

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Komsis (Komponen Ekosistem) Berbasis *Articulate Storyline* 3 Kelas V Sekolah Dasar

Dyah Rahayu Restiana Putri^{1*}, Bagus Rahmad Wijaya²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura
Jalan Raya Telang, Kamal, Bangkalan, Indonesia

* E-mail: 190611100137@student.trunojoyo.ac.id, bagus.rahmadwijaya@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Kurangnya ketersediaan sumber belajar di kelas mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satunya dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang berperan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif komsis (komponen ekosistem) berbasis *articulate storyline* 3 kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Hasil kevalidan multimedia ini diperoleh dari 4 validator ahli sebesar 88.75% (sangat valid). Hasil kepraktisan multimedia ini diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru sebesar 96.6% dan lembar observasi aktivitas siswa sebesar 98.9% (sangat praktis). Hasil keefektifan multimedia ini diperoleh dari angket respon guru sebesar 100%, angket respon siswa sebesar 98.4%, dan tes hasil belajar sebesar 100% (sangat efektif). Hasil penelitian ini menunjukkan multimedia interaktif komsis (komponen ekosistem) sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SD. Implikasi penelitian ini yaitu multimedia yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: ADDIE, Media pembelajaran, Multimedia Interaktif Komsis (Komponen Ekosistem)

Abstract

The lack of availability of learning resources in the classroom results in low student learning outcomes. One of them is due to the absence of learning media that acts as a tool to convey information from teachers to students. This study aims to develop an interactive multimedia commission (ecosystem component) based on an articulate storyline 3 class V SD that is valid, practical and effective. This study uses the ADDIE model. The results of this multimedia validity were obtained from 4 expert validators of 88.75% (very valid). The results of the practicality of this multimedia were obtained from teacher activity observation sheets of 96.6% and student activity observation sheets of 98.9% (very practical). The results of the effectiveness of this multimedia were obtained from teacher response questionnaires of 100%, student response questionnaires of 98.4%, and learning achievement tests of 100% (very effective). The results of this study indicate that interactive multimedia commissions (ecosystem components) are very valid, very practical, and very effective so that they can be used as learning media in elementary schools. The implication of this research is that the developed multimedia can improve student learning outcomes.

Keywords: ADDIE, Learning Media, Komsis Interactive Multimedia (Ecosystem Component)

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin pesat memberi pengaruh cukup signifikan. Teknologi berpengaruh pada berbagai aspek kehidupan, seperti ekonomi (Asnawi, 2022:409), pendidikan (Maritsa, Ana, et al, 2021:98), serta berbagai aspek lainnya. Pada era revolusi industri 4.0 mengharuskan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital (*cyber system*) (Surani, 2019 dalam (Benny & Pujiastuti, 2021:63). Salah satu contohnya yaitu

handphone yang digunakan siswa mampu menjadi penunjang dalam penggunaan media digital saat ini. Dapat disimpulkan perkembangan teknologi tidak hanya membawa dampak negatif, namun mampu menunjang penggunaan media pembelajaran salah satunya berupa media digital.

Berdasarkan data yang diungkapkan saat pelaksanaan Indonesia Digital *Outlook* 2022 di The Westin Jakarta oleh Ketua Umum Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Arif menjelaskan saat ini kurang lebih 77% penduduk Indonesia telah

mengakses internet. Kemudian setelah adanya pandemi *Covid-19* memberikan peningkatan mencapai sekitar 210 juta. Adanya peningkatan akses internet di Indonesia juga mendukung pemanfaatannya dalam pembelajaran. Teknologi yang berkembang dapat meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya penggunaan media pembelajaran (Musofa & Janattaka, 2019: 147 dalam (Donna et al., 2021: 3800). Istiqlal dalam Patricia (2020: 1113) berpendapat media pembelajaran berfungsi menyampaikan informasi. Musfiqon (2012: 28) menguraikan media pembelajaran berupa alat baik secara fisik atau nonfisik sehingga media pembelajaran tidak hanya berupa media nyata saja namun terdapat media pembelajaran berbasis digital atau nonfisik. Maka dari itu, multimedia interaktif ini termasuk salah satu wujud dari pendidikan era revolusi industri 4.0 yang melibatkan teknologi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan salah satunya yaitu observasi pada guru kelas VA dan VB menunjukkan hasil bahwa peran guru lebih dominan di mana guru lebih banyak menjelaskan dan siswa cenderung hanya mendengarkan. Selain itu, guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga tidak ada alat pendukung dalam penyampaian materi. Sedangkan hasil observasi siswa kelas VA dan VB memperoleh hasil siswa memiliki karakteristik bersemangat namun tidak dalam pembelajaran. Siswa sering ramai sendiri, dan kurang memperhatikan pembelajaran.

Hasil wawancara juga mendukung bahwa hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1 materi komponen ekosistem masih rendah yakni sebesar 52,63% belum tuntas KKM. Selain itu, guru juga belum pernah membuat dan menerapkan penggunaan multimedia interaktif. Hasil wawancara pada siswa juga menunjukkan siswa sulit menguasai materi pada pembelajaran tematik serta menurut siswa kendala dalam pembelajaran yaitu siswa sering tidak fokus karena kelas yang tidak kondusif.

Peneliti juga menganalisis kebutuhan siswa dengan menyebarkan angket. Hasil yang diperoleh yaitu 71.4% siswa membutuhkan

media pembelajaran. Sebesar 96.4% siswa suka belajar menggunakan *handphone* atau komputer. Sebesar 87.5% siswa menyukai media pembelajaran berbasis digital serta 92.8% siswa menyukai multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan, peneliti menemukan masalah yang dialami oleh subyek penelitian yaitu belum tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal pada materi komponen ekosistem dibuktikan dengan hasil belajar kognitif yang masih rendah. Hal ini dikarenakan tidak adanya sumber belajar yang dapat digunakan sebagai perantara informasi. guru hanya memanfaatkan buku siswa, buku guru, dan media seadanya seperti gambar. Sehingga hal ini belum mampu menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang menurun.

Berdasarkan permasalahan di atas, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Fungsi media pembelajaran sebagai pengantar informasi juga dapat menarik perhatian siswa (Hayati, et al, 2021: 75). Kurnia dalam Patricia & Zamzam, 2020: 1112) juga menyatakan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, Menurut Dakhi (2020) dalam Magdalena, et al (2021: 277) menyatakan hasil belajar adalah pencapaian prestasi belajar siswa dengan melihat kriteria nilai yang tersedia. Menurut Fauhah & Rosy (2021: 236) hasil belajar yaitu pengalaman yang diterima siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran menjadi solusi yang sesuai dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, adanya perkembangan teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis digital seperti multimedia interaktif. Sehingga peneliti mengembangkan multimedia interaktif dengan memanfaatkan salah satu *platform* digital yaitu *articulate storyline 3*. *Articulate storyline 3* dinilai cocok dalam pembuatan multimedia interaktif karena memiliki banyak menu yang mudah digunakan serta dapat diakses dalam

bentuk web atau aplikasi secara *offline* maupun *online* (Fransisca et al., 2022: 1150).

Indrawan, et al (2020:16) menjelaskan 7 kelebihan multimedia interaktif yaitu 1) terdiri dari gabungan beberapa media; 2) informasi ditampilkan secara lebih luas; 3) bersifat multi-sensorik; 4) meningkatkan perhatian dan minat siswa; 5) alternatif dalam penyampaian pesan; 6) informasi yang disampaikan berkualitas; 7) bersifat interaktif. Sedangkan kelemahan dari multimedia interaktif yaitu a) kemampuan guru yang terbatas; b) memerlukan waktu yang lama; c) membutuhkan kemampuan khusus dalam penggunaan aplikasi; dan d) biaya yang mahal (Mappanyompa & Ali, 2017: 65).

Karakteristik siswa yang ramai mengakibatkan kelas tidak kondusif sehingga diperlukan media yang dapat memfokuskan perhatian siswa. Pemilihan media juga terkait dengan pemilihan materi di mana pada materi komponen ekosistem siswa tidak dapat melihat obyek secara langsung dalam satu waktu sehingga adanya multimedia interaktif akan mengefisienkan waktu dan dapat membantu siswa menampilkan gambaran ekosistem melalui video, foto, dan lain sebagainya oleh peneliti. Multimedia interaktif cocok dengan pembelajaran tematik karena dapat mencakup banyak muatan materi (Prastowo, 2019: 1).

Hasil penelitian terdahulu dilakukan oleh Halimah, Itsnaani nur., & Fitri, Indriani (2021) yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Abad 21 bagi Siswa Sekolah Dasar". Hasil perolehan dari data memperoleh rata-rata sebesar 86.03 dengan predikat sangat baik. Hasil di atas menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* layak untuk membantu proses pembelajaran (Halimah, 2021). Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Komsis (Komponen Ekosistem) Berbasis *Articulate Storyline* 3 Kelas V Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SDN 3 Jetis Lamongan dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas VA dan VB tahun ajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R & D). Sugiyono (2017:297) menjelaskan metode penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan produk. Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif komsis. Model pengembangan mengacu pada model ADDIE (Suryani, et al: 2017).

Tahap *analysis* adalah tahap menganalisis kurikulum, karakteristik siswa, permasalahan, hingga media pembelajaran yang digunakan. Tahap *design* adalah tahap perencanaan dengan membuat *storyboard* media yang dibuat. Tahap *development* adalah tahap pengembangan *storyboard* yang telah dibuat diwujudkan dalam produk nyata, dilanjutkan validasi ahli dan dilakukan revisi. Setelah itu, tahap *implementation* melakukan uji coba kelompok kecil. Hasil dari kelompok kecil dijadikan bahan revisi sebelum pelaksanaan kelompok besar (Setyosari, 2013:279). Tahap akhir yaitu *evaluation*, di mana evaluasi terbagi menjadi evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahap dan evaluasi sumatif dilakukan pada tahap akhir pengembangan (Tegeh, Made, et al:2014).

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes dengan instrumen lembar pedoman wawancara, lembar observasi, angket, dan tes. Kemudian teknik analisis data meliputi analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif berupa masukan, saran, dan perbaikan dari pihak terkait. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif meliputi analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan (Nieveen & Ploomp, 2007: 26).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif komsis yang berisi 6 pembelajaran pada subtema 1 tema 5

kelas V mengenai materi komponen ekosistem. Ditujukan untuk guru dan siswa kelas VA dan VB SDN 3 Jetis Lamongan. Tahapan pengembangan ini sesuai dengan model ADDIE meliputi 5 tahap yakni *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

HASIL

Tahap *Analysis*

Tahap *analysis* adalah tahap yang dilakukan dengan menganalisis kurikulum dan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, masalah pembelajaran, dan media pembelajaran. Analisis kurikulum dan tujuan pembelajaran untuk mengetahui kurikulum yang digunakan dan menyesuaikan materi pada media. Kemudian analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui karakter siswa saat belajar. Ketiga analisis masalah untuk menganalisis masalah yang ada. Keempat analisis media pembelajaran dilakukan mengetahui media yang sesuai.

Tahap *Design*

Tahap *design* adalah tahap membuat desain rancangan produk. Dalam tahap ini disesuaikan dengan hasil tahap analisis. Rancangan multimedia ini berupa *storyboard*.

Tahap *Development*

Tahap ini adalah tahap pengembangan, di mana *storyboard* yang dibuat diwujudkan dalam produk nyata. Produk ini dibuat dengan aplikasi *articulate storyline* 3. Kemudian dapat diekspor dalam bentuk web atau aplikasi secara *offline* atau *online*.

Multimedia interaktif komsis dibuat pada pembelajaran tematik berdasarkan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa. Multimedia ini memuat beberapa materi pada subtema 1 tema 5, misalnya mata pelajaran IPS mengenai letak geografis Indonesia peneliti akan menyediakan gambar peta dan siswa dapat mengamatinya sehingga siswa dapat mengerti komponen-komponen peta hingga letak daerah-daerah di Indonesia. Selanjutnya mata pelajaran Bahasa Indonesia teks nonfiksi yang dihubungkan dengan teks ekosistem sehingga siswa juga mendapatkan gambaran ekosistem dari kegiatan menganalisis konsep

yang berkaitan pada teks nonfiksi. Kemudian terdapat mata pelajaran IPA mengenai komponen ekosistem dan jenis makanan hewan, peneliti memberikan contoh gambar-gambar hingga video yang dapat diamati oleh siswa. Selain itu, mata pelajaran PPKn mengenai persatuan dan kesatuan dengan menghadirkan video contoh perilaku persatuan dan kesatuan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat siswa dapat menyimak hingga memahami manfaat persatuan dan kesatuan. Mata pelajaran selanjutnya yaitu SBdP mengenai tangga nada mayor dan minor, siswa akan ditampilkan lagu beserta tangga nadanya sehingga siswa akan mengidentifikasi dan menerapkan tangga nada yang benar dalam bernyanyi.



Gambar 1. Tampilan Awal pada Multimedia Interaktif Komsis

Berdasarkan gambar 1. tampilan multimedia ini dibuat dengan berbagai macam warna agar terkesan menarik bagi siswa. Kemudian pada tampilan awal dilengkapi dengan nama multimedia, halaman login, hingga tombol play. Pada setiap sildanya juga dilengkapi audio dan animasi bergerak.



Gambar 2. Tampilan Materi pada Multimedia Interaktif Komsis

Berdasarkan gambar 2. tampilan salah satu materi yang tersedia dalam multimedia. Salah satu contohnya pada gambar di atas, untuk mengamati dan mengelompokkan hewan

berdasarkan makanannya pada multimedia ini ditampilkan gambar saat hewan sedang memakan makanannya sehingga siswa tidak hanya menghafal, tetapi memperoleh konsep dari mengamati keadaan nyatanya. Contohnya, sapi memakan tumbuhan yang disajikan gambar sapi sedang memakan rumput.



Gambar 3. Tampilan Kuis pada Multimedia Interaktif Komsis

Berdasarkan gambar 3. multimedia interaktif komsis juga menyediakan kuis sebagai soal latihan kognitif. Setelah siswa mempelajari materi, maka dapat mengisi kuis yang tersedia. Kuis berupa tes pilihan ganda dan disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran pada pembelajaran hari itu.



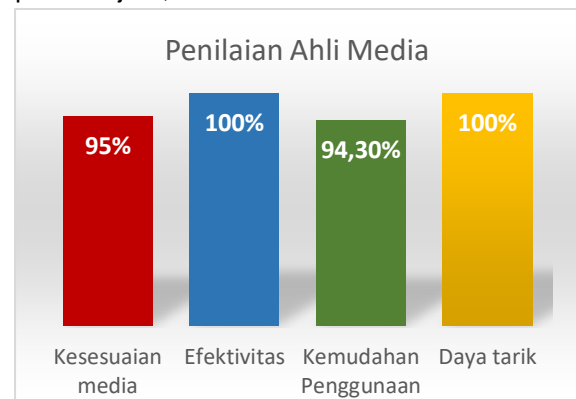
Gambar 4. Tampilan Game pada Multimedia Interaktif Komsis

Berdasarkan gambar 4. multimedia interaktif ini juga menyediakan permainan yang menarik bagi siswa. Sehingga siswa tidak hanya diminta belajar, namun juga bisa bermain. Jenis permainan yang disediakan yaitu *drag and drop*.

Multimedia interaktif komsis berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan suatu pesan. Multimedia interaktif memuat teks, gambar, audio, video, animasi, dan *game*. Multimedia ini juga didesain dan dilengkapi dengan penggunaan warna dan *background* yang bermacam-macam sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Cara kerja multimedia yaitu dengan cara menekan

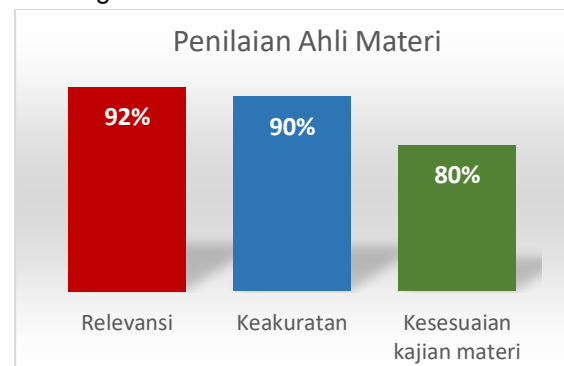
tombol navigasi sesuai dengan tujuan penggunaan siswa sehingga objek dalam multimedia dapat berpindah atau bergerak. Siswa akan mengamati gambar dan video yang ada serta menyimak penjelasan yang didengar. Setelah itu, siswa bisa mengikuti petunjuk pada multimedia sesuai dengan perintah belajar pada setiap materinya.

Setelah produk jadi akan diuji coba oleh validator ahli terlebih dahulu sebelum diimplementasikan pada uji coba sasaran. Validasi ahli menggunakan instrumen berupa angket tertutup dengan skala likert 1-5. Validasi ahli meliputi ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa.



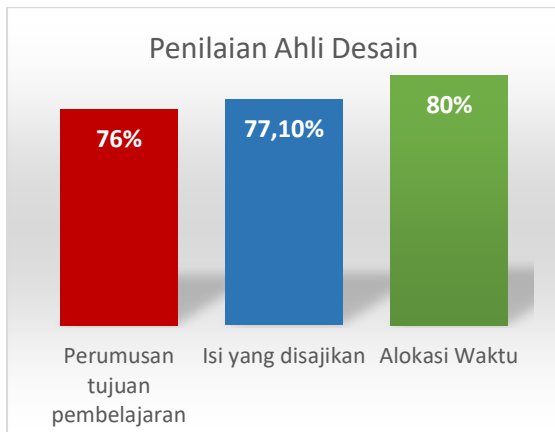
Gambar 5. Hasil Penilaian dari Ahli Media

Berdasarkan gambar 1. di atas diperoleh V rata-rata 96% dengan kategori sangat baik. Sehingga multimedia interaktif komsis telah valid dan layak digunakan dalam pembelajaran dari segi media.



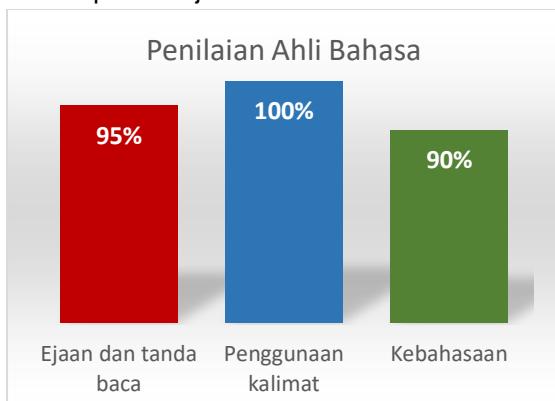
Gambar 6. Hasil Penilaian dari Ahli Materi

Berdasarkan gambar 2. di atas diperoleh V rata-rata 90% dengan kategori sangat baik. Sehingga multimedia interaktif komsis telah valid dan layak digunakan dalam pembelajaran dari segi materi.



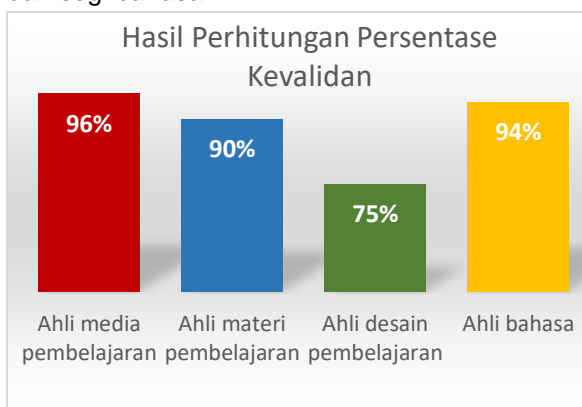
Gambar 7. Hasil Penilaian dari Ahli Desain Pembelajaran

Berdasarkan gambar 3. di atas diperoleh V rata-rata 75% dengan kategori baik. Sehingga multimedia interaktif komsis telah valid dan layak digunakan dalam pembelajaran dari segi desain pembelajaran.



Gambar 8. Hasil Penilaian dari Ahli Bahasa

Berdasarkan gambar 4. di atas diperoleh V rata-rata 94% dengan kategori sangat baik. Sehingga multimedia interaktif komsis telah valid dan layak digunakan dalam pembelajaran dari segi bahasa.



Gambar 9. Diagram Perhitungan

Persentase Validator Ahli

Berdasarkan gambar 5 di atas, hasil penilaian dari ahli media, materi, desain pembelajaran, dan bahasa terhadap multimedia interaktif komsis memperoleh rata-rata skor 88.75% dan tergolong sangat valid digunakan dalam pembelajaran.

Tahap *Implementation*

Tahap *implementation* yaitu tahap uji coba produk pada subjek penelitian meliputi uji coba kelompok kecil dan besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kekurangan dari multimedia ini dengan instrumen berupa angket dengan jumlah responden 9 siswa dari masing-masing kelas. Rata-rata dari angket respon siswa uji kelompok kecil mendapatkan skor sebesar 100%. Sehingga multimedia interaktif komsis dapat digunakan uji coba kelompok besar.

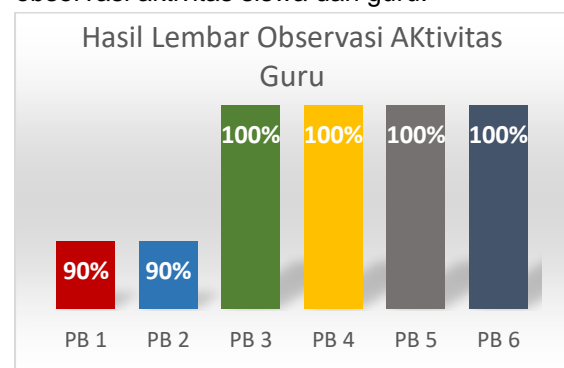
Uji coba kelompok besar dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas siswa dan guru, angket respon siswa dan guru, serta tes.

Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi adalah tahap model penelitian pengembangan ADDIE yang terakhir. Tahap evaluasi dibagi menjadi 2 yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif bertujuan memperoleh data yang diperoleh dari setiap tahapan model ADDIE untuk penyempurnaan media dan evaluasi sumatif dilakukan pada tahap akhir untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Tegeh, Made, et al, 2014: 43).

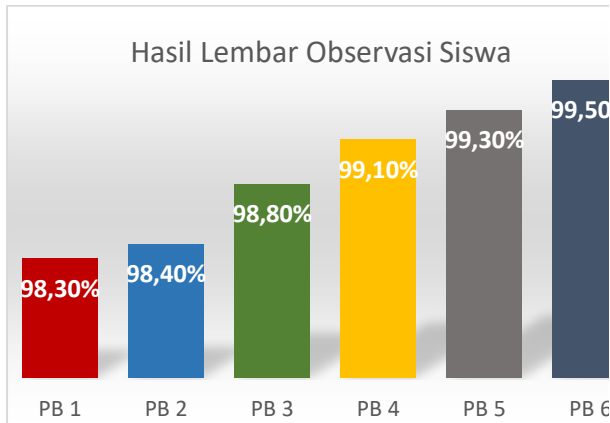
Analisis Kepraktisan

Kepraktisan diukur melalui lembar observasi aktivitas siswa dan guru.



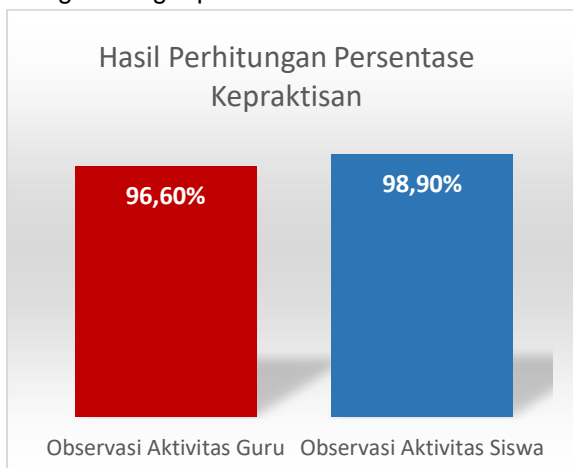
Gambar 10. Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar 6. menunjukkan hasil lembar observasi guru memperoleh persentase sebesar 96.6% dan tergolong pada kategori sangat praktis.



Gambar 11. Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan gambar 7. menunjukkan hasil lembar observasi siswa memperoleh persentase sebesar 98.9% dan tergolong pada kategori sangat praktis.



Gambar 12. Diagram Perhitungan Persentase Kepraktisan

Berdasarkan gambar 8. menunjukkan skor dari lembar observasi siswa sebesar 96.6% dan lembar observasi guru sebesar 98.9%, sehingga disimpulkan multimedia interaktif komsis dikatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Analisis Keefektifan

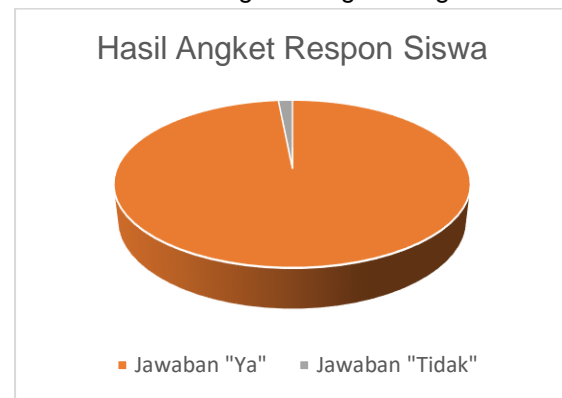
Keefektifan diperoleh dari tes hasil belajar siswa dengan hasil persentase ketuntasan klasikal sebesar 100% yang artinya seluruh siswa mendapatkan skor di atas KKM

yaitu 70 (tuntas). Selain itu, keefektifan juga diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa. Angket menggunakan skala guttman dengan pilihan jawaban "YA" dan "TIDAK".



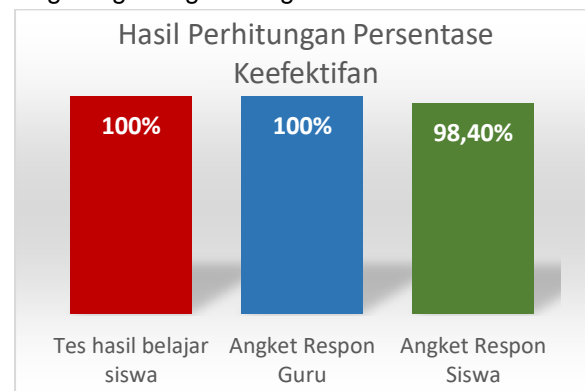
Gambar 13. Hasil Angket Respon Guru

Berdasarkan gambar 8. menunjukkan hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat efektif.



Gambar 14. Hasil Angket Respon Siswa

Berdasarkan Gambar 10. menunjukkan jawaban "Ya" mendapatkan skor sebesar 98.4% dan jawaban "Tidak" mendapatkan skor sebesar 1.52%. Sehingga diperoleh hasil angket respon siswa sebesar 98.4% dan tergolong kategori sangat efektif.



Gambar 15. Diagram Perhitungan

Persentase Keefektifan

Berdasarkan skor dari angket respon siswa dan guru serta tes hasil belajar, maka disimpulkan multimedia interaktif komsis dikatakan sangat efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada kelas VA dan VB SDN 3 Jetis, peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan multimedia interaktif komsis untuk memudahkan pemberian informasi serta mengurangi rasa bosan pada siswa. Karena multimedia ini terdiri dari gabungan media seperti gambar, teks, video, audio, animasi, dan *game* menjadi satu kesatuan dan berisat interaktif (Suryani, et al, 2018). Selain itu, Smaldino dalam Suryani (2018: 199) menyatakan multimedia memiliki beberapa keuntungan, yakni: dapat menggabungkan beberapa elemen media menjadi satu dan digunakan secara bersamaan (*multiple media*), multimedia memberi wadah siswa untuk aktif, belajar secara mandiri dan berulang-ulang, serta multimedia dapat menjadikan siswa seolah-olah melakukan simulasi.

Menurut Nieveen (2007: 26) menyatakan bahwa terdapat tiga indikator dalam mengembangkan media pembelajaran yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Indikator kevalidan telah divalidasi oleh 4 validator ahli, yakni validator ahli media pembelajaran, validator ahli materi pembelajaran, validator ahli desain pembelajaran, dan validator ahli bahasa. Hasil validasi mendapatkan skor dengan persentase sebesar 88.75% tergolong sangat valid digunakan dalam pembelajaran. Indikator selanjutnya yaitu kepraktisan yang ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa saat menggunakan multimedia interaktif komsis. Hasil lembar observasi aktivitas guru mendapat persentase sebesar 96.6% dan hasil lembar observasi siswa mendapat persentase sebesar 98.9% sehingga multimedia interaktif komsis dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, juga terdapat indikator keefektifan yang ditinjau dari hasil

belajar siswa, serta angket respon siswa dan guru setelah menggunakan multimedia interaktif komsis. Hasil belajar mendapatkan persentase 100% siswa memperoleh hasil tuntas di atas KKM. Sedangkan angket respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dan angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 98.4% dan dapat dikategorikan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Pada proses validasi multimedia ini menunjukkan hasil persentase tertinggi pada validasi ahli media dengan persentase sebesar 96%. Hal ini dikarenakan dalam tahap analisis peneliti melakukan analisis media pembelajaran. Kemudian berdasarkan hasil wawancara siswa mengalami kesulitan pada pembelajaran tematik. Maka media yang dikembangkan oleh peneliti disesuaikan dengan hasil analisis dan wawancara tersebut. Selain itu, media ini sudah disesuaikan dengan kriteria pemilihan media meliputi tujuan, ketepatangunaan, keadaan siswa, ketersediaan, dan biaya (Angkowo, R, 2007: 14). Sehingga multimedia interaktif komsis ini memiliki kualitas yang cukup baik dari penilaian ahli media.

Berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas guru dari pembelajaran 1 hingga 6 persentase tertinggi pada pembelajaran 4 hingga 6 sebesar 100% dikarenakan sebelum dilakukan uji sasaran pada tahap penelitian pengembang telah menguji multimedia ini pada validator ahli salah satunya yaitu validasi ahli media yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif komsis mudah dioperasikan. Sejalan dengan pendapat Kristanto (2016: 10) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara informasi dari guru kepada siswa. Sehingga multimedia interaktif komsis dapat mempermudah penyampaian informasi dari guru kepada siswa saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas siswa dari pembelajaran 1 hingga 6 persentase tertinggi sebesar 99.5%. Hal ini dikarenakan peneliti telah melakukan analisis karakteristik siswa yang menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran.

Kemudian pada tahap validasi ahli peneliti telah melakukan validasi ahli materi sehingga materi yang dibuat dalam multimedia dapat dipahami dengan mudah. Sejalan dengan pendapat Indrawan (2020: 16) menyatakan bahwa salah satu karakteristik multimedia interaktif yaitu eksplanatif yaitu dapat membantu memperjelas informasi yang disampaikan oleh guru. Sehingga pengembangan multimedia ini dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 100%. Sedangkan hasil angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 98.4%, terdapat angket yang mendapatkan skor 9 berjumlah 11 siswa. Kemudian hasil belajar menunjukkan 72 dari 72 siswa mendapatkan nilai tuntas di atas KKM, sehingga ketuntasan klasikalnya mendapatkan skor sebesar 100%. Hasil belajar yang memuaskan di atas diperoleh karena pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kurikulum dan tujuan pembelajaran sehingga dalam pembuatan tes hasil belajar juga sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, pada tahap desain peneliti juga membuat rancangan materi dan media yang sesuai kebutuhan siswa dan sudah melalui tahapan validasi.

Siswa dapat belajar lebih baik dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya. Fungsi media pembelajaran sebagai pengantar informasi kepada siswa juga dapat menarik perhatian siswa (Hayati, et al, 2021: 75). Kurnia (2015) juga menyatakan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Patricia & Zamzam, 2020: 1112).

Sehubungan dengan multimedia interaktif komsis, Fikri, et al (2018: 24) menguraikan multimedia adalah gabungan dari berbagai media dan dikemas menjadi satu kesatuan berupa file digital terdiri dari teks, gambar, animasi, video, audio, *game*, dan lain sebagainya yang berfungsi sebagai pengantar pesan. Sehingga media ini terkesan menarik bagi siswa. Selain itu, juga dapat memberi gambaran materi yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa.

Pengembangan multimedia interaktif

komsis merupakan salah satu bentuk dari inovasi pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas belajar. Penggunaan multimedia interaktif komsis akan melibatkan siswa secara penuh dalam menemukan konsep atau materi yang abstrak menjadi lebih nyata.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif komsis berbasis *articulate storyline* 3 kelas V sekolah dasar dinyatakan sangat valid oleh ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa dengan persentase sebesar 88.75%. Multimedia interaktif komsis dinyatakan sangat praktis setelah diuji cobakan kepada siswa dengan persentase sebesar 98.9% dan guru dengan persentase sebesar 96.6%. Multimedia interaktif komsis dinyatakan sangat efektif setelah adanya tes hasil belajar siswa yang tuntas secara klasikal dan angket respon siswa dengan persentase sebesar 98.4% dan angket respon guru dengan persentase sebesar 100%.

Selain itu, multimedia interaktif komsis dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media. Hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan secara klasikal sebesar 100%. Sehingga pada implikasinya, multimedia interaktif komsis dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Saran pemanfaatan multimedia interaktif komsis bagi siswa agar lebih mudah memahami materi serta dapat belajar secara mandiri kapan pun dan di mana pun. Kemudian bagi guru dan sekolah sebagai bahan referensi terkait pemilihan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada serta multimedia ini dapat lebih bermanfaat jika didukung dengan metode, model, dan strategi pembelajaran yang kreatif. Selain itu, bagi peneliti dapat sebagai referensi untuk pengembangan media yang relevan serta diharapkan mampu menciptakan media sejenis yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif.

REFERENCES

276–287.

- Angkowo, R., K. A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Asnawi, A. (2022). Kesiapan Indonesia Membangun Ekonomi Digital di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(1), 399–413.
- Benny, S. D., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59–65.
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813.
- Fauhah, Homroul, Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 321–334.
- Fikri, Hasnul, Sri, M. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Surabaya: Samudra Biru.
- Fransisca, S., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Struktur Fungsi Tubuh Hewan dan Tumbuhan di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1149–1157.
- Halimah, I. N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Abad 21 bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(2), 159–170.
- Hayati, S, Darman, A. G. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline pada materi gelombang bunyi. *Seminar Nasional Fisika*, 75–81.
- Indrawan, Irjus & Hadion, Wijoyo & Made Arsa. W, & E. W. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). Analisis Instrumen Tes sebagai Alat Evaluasi pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas II SDN Duri Kosambi 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 276–287.
- Mappanyompa, & Ali, M. (2017). Urgensi Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VA MIN Malang 2. *Jurnal Ibtida'iy*, 2(2), 54–80.
- Maritsa, Ana Salsabila, U. H. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nieveen Nienke, P. tjeert. (2007). *Pengantar Pendidikan Penelitian Desain*. Netzdurk: Enschede.
- Patricia, F. A., & Zamzam, K. F. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Himpunan Berbasis Puzzle Dengan Pendekatan Kontekstual. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1112–1122.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Kencana.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, Setiawan, Achmad, Putria, A. (2017). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, Made, Nyoman, Jampel, Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* Yogyakarta: Graha Ilmu.