, 2018).

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara menumbuhkan kemampuan dan imajinasi siswa dalam latihan pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan model pembelajaran juga diperlukan agar pembelajaran dapat terkoordinasi. Diharapkan dengan menggunakan multimedia interaktif Articulate Storiline 3 berbasis PBL dapat menjawab permasalahan media pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storiline 3 Berbasis (PBL) Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storiline 3 Berbasis PBL Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar? (2) Bagaimanakah praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storiline 3 Berbasis PBL Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar? (3) Bagaimana efektifitas Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storiline 3 Berbasis PBL Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar?

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah: (1) Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif Articulate Storiline 3 Berbasis PBL Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar sangat Valid. (2) Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif Articulate Storiline 3 Berbasis PBL Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar sangat praktis. (3) Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif Articulate Storiline 3 Berbasis PBL Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar sangat efektif.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan adalah nama dari pendekatan penelitian ini. Borg dan Gall, menurut Ibrahim (2018): 153), suatu pendekatan penciptaan dan validasi produk pendidikan dikenal dengan penelitian dan pengembangan pendidikan.

Metode penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan dalam menghasilkan suatu produk dan dapat di uji keefektidannya. Menurut Saputro (2017), metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk yang berhasil. Sedangkan menurut Purnama (2013) penelitian pengembangan yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan dipakai ketika kegiatan pembelajaran yang diawali dengan menganalisis kebutuhan dan diakhiri dengan evaluasi.

## 2.2. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Menurut Borg dan Gall, menurut Ibrahim (2018): 153), suatu pendekatan penciptaan dan validasi produk pendidikan dikenal dengan penelitian dan pengembangan pendidikan Model ADDIE merupakan model pengembangan yang peneliti pakai untuk penelitian ini.. Model ADDIE menurut Rayyanto dan Sugianti (2020) merupakan metode yang menekankan pada analisis bagaimana setiap komponen yang dimiliki berinteraksi dengan fase-fase yang ada.

## 2.3. Waktu dan Tempat Penelitian

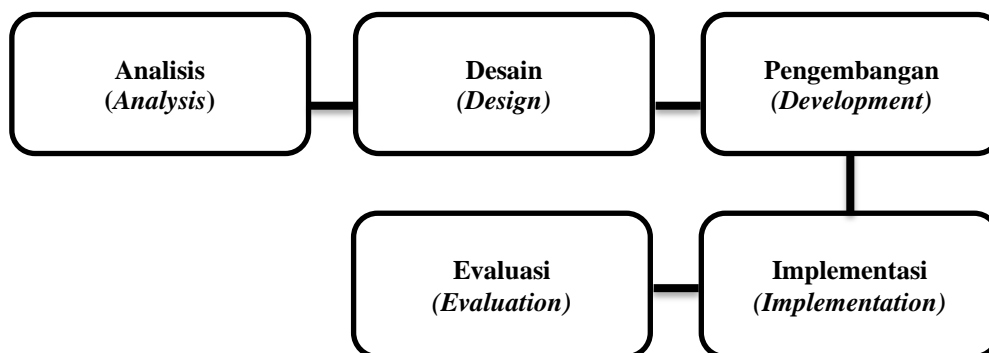
Sebanyak 25 peserta didik mengikuti penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 05 Tarok Dipo pada Rabu, 15 Maret 2023.

## 2.4. Target/Subjek Penelitian

Uji coba dilaksanakan dengan subjek penelitian dalam lingkup terbatas, khususnya di kelas IV SDN 05 Tarok Dipo dengan jumlah peserta didik 25 orang yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 12 siswalaki-laki. Penelitian dilakukan pada hari Rabu tanggal 15 maret 2023.

## 2.5. Prosedur

Model pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) dirujuk dalam prosedur pengembangan penulis untuk pengembangan ini. Berikut adalah tahapan penelitian dan pengembangan ini:



Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2015: 200)

## 2.6. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beragam instrument yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya instrument validasi, instrument praktikalitas, dan instrument efektivitas. Berikut dijelaskan instrument penelitian yang digunakan tersebut:

- 2.6.1. Instrument validasi. Lembar validasi digunakan validator (pakar/ahli) untuk melihat apakah media pembelajaran IPAS berbasis Articulate Storyline 3 valid atau tidak.
- 2.6.2. Instrumen Praktikalitas. Lembar praktikalitas digunakan oleh guru dan siswa dalam mengumpulkan data kepraktisan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3
- 2.6.3. Instrumen Efektivitas. Instrument efektivitas bertujuan untuk menguji keefektifan dari media yang dikembangkan. Instrument efektivitas yang digunakan berupa hasil capaian belajar siswa yang didapatkan dari tes sebelum (pre) dan setelah (post) menggunakan produk yang dikembangkan.

## 2.7. Teknik Analisis Data

Karena data yang diperoleh melalui uji validitas dan uji kepraktisan merupakan data numerik, maka digunakan teknik analisis data statistik (Setyosari, 2016). Pada penelitian ini, metode analisis yang dipakai ialah sebagai berikut: 1) Informasi dari penyelidikan sebelumnya diperiksa secara grafis, 2) Pemeriksaan informasi master approval dilaksanakan dengan memberikan jejak pendapat uji legitimasi kepada ahli materi, media, dan bahasa selanjutnya para ahli memberlakukan penilaian. Langkah penilaian untuk memilih masing-masing jawaban validator adalah: (SB) Sangat Baik skor 5 (B) Baik skor 4, (CB) Cukup Baik skor 3, (KB) Kurang Baik skor 2, (STB) Sangat Tidak Baik skor 1. Model penilaian setiap keputusan jawaban pendidik dan peserta didik: Skor 4, sangat setuju (SS), setuju (S) skor 3, skor 2 tidak setuju (TS), skor 1 setuju (STS).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru serta peserta didik, analisis materi, analisis sarana dan prasarana.

### 3.2. *Design (Perancangan)*

Peneliti memulai pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif Articulate Storyline 3 pada tahap desain. Media tersebut dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Multimedia Interaktif dirancang menggunakan perangkat lunak bernama Articulate Storyline 3 versi 2022 dengan tahapan sebagai berikut: (1) Unduh perangkat lunak *Articulate Storyline 3* pada situs resminya, yaitu: <https://articulate.com/perpetual/downloads>; (2) Buat akun terlebih dahulu sebelum melakukan

pengunduhan dengan mengklik *Free trial*; (3) Masukkan *email*, lalu klik *next*; (4) Masukkan data diri untuk mendapatkan ID, lalu klik *Activate Articulate 360 Trial*; (5) Setelah mendapatkan ID, kembali pada laman awal *Storyline 3*. Klik *sign in to download* untuk mengunduh perangkat lunak tersebut; (6) Setelah proses pengunduhan dan instalasi selesai, maka akan muncul *icon Articulate Storyline 3* di layar dekstop. Klik dua kali untuk membuka perangkat lunak tersebut; (7) Klik *new Project* untuk memulai perancangan.

### 3.3. *Development* (Pengembangan)

Aplikasi yang dikenal dengan Articulate Storyline 3 digunakan dalam tahap pengembangan media. Ini awalnya dirancang dan kemudian dikembangkan dengan bantuan para ahli validasi media, materi, dan bahasa. Kemudian dilakukan modifikasi sesuai dengan ide pengembangan dan masukan dari para ahli.

Pada pelajaran IPAS Bab 5 (Cerita Tentang Daerahku) subtopik 2 (Daerahku dan Kekayaan Alamnya), validator dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menilai validitas produk media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Daftar Validator Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa**

No	Nama Dosen	Keterangan
1	Atri waldi, S.Pd., M.Pd.	Dosen ahli media
2	Drs. Zuardi, M.Si.	Dosen ahli materi
3	Farel Olva Zuve, S.Pd., M.Pd.	Dosen ahli bahasa

#### 3.3.1. Analisis Hasil Uji Validasi Ahli Media (Penilaian Angket Keduanya)

Pengambilan data uji validitas oleh bapak Atri Waldi S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media pada hari Selasa tanggal 14 Februari 2023 sebagai validasi pertama dan pada hari Jumat tanggal 17 Februari 2023 sebagai validasi kedua.

Hasil validasi pertama menunjukkan bahwa setiap pernyataan mempunyai rentang nilai antara 4 s/d 5 dengan jumlah 51. Berdasarkan masukan dari validator media dan setelah direvisi mendapatkan rentang nilai 4 s/d 5 dengan jumlah 57. Untuk lembar perhitungan validasi terdapat pada lampiran 17. Data hasil validasi media pembelajaran dari validator media disajikan dalam tabel 2:

**Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Media Sebelum Revisi**

No	Indikator penilaian Komponen Penyajian Media	Skor Penilaian
1	Keterbacaan teks	4
2	Penggunaan bacaan secara efektif dan efisien (jelas dan singkat)	4
3	Urutan sajian sistematis	5
4	<i>Multimedia interaktif</i> Articulate Storyline 3 sangat mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	4
5	Memberikan interaksi (pemberian stimulus dan respon)	4
6	Memberikan informasi yang lengkap	4
7	Penggunaan font: jenis dan ukuran tulisan proporsional	4
8	Lay out atau tata letak	4
9	Pemilihan warna	5
10	Video dan gambar jelas	4
11	Desain tampilan menarik dan tidak monoton	4
12	Memberikan interaksi (pemberian stimulus dan respon)	5
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>51</b>

Perhitungan nilai akhir data angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Riduwan (2015:15) yaitu sebagai berikut

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

$$NP = \frac{51}{60} \times 100\%$$

Nilai Validitas = 85% (Kriteria Valid)

**Tabel 3. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Sesudah Revisi**

No	Indikator penilaian Komponen Penyajian Media	Skor Penilaian
1	Keterbacaan teks	4
2	Penggunaan bacaan secara efektif dan efisien (jelas dan singkat)	4
3	Urutan sajian sistematis	5
4	<i>Multimedia interaktif</i> Articulate Storyline 3 sangat mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	4
5	Memberikan interaksi (pemberian stimulus dan respon)	4
6	Memberikan informasi yang lengkap	4
7	Penggunaan font : jenis dan ukuran tulisan proporsional	4
8	Lay out atau tata letak	4
9	Pemilihan warna	5
10	Video dan gambar jelas	4
11	Desain tampilan menarik dan tidak monoton	4
12	Memberikan interaksi (pemberian stimulus dan respon)	5
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>51</b>

Perhitungan nilai akhir data angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Riduwan (2015:15) yaitu sebagai berikut

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

$$NP = \frac{57}{60} \times 100\%$$

Nilai Validitas = 95% (Kriteria Sangat Valid)

### 3.3.2. Analisis Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Uji validitas materi dilaksanakan dengan memberikan lembar angket penilaian kepada ahli materi. Penilaian oleh Bapak Drs. Zuardi, M.Si. sebagai ahli materi pada hari Selasa tanggal 14 Februari 2023 sebagai validasi pertama dan pada hari Selasa tanggal 21 Februari 2023 sebagai validasi kedua. Hasil validasi pertama menunjukkan bahwa setiap pernyataan mempunyai rentang nilai antara 3, 4 s/d 5 dengan jumlah 39. Berdasarkan masukan dari validator materi dan setelah direvisi mendapatkan rentang nilai 4 s/d 5 dengan jumlah 45. Untuk lembar perhitungan validasi terapat pada lampiran 19. Data hasil validasi media pembelajaran dari validator media disajikan dalam tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Materi Sebelum Revisi**

No	Indikator penilaian	Skor Penilaian
1.	Aspek Penyajian	16
2.	Aspek Isi	23
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>39</b>

Perhitungan nilai akhir data angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Riduwan (2015:15) yaitu sebagai berikut

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

$$NP = \frac{39}{50} \times 100\%$$

Nilai Validitas = 78% (Kriteria Valid)

**Tabel 5. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Materi Sesudah Revisi**

No	Indikator penilaian	Skor Penilaian
1.	Aspek Penyajian	16
2.	Aspek Isi	23
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>39</b>

Perhitungan nilai akhir data angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Riduwan (2015:15) yaitu sebagai berikut

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

$$NP = \frac{45}{50} \times 100\%$$

Nilai Validitas = 90% (Kriteria Sangat Valid)

### 3.3.3. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

Uji validitas kebahasaan dilaksanakan dengan memberikan lembar angket penilaian kepada ahli kebahasaan. Penilaian oleh Ibu Farel Olva Zuve, S.Pd, M.Pd sebagai ahli bahasa pada hari Selasa tanggal 14 February 2023 sebagai validasi pertama dan pada hari Kamis tanggal 16 Februari 2023 sebagai

validasi kedua. Hasil validasi pertama menunjukkan bahwa setiap pernyataan mempunyai rentang nilai antara 4 s/d 5 dengan jumlah 82. Berdasarkan masukan dari validator materi dan setelah direvisi mendapatkan rentang nilai 4 s/d 5 dengan jumlah 98. Untuk lembar perhitungan validasi terdapat pada lampiran 21. Data hasil validasi media pembelajaran dari validator media disajikan dalam tabel 6:

**Tabel 6. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Kebahasaan Sebelum Revisi**

No	Indikator penilaian	Skor penilaian
1.	Keterbacaan teks yang ada dalam media	21
2.	Lugas	20
3.	Keesuaian dengan bahasa	20
4.	Penggunaan bahsaa secara efektif dan efisien	21
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>82</b>

Perhitungan nilai akhir data angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Riduwan (2015:15) yaitu sebagai berikut

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

$$NP = \frac{82}{100} \times 100\%$$

Nilai Validitas = 82% (Kriteria Valid)

**Tabel 7. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Kebahasaan Sebelum Revisi**

No	Indikator penilaian	Skor penilaian
1.	Keterbacaan teks yang ada dalam media	24
2.	Lugas	24
3.	Keesuaian dengan bahasa	25
4.	Penggunaan bahsaa secara efektif dan efisien	25
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>98</b>

Perhitungan nilai akhir data angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Riduwan (2015:15) yaitu sebagai berikut

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

$$NP = \frac{98}{100} \times 100\%$$

Nilai Validitas = 98% (Kriteria Valid)

### 3.4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap pendahuluan yang sudah direncanakan dan sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator. Uji coba dilaksanakan pada subjek penelitian skala kecil, sebanyak 25 siswa, 12 laki-laki dan 13 perempuan, dari kelas IV SDN 05 Tarok Dipo dijadikan subjek penelitian skala kecil untuk uji coba tersebut. Penelitian dilakukan pada hari Rabu tanggal 15 maret



2023. Kemudian di akhir pembelajaran guru dan peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket praktikalitas penggunaan media pembelajaran agar mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan.

### 3.5. Evaluation (Evaluasi)

Tahapan penutup dari penelitian yang dilaksanakan adalah evaluasi. Di tahap ini, media yang dikembangkan dilakukan uji keefektifan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti melakukan ujicoba efektivitas dengan memberikikan soal-soal berdsarkan indikator yang telah dijabarkan. Peneliti memberikan soal evaluasi kepada peserta didik sebelum penggunaan produk (soal pre-test) dan menguji cobakan kembali soal yang sama sesudah pembelajaran menggunakan produk (soal post-test).

### 3.6. Pembahasan

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat dilihat bahwasannya pengembangan multimedia interaktif Articulate Storyline 3 telah sesuai dengan model yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Menurut Kuncayono (2018) model ADDIE memuat lima tahapan, yaitu: a. analisis, b. perancangan, c. pengembangan, d. implementasi, e. evaluasi. Tahapan analisis terdiri dari wawancara dan pengisian angket. Tahapan design atau perancangan terdiri dari penyediaan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan media dan merancang media. Tahapan pengembangan terdiri atas uji validitas dan perbaikan media. Tahapaan implementasi memuat media pembelajaran digunakan langsung dalam kondisi sebenarnya dan mengetahui praktisnya media yang dikembangkan. Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektivan media yang telah dikembangkan.

Hasil penilaian terhadap multimedia interaktif Articulate Storyline 3 pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV sekolah dasar membuahkan hasil yang sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil uji validitas media yang diperoleh dari validator ahli media, materi, dan bahasa. Uji validitas aspek media mendapatkan hasil 90% kategori sangat valid. Uji validitas aspek materi mendapatkan hasil 84% kategori sangat valid. Uji validitas aspek bahasa mendapatkan 90% kategori sangat valid. Dilihat dari hasil uj validasi media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk dicoba dalam pembelajaran dengan rata-rata 88%.

Uji kepraktisan respon guru menghasilkan skor 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respons siswa mendapat skor 97,8 % dengan kategori sangat praktis. Hasil uji kepraktisan multimedia interaktif Articulate Storyline 3 sudah praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil akhir validasi pengembangan media pembelajaran, maka sangat mungkin bahwasannya Mutimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis (*PBL*) pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar sudah valid dan bisa digunakan di lapangan. Berikut uraian validasi dari masing-masing ahli : 90% dari ahli bahasa, 84% dari ahli materi, dan 90% dari ahli media. selanjutnya uji praktikalitas di SD Negeri 05 Tarok Dipo 99% untuk respon guru dan 97,8% untuk respon siswa. Hasil efektifitas media pembelajaran menampilkan hasil yang sangat efektif dengan persentase peningkatan hasil belajar siswa 86,08% dan kelulusan 92%. Berdasarkan uji praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan praktis dan efektif serta bisa dipakai pada proses belajar mengajar.

Mutimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis (*PBL*) pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar dapat digunakan dengan mengklik link berikut: <https://bit.ly/3MsRo21>

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd sebagai pembimbing skripsi ini. beliau memiliki kesempatan untuk mengarahkan, menginspirasi, dan menasehati peneliti. Bapak Drs. Zuardi, M.Si dan Bapak Atri Waldi, S.Pd, M.Pd, Ibu Farel Olva Zulve, S.Pd, M.Pd selaku validator yang telah memberi bimbingan, arahan, serta saran kepada peneliti dalam penyempurnaan hasil produk dalam penelitian ini. Bapak Medi Adioska, S.S., S.Pd., M.Pd. dan bapak Edri Hanafi, S.Pd serta seluruh guru yang membantu proses penelitian ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Risma, YudhaI rhasyuarna, Sauqina. (2022). Pengembangan Media *Articulate Storyline* Topik Mekanisme Pendengaran Manusia dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* : Volume 1 Nomor 3
- Amelia, Vira, Arwin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi *Kinemaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi pendidikan dan pembelajaran Sekolah Dasar*: Volume 4, Nomor 2
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Scientific dan Konstektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- 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.
- Mayub, Afrizal. 2019. *Pembuatan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Bengkulu: UPP FKIP UNIB.
- Muhammad, H., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: TAHTA MEDIA GROUP.
- Nasir, M., Wagino, & Pasaribu, M. (2017). Peningkatan Prestasi Dan Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Alat Ukur Mekanik Menggunakan Model Problem Based Learning. *Journal Inovasi, Vokasional, dan Teknologi*, 17(02), 53–60.

- Nasution, Ahmad Sopri. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis It Dengan Menggunakan Media Autoplay. *Jurnal VINERTEK Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 1(1), 1–4.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-343.
- Prasetyo, F. (2019). Pentingnya Model Project Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep di IPS. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 818–822.
- Purnama, Mifta, Rahmatina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies. Volume, 4. No, 1*
- Purnama, Sigit (2013). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Jurnal Ilmu pendidikan. Vol.4, No.1*
- Putri, J. E., & Zainil, M. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN 09 Pasaman Kabupaten Pasaman Barat. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3115-3125.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendra, Ade. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keilaman. Vol. 07, No.02*.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2020. *Metode Penulisan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyudi, A. F., & Doyin, M. (2015). Pengembangan Buku POP UP Tiga Dimensi sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi. *Jurnal Pengembangan Buku POP UP Tiga Dimensi sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi. 11(2)*, 1-11.
- Wahyugi, Rahmad dan fatmariza. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal ilmu pendidikan, Vol. 3, No. 3*
- Yanto, Doni Tri Putra (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal inovasi Vokasional dan Teknologi, Volume 19, Nomor 1*
- Yusrizal, Intan Safiah, & Nurhaidah Nurhaidah. (2017). Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(April), 126–134.
- Zainil, M., Prahmana, R. C. I., Helsa, Y., & Hendri, S. (2017, December). ICT media design for higher grade of elementary school mathematics learning using CS6 program. *In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 943, No. 1, p. 012046). IOP Publishing.

Available online at:

