

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD

Abelta Putri Yudhani¹, Nofri Hendri², Rahmi Pratiwi³, Reni Kurnia⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: abeltayudhani29@gmail.com

Article History

Received: 17-05-2025

Revision: 25-05-2025

Accepted: 27-05-2025

Published: 29-05-2025

Abstract. This research aims to develop interactive multimedia using Articulate Storyline in the subject of social sciences for grade V of elementary school, especially as a solution to the lack of learning media used in the teaching and learning process. This study uses a Research & Development (R&D) approach with the ADDIE development model which includes five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collected includes qualitative and quantitative data. The results of the study showed that the average validation score by material experts was 4.91 with the category of "very valid". Validation by media expert 1 obtained an average score of 4.77 with the category of "very valid", and media expert 2 gave an average value of 4.51 which is included in the category of "very valid". Furthermore, the practicality test conducted on 15 students produced an average value of 4.9 which is included in the category of "very practical". Finally, an effectiveness test was carried out with an average N-Gain score of 66.67% which is included in the category of "Quite Effective". Based on these results, interactive multimedia using Articulate Storyline in the subject of Social Sciences for grade V of elementary school is declared feasible to be used in the learning process.

Keywords: Interactive Multimedia, Articulate Storyline, Natural and Social Sciences (IPAS)

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada mata IPAS kelas V SD khususnya sebagai solusi dari minimnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Data yang dikumpulkan mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor validasi oleh ahli materi adalah 4,91 dengan kategori "sangat valid". Validasi oleh ahli media 1 memperoleh skor rata-rata 4,77 dengan kategori "sangat valid", dan ahli media 2 memberikan nilai rata-rata sebesar 4,51 yang termasuk kategori "sangat valid". Selanjutnya, uji praktikalitas yang dilakukan kepada 15 siswa menghasilkan nilai rata-rata sebesar 4,9 yang masuk kategori "sangat praktis". Terakhir, dilakukan uji efektivitas dengan diperoleh rata-rata N-Gain score sebesar 66,67% yang termasuk ke dalam kategori "Cukup Efektif". Berdasarkan hasil tersebut, multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada mata IPAS kelas V SD dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Articulate Storyline, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

How to Cite: Yudhani, A. P., Hendri, N., Pratiwi, R., & Kurnia, R. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3519-3528. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3161>

PENDAHULUAN

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengintegrasikan aspek pengetahuan alam dan sosial untuk membantu siswa memahami keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial. Melalui IPAS, siswa tidak hanya belajar peran mereka dalam masyarakat, tetapi juga didorong untuk mencari solusi terhadap berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya. IPAS juga membekali siswa dengan pemahaman tentang ilmu pengetahuan dan teknologi serta penerapannya dalam kehidupan nyata, seperti dampak perubahan iklim, pengaruh aktivitas manusia terhadap lingkungan, dan peran alam dalam mendukung kehidupan (Purba, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir ilmiah siswa sejak dini, terutama dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Namun, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD Muhammadiyah Berok, proses pembelajaran IPAS di kelas V masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran. Guru umumnya masih mengandalkan buku teks, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan sesekali menggunakan video pembelajaran. Minimnya variasi media menyebabkan pembelajaran cenderung monoton, kurang menarik, dan berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif siswa. Hal ini menjadi masalah serius, terutama mengingat materi IPAS mencakup konsep-konsep abstrak seperti siklus air, perubahan iklim, dan energi, yang membutuhkan bantuan visualisasi agar dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Ketergantungan pada sumber belajar konvensional menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menurunnya motivasi belajar.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran melibatkan media visual atau aktivitas proyek berbasis pengalaman nyata. Sebaliknya, pembelajaran yang hanya berpusat pada teks tertulis menurunkan motivasi dan menghambat pemahaman siswa terhadap materi. Temuan ini menunjukkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang bervariasi, kontekstual, dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran IPAS yang lebih efektif. Wahyugi dan Fatmariza (2021) menekankan bahwa kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang monoton sering kali menjadi kendala dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep dan mendorong interaksi aktif siswa sangat diperlukan.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan multimedia interaktif, yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif melalui simulasi, animasi, kuis interaktif, serta kombinasi teks, gambar, suara, dan video. Pendekatan

ini diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Menurut Subiyantoro dan Mulyani (2017), multimedia interaktif dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, meningkatkan minat belajar, dan membantu siswa mengukur pemahaman melalui latihan soal. Swara (2020) dan Pribadi (2017) juga menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat mendorong pembelajaran yang lebih inovatif serta memacu kreativitas pendidik. Munir (2012) menambahkan bahwa media ini mampu meningkatkan interaksi, kemandirian, dan komunikasi dalam pembelajaran. Penelitian oleh Kwangsan (2020) menunjukkan bahwa keunggulan multimedia interaktif terletak pada kemampuannya menggabungkan visualisasi, interaktivitas, dan motivasi belajar dalam satu platform. Salah satu perangkat lunak yang mendukung pengembangan media ini adalah *Articulate Storyline*, yang dikenal *user-friendly* dan fleksibel, sehingga dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dipandang sebagai alternatif yang potensial untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya dalam menjembatani pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak secara lebih konkret dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS di kelas V sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2018), metode penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, menghasilkan, dan menguji kevalidan suatu produk yang dibuat. Menurut (Borg & Gall, 1983) Penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk menciptakan dan memvalidasi produk pendidikan. Model pengembangan yang digunakan dalam media interaktif ini adalah model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, dan Evaluation*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran.

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V SD sebagai subjek uji coba. Data yang dikumpulkan mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi serta wawancara dengan guru dan siswa, sedangkan data kuantitatif berasal dari lembar validasi, angket, dan hasil *pretest* serta *posttest* dari peserta didik. Instrumen yang

digunakan dalam penelitian ini berupa angket, yang meliputi: angket validitas materi, angket validitas media, angket praktikalitas dan uji efektivitas. Analisis data hasil penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS dengan uji efektivitas satu sampel, uji efektivitas dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan dan pencapaian peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengukur keefektifan multimedia interaktif adalah dengan melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik menggunakan rumus *N-Gain* (Hake, 1999).

HASIL

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta kebutuhan media yang relevan di SD Muhammadiyah Berok. Analisis ini mencakup aspek konteks pembelajaran, pengguna, kurikulum, dan media. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Guru cenderung mengandalkan buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber utama dalam pembelajaran, serta hanya sesekali menggunakan video pembelajaran. Ketergantungan pada media konvensional ini membuat pembelajaran cenderung kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dan kesulitan dalam memahami materi, terutama pada konsep-konsep abstrak.

Dalam upaya mengembangkan solusi atas permasalahan tersebut, peneliti merancang multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V. Desain media mempertimbangkan preferensi visual siswa, dengan menghadirkan elemen animasi, gambar, video, audio, serta warna-warna menarik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam. Media ini juga dirancang agar dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung fleksibilitas dalam belajar.

Perancangan media dilakukan dengan mengacu pada kurikulum yang diterapkan di sekolah, yaitu Kurikulum Merdeka. Fokus pengembangan diarahkan pada materi semester genap, yakni Bab 6 “Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh” dan Bab 8 “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”, yang dinilai memiliki tingkat kompleksitas tinggi dan membutuhkan bantuan visualisasi untuk mempermudah pemahaman siswa. Analisis terhadap capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran menjadi dasar dalam memastikan kesesuaian konten media dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, hasil analisis

juga menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif belum pernah digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran di SD Muhammadiyah Berok. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dirancang untuk dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa. Dengan memperhatikan durasi penggunaan, tingkat kemampuan kognitif, dan kebutuhan belajar siswa, media ini diharapkan dapat berfungsi secara optimal dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran IPAS di kelas V.

Tahap *Design* (Desain)

Desain multimedia interaktif dikembangkan berdasarkan hasil analisis sebelumnya yang mencakup kondisi lapangan, kebutuhan dan karakteristik pengguna, kurikulum, serta media pembelajaran yang relevan. Pada tahap ini, rancangan masih bersifat konseptual dan dibuat menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline* sebagai dasar awal pengembangan media. Proses desain diawali dengan pembuatan *flowchart* untuk menggambarkan alur logika media secara sistematis, disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Selanjutnya, *storyboard* disusun sebagai representasi visual dari setiap tahapan dalam *flowchart*, dilengkapi keterangan untuk menjelaskan isi dan tampilan media. Desain konseptual ini menjadi pedoman dalam memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, karakteristik pengguna, dan tujuan kurikulum.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan produk berdasarkan alur kerja yang telah disusun sebelumnya. Setelah media selesai dikembangkan, validasi akan dilakukan oleh para ahli di bidang materi dan media untuk memperoleh masukan yang berguna dalam melakukan penyempurnaan serta pengembangan lebih lanjut. Tujuannya adalah agar produk layak dan memenuhi kriteria untuk diuji di lapangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji validitas. Uji validitas terdiri dari dua bagian, yaitu validitas materi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPAS di SD Muhammadiyah Berok, sedangkan validitas media dinilai oleh dosen dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Berikut hasil dari uji validitas yang telah dilakukan:

Tabel 3. Hasil penilaian validitas media

No	Penilaian Validitas	Rata-rata	Kriteria
1.	Validasi Ahli Materi	4,91	Sangat Valid
2.	Validitas Ahli Media 1	4,77	Sangat Valid
3.	Validitas Ahli Media 2	4,51	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian validasi materi, multimedia media interaktif yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata sebesar 4,91 yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Sementara itu, hasil validasi media oleh ahli media pertama menunjukkan skor rata-rata 4,77 dengan kategori “sangat valid”, dan oleh ahli media kedua memperoleh skor rata-rata 4,51 yang dikategorikan sebagai “sangat valid”.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan multimedia interaktif kepada 15 siswa kelas V SD Muhammadiyah Berok. Kegiatan diawali dengan pengantar materi dan pengenalan media pembelajaran, diikuti oleh pembagian pretest untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Pada tahap inti, siswa berinteraksi langsung dengan multimedia interaktif yang dirancang untuk mendukung pemahaman melalui tampilan visual dan fitur interaktif. Siswa mengeksplorasi materi secara mandiri maupun berkelompok, kemudian mengerjakan kuis dalam media sebagai evaluasi pemahaman. Kegiatan ditutup dengan pemberian posttest dan pengisian angket untuk menilai praktikalitas serta respons siswa terhadap media yang digunakan. Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa kelas V SD Muhammadiyah Berok yang berjumlah 15 orang. Data diperoleh dari angket yang diisi siswa setelah mereka mencoba menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan hasil dari uji praktikalitas multimedia interaktif yang ditinjau dari tampilan, materi, dan evaluasi. Diperoleh rata-rata 4,9 dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dalam pengembangan multimedia interaktif yang bertujuan untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk. Evaluasi dilakukan melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli media, serta melalui respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Uji efektivitas dilaksanakan pada 15 siswa kelas V SD Muhammadiyah Berok dengan membandingkan hasil pretest dan posttest pada mata pelajaran IPAS. Soal yang diberikan sama pada kedua tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah penggunaan multimedia interaktif, sehingga dapat diketahui sejauh mana media ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Pengolahan data hasil uji efektivitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *N-Gain* untuk penelitian *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh rata-rata *N-Gain score* sebesar 66.64% yang termasuk ke dalam kategori “Cukup Efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia

interaktif menggunakan articulate storyline efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS.

DISKUSI

Pengembangan multimedia interaktif ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media pembelajaran interaktif di SD Muhammadiyah Berok, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Guru masih dominan menggunakan buku paket dan LKS, sehingga pembelajaran kurang menarik, partisipasi siswa rendah, dan hasil belajar belum optimal. Kondisi ini sejalan dengan temuan Yuberti (2021) yang menyatakan bahwa ketergantungan pada media cetak kurang efektif di era digital dan cenderung menimbulkan kebosanan. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Multimedia interaktif dikembangkan sebagai solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, dengan menggabungkan elemen gambar, animasi, audio, dan video. Media ini dirancang menggunakan Articulate Storyline, didukung oleh desain visual dari Canva, untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih mandiri dan interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif pada materi "Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh" dan "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" dalam pelajaran IPAS kelas V, serta menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif menggunakan Articulate Storyline pada mata pelajaran IPAS kelas V SD melalui model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, dengan hasil temuan bahwa media interaktif belum dimanfaatkan secara optimal di SD Muhammadiyah Berok. Pembelajaran IPAS masih bergantung pada buku paket dan LKS, yang menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih antusias ketika pembelajaran melibatkan media visual seperti video atau kegiatan proyek, sehingga diperlukan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, tahap desain dilakukan dengan menyusun alur pembelajaran, materi, *flowchart*, dan *storyboard* sebagai dasar pengembangan produk. Proses ini diarahkan pada pencapaian kompetensi sesuai Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik (Branch, 2009; Widyastuti &

Saputro, 2021). Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media interaktif mulai dibuat menggunakan Canva untuk desain visual dan Articulate Storyline sebagai platform utama. Penggunaan perangkat lunak ini dinilai efektif karena mendukung penyajian konten interaktif, mudah digunakan, serta fleksibel dalam penyusunan media pembelajaran (Munir, 2012; Pribadi, 2017).

Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan media guna memastikan kualitas dan kelayakan isi serta tampilan media. Validasi oleh ahli merupakan langkah penting dalam menjamin bahwa media memenuhi kriteria isi, desain, dan keterpakaian (Tessmer, 1993; Nieveen, 1999). Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media kepada 15 siswa kelas V untuk melihat respons dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran IPAS. Media digunakan secara langsung dalam proses belajar, disertai dengan pengukuran hasil belajar melalui pretest dan posttest serta tanggapan siswa melalui angket praktikalitas (Sugiyono, 2018; Plomp & Nieveen, 2013).

Akhirnya, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi ini mencakup analisis peningkatan hasil belajar, respons siswa terhadap media, serta manfaat yang dirasakan sekolah. Evaluasi formatif ini bertujuan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan media sehingga dapat disempurnakan sebelum diimplementasikan secara luas (Tessmer, 1993). Temuan dari seluruh tahapan menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, serta layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS (Kwangsan, 2020; Wahyugi & Fatmariza, 2021).

Validitas, praktikalitas, dan efektivitas merupakan tiga aspek penting yang diuji dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran IPAS kelas V. Menurut Sugiyono (2022), proses validasi produk dapat dilakukan dengan melibatkan para ahli atau pakar yang berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang. Proses validasi dilakukan oleh dua validator media dan satu validator materi untuk memastikan kelayakan media sebelum diimplementasikan. Aspek yang dinilai meliputi tampilan (background, font, navigasi, animasi, video, audio), keterbacaan teks sesuai EYD, kemudahan penggunaan, serta kejelasan soal evaluasi. Sementara itu, validasi materi menilai kesesuaian dengan CP, ATP, tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, dan sistematika tes. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada dalam kategori “sangat valid”. Praktikalitas diuji melalui keterlibatan siswa kelas V SD Muhammadiyah Berok. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, tampilan, materi, dan evaluasi. Berdasarkan uji coba, multimedia interaktif dinyatakan “sangat praktis” karena mudah digunakan, efisien, serta mampu menarik minat

siswa dalam pembelajaran. Uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk atau media video pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Hartono (2019), menyatakan bahwa tingkat kepraktisan atau efisiensi suatu produk ditentukan oleh hasil penilaian dari pengguna. Selanjutnya, efektivitas produk diuji melalui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada capaian belajar siswa, yang menandakan bahwa media ini tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan kriteria "Sangat Valid" baik dari segi materi maupun media, dengan skor rata-rata validasi materi 4,91, validasi media dengan validator 1 dengan skor 4,77, dan validasi media dengan validator 2 dengan skor 4,51. Uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4,9 dengan kriteria "Sangat Praktis", sedangkan uji efektivitas menunjukkan N-Gain score sebesar 66,67% yang termasuk kategori "Cukup Efektif". Dengan demikian, multimedia interaktif ini valid, praktis, dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD.

REFERENSI

- Borg, Walter. R., and Gall. Meredith D. (1983) Educational Research anIntroduction New York and London, Longman Inc. Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia 1 (2)*, 29 35.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Hartono. (2019). *Metodologi Penelitian*. Riau: Zanafa Publishing
- Kwangsan, M. (2020). Inovasi Pembelajaran Abad 21 melalui Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Munir. (2012). *Multimedia dalam Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. Dalam J. van den Akker et al. (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training*.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (Eds.). (2013). *Educational Design Research*. Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Pribadi, B. A. (2017). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Kencana.
- Pribadi. B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Purba, P., Rahayu, A., & Murniningsih, M. (2023). Penerapan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 136-152.

- Swara, G. Y. 2020. Pemanfaatan Visualisasi 3d Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif ISSN: 2338-2724 e-ISSN : 2598-9197. Vol. 8 No. 1 April 2020*. Institut Teknologi Padang.
- Subiyantoro1, S., & Mulyani, S. (2017). Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris The Use Of Interactive Multimedia In English Language. *Jurnal Edudikara*, 2(2), 92–100.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training*. Kogan Page.
- Wahyugi, Y., & Fatmariza, L. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan software macromedia flash 8 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785-793.
- Widyastuti, S., & Saputro, D. R. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline. *Jurnal Pendidikan*.
- Yuberti, Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis *Smart Apps Creator* Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(2), 90–95.