



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKN Kelas V

Sulastina ^{1*}, Tri Suminar ², Deni Setiawan ³

Correspondensi Author

^{1,2,3} Pendidikan Dasar,
Universitas Negeri
Semarang, Indonesia
Email*:
sulastinatitin77@gmail.com

Keywords :

Pengembangan;
Multimedia Pembelajaran
Interaktif;
Articulate Storyline;
Karakter; Motivasi;
Hasil Belajar

Abstrak. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran penting dalam membangun karakter siswa. Namun, pembelajaran PKn di tingkat dasar sering kali terkesan monoton karena guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan media pembelajaran yang interaktif. Kondisi ini menyebabkan motivasi belajar siswa rendah, sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada materi PKn. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 172 Enrekang sebagai kelas Kontrol dan SDN 1 Enrekang sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data meliputi angket motivasi, wawancara, observasi, dan tes hasil belajar. serta divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif, serta uji efektivitas melalui pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dengan validasi ahli memperoleh skor rata-rata di atas 90%. Implementasi di kelas menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan, serta hasil belajar yang meningkat dengan selisih rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 33,2%. Kesimpulannya, multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn, sekaligus mendukung pembelajaran berbasis karakter sesuai tuntutan kurikulum merdeka.

Abstract. Civic Education (PKn) is an important subject in building students' character. However, learning PKn at the elementary level often seems monotonous because teachers tend to use lecture methods without involving interactive learning media. This condition causes low student learning motivation, which has an impact on the achievement of less than optimal learning outcomes. This study aims to develop interactive

learning multimedia based on Articulate Storyline which is designed to improve the motivation and learning outcomes of fifth grade students in PKN material. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were fifth grade students at SDN 172 Enrekang as the Control class and SDN 1 Enrekang as the experimental class. Data collection techniques included motivation questionnaires, interviews, observations, and learning outcome tests. and validated by material experts, media experts, and education practitioners. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques, as well as effectiveness tests through pretests and posttests. The results of the study showed that the developed interactive multimedia was very feasible to be used in learning, with expert validation obtaining an average score above 90%. Implementation in the classroom showed a significant increase in student learning motivation, as well as increased learning outcomes with an average difference in pretest and posttest scores of 33.2%. In conclusion, interactive multimedia based on Articulate Storyline can be an effective solution to increase student motivation and learning outcomes in civics learning, while supporting character-based learning according to the demands of the independent curriculum.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis sekaligus memperhatikan aspek nilai dan moral. Namun, materi PKn cenderung didominasi oleh informasi sosial yang bersifat hafalan. Akibatnya, pengetahuan yang diperoleh siswa sering kali hanya menjadi hasil hafalan tanpa pemahaman mendalam. Karakteristik ini membawa dampak pada proses pembelajaran yang sebagian besar menggunakan pendekatan ekspositoris, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran cenderung minim atau bahkan pasif (Hamdani et al., 2022).

Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa bersifat terbatas jika menggunakan metode ceramah. Pembelajaran seharusnya melibatkan siswa secara utuh, baik dari segi pemikiran, penglihatan, pendengaran, maupun keterampilan psikomotorik, seperti menulis. Oleh karena itu, guru perlu mendorong keterlibatan aktif siswa dengan menghadirkan pembelajaran yang interaktif. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memberikan media yang menarik untuk dilihat, mengajak siswa mendengarkan, memberi kesempatan untuk menulis, serta memfasilitasi diskusi melalui pertanyaan atau tanggapan, sehingga tercipta suasana belajar yang positif, kreatif, dan interaktif (Sukmarini et al., 2021).

Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan kegiatan atau aktivitas yang bersifat timbal balik antara siswa dengan guru, sehingga yang berperan aktif dalam pembelajaran bukan hanya guru saja tetapi siswa juga (Munir et al., 2023).

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar selain ditentukan oleh peserta didik dan guru, juga ditentukan bagaimana keefektifan variasi metode pembelajaran di kelas, tingkat partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, dan media yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi. Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari tingkat prestasi peserta didik atau hasil belajar. Hasil belajar merupakan kompetensi atau keterampilan yang dapat dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dan peserta didik di sekolah dan di kelas tertentu (Sekarsari & Rusnilawati, 2023).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter demokratis dan sikap toleransi pada peserta didik. Sebagai pendidikan moral, mata pelajaran ini diwajibkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Khairatunnisa & Fitria, 2024). Materi yang diajarkan dalam Pendidikan Kewarganegaraan seharusnya dapat berkontribusi pada pembentukan karakter peserta didik. Namun, pada kenyataannya, mata pelajaran ini belum sepenuhnya berhasil melaksanakan perannya, sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa generasi muda saat ini tengah menghadapi krisis karakter (Handayani et al., 2023). Masalah yang muncul di sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran PKn adalah rendahnya minat siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. Siswa cenderung kurang bersemangat dan sulit berkonsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan buku sebagai satu-satunya sumber belajar oleh guru, ditambah lagi guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Guru juga kurang memanfaatkan media peraga atau gambar yang seharusnya dapat menjadi sarana pembelajaran konkret bagi siswa (Arofah, 2023).

Karakter adalah satu aspek yang sangat tinggi nilainya jika dimiliki oleh seorang manusia (Septiani & Rejekiningsih, 2020). Salah satu usaha untuk memberikan Pendidikan karakter yang baik kepada anak-anak generasi muda kita adalah melalui pendidikan. Penguatan karakter melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dapat menjadi salah satu cara dan solusi untuk mengatasi berbagai masalah bangsa, terutama yang berkaitan dengan rendahnya moralitas dan karakter. Semakin banyaknya warga negara yang bertindak di luar kendali serta melanggar nilai-nilai dan norma-norma Pancasila semakin menegaskan pentingnya hal ini. PPKn berperan sebagai elemen penting dalam sistem pendidikan nasional, sehingga dimasukkan ke dalam kurikulum mulai dari jenjang sekolah dasar hingga pendidikan tinggi (Lita & Harahap, 2024).

Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berbasis komputer dan *smartphone* dapat memudahkan peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif menciptakan peluang komunikasi yang lebih luas antara guru dan siswa, sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam menanggapi materi yang diberikan (Heliawati et al., 2022). Media pembelajaran interaktif berbasis internet tidak dimaksudkan untuk menggantikan pembelajaran di dalam kelas, melainkan berfungsi sebagai sarana pendukung proses pembelajaran di luar lingkungan sekolah (Daryanes et al., 2023). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat membantu guru memperluas wawasan siswa. Berdasarkan beragam jenis media yang digunakan, guru dapat menjadikannya sarana efektif untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari hal-hal baru terkait materi yang disampaikan, sehingga mereka lebih

mudah memahaminya. Media pembelajaran yang menarik mampu merangsang antusiasme siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengelolaan alat bantu pembelajaran menjadi hal yang sangat penting di lembaga pendidikan formal. Media ini berperan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai, agar tujuan pengajaran yang telah dirancang oleh sekolah dapat tercapai dengan optimal (Mayoza et al., 2024).

Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas penyampaian pesan kepada siswa, karena informasi yang disampaikan dirancang dengan cara yang menarik. Khususnya, dengan adanya teknologi, diperlukan berbagai media pembelajaran yang mampu mendukung guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar secara efektif dan efisien. Media pembelajaran itu sendiri dapat diartikan sebagai sarana atau alat, baik yang bersifat fisik maupun teknis, yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu pendidik menyampaikan materi ajar (Winarti et al., 2024). Siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih mudah, sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai dengan baik. Sebuah media dapat dikategorikan sebagai multimedia interaktif apabila siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan media tersebut. Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran ini dikenal sebagai multimedia interaktif. Melalui penggunaan multimedia interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena peserta didik dapat berpartisipasi secara langsung dengan media pembelajaran yang digunakan. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang paling banyak diimplementasikan sejak tahun 2017 (Astuti & Suastra, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan penguasaan konsep siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan lain, yaitu dapat diakses melalui komputer maupun smartphone, sehingga penggunaannya menjadi lebih praktis bagi siswa (Sakiah & Effendi, 2021).

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran salah satunya adalah peningkatan hasil belajar peserta didik. Namun, pada materi PKN, terdapat banyak bacaan yang cukup panjang, yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahaminya. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi perlu dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mampu menjelaskan materi beserta contoh-contohnya secara lengkap, baik melalui teks, audio, maupun video (Letasado, 2021). Manfaat media pembelajaran adalah mempermudah penyampaian materi secara konsisten kepada seluruh siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran, perbedaan penafsiran antar guru dapat diminimalkan sehingga mencegah terjadinya kesenjangan informasi di berbagai tempat. Selain itu, media pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih jelas, menarik, dan dinamis. Media mampu menyampaikan informasi melalui suara, gambar, gerakan, serta warna, baik secara alami maupun melalui manipulasi, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan menyenangkan. Media juga mendukung interaksi dua arah yang aktif dalam pembelajaran, berbeda dengan metode tanpa media yang cenderung bersifat satu arah dari guru (Ramadhani et al., 2023).

Pemanfaatan media interaktif di Enrekang masih belum optimal, di mana para pendidik cenderung menggunakan metode ceramah atau pendekatan konvensional dengan keterbatasan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi

peserta didik selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian belajar yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif berbasis *Android* melalui aplikasi *Articulate Storyline* dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran Pkn yang lebih menarik dan menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan siswa belajar dengan lebih fokus dan serius dalam memahami materi yang disampaikan. *Multimedia interaktif Articulate Storyline* dirancang dengan kombinasi warna dan desain yang menarik, serta dilengkapi audio yang berfungsi sebagai stimulus untuk membantu siswa merespons secara cepat, sehingga mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran. Pendekatan ini membuka peluang bagi para guru untuk memanfaatkan teknologi pendidikan dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis aplikasi *Android*, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik kelas V pada sekolah di kecamatan Enrekang yaitu SDN 1 Enrekang, maka diketahui bahwa pencapaian materi Pkn Pancasila dalam Kehidupanku masih rendah. Hasil pembelajaran yang kurang memuaskan terlihat saat proses pembelajaran PKN pada materi tersebut berlangsung. Peserta didik tampak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode ceramah oleh pendidik, sehingga ketika pendidik memberikan umpan balik terkait materi, hanya sedikit peserta didik yang menunjukkan antusiasme. Selain itu, beberapa peserta didik tampak berbicara dengan teman sebangkunya atau melakukan aktivitas lain yang tidak fokus pada pembelajaran saat pendidik menjelaskan materi.

Berdasarkan data pencapaian belajar Pkn pada materi Pancasila dalam Kehidupanku kelas V tahun ajaran 2023/2024 diperoleh informasi bahwa rata-rata ulangan harian hanya mendapatkan nilai sebesar 79 dari 20 peserta didik yang ada di kelas V. Nilai tersebut sebenarnya di atas standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75, akan tetapi dari hasil observasi peneliti melalui wawancara dengan wali kelas V di SDN 172 Enrekang mengatakan bahwa standar KKM sengaja direndahkan yakni karena melihat dari pada kompetensi rata-rata peserta didik yang ada. Kehawatiran Ketika menargetkan standar KKM 70-75 maka kemampuan peserta didik tidak akan bisa mencapai target. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga dapat mendukung peningkatan hasil belajar mereka.

Berdasarkan penjelasan tersebut, sebagian besar siswa belum memanfaatkan *smartphone* secara optimal untuk mengatasi kesulitan belajar. Banyak siswa yang masih menggunakan *smartphone* hanya untuk mengakses media sosial, aplikasi pesan, atau bermain game. Oleh karena itu, keberadaan multimedia interaktif berbasis *Android* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif, sekaligus memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan fenomena yang di uraikan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline* Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pkn kelas V", dengan tujuan penelitian yaitu : (1.) Menganalisis desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran Pkn kelas V (2.) Menganalisis Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif

pada mata Pelajaran PKN kelas V. (3.) Menganalisis keefektifan multimedia pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran PKN kelas V.

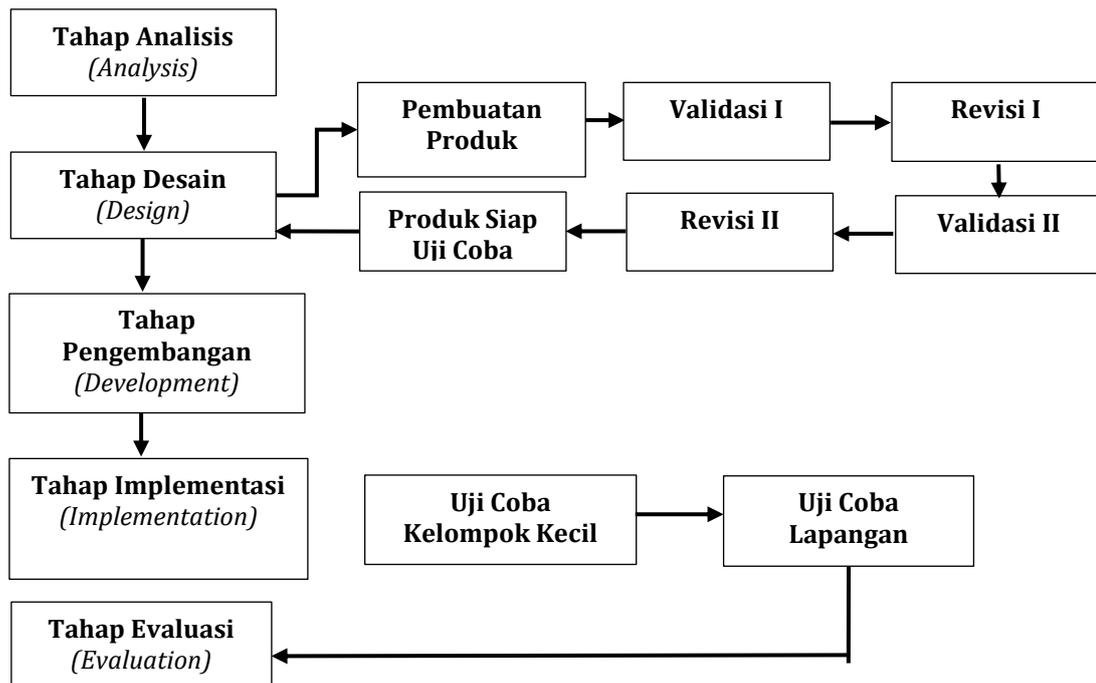
Kebaruan utama terletak pada integrasi karakter dalam desain pembelajaran, yang tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik. Penggunaan teknologi berbasis smartphone, yang masih belum optimal di kelas V, memberikan peluang untuk memanfaatkan perangkat yang sudah ada dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dengan pendekatan interaktif ini, siswa dapat belajar secara mandiri, lebih fokus, dan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, yang sebelumnya terhambat oleh metode ceramah konvensional. Penelitian ini juga memperkenalkan penggunaan multimedia sebagai sarana pembelajaran yang menyatu dengan teknologi pendidikan modern, menjadikannya relevan dan efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis karakter di era digital.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode ini digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu serta menguji tingkat keefektifannya. Penelitian ini mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model tersebut telah disesuaikan untuk menghasilkan pendekatan pengembangan yang lebih sederhana.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Articulate Storyline dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Aktivitas pengujian kelayakan dilakukan dengan melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, dan satu praktisi pendidikan, yang menilai aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Uji efektivitas dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 172 Enrekang sebagai kelas kontrol (25 siswa) dan siswa kelas V SDN 1 Enrekang sebagai kelas eksperimen (25 siswa). Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi, observasi, wawancara, dan tes hasil belajar.

Teknik pengumpulan data merupakan metode atau cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data. Teknik atau metode ini bersifat abstrak dan tidak berwujud fisik, tetapi penggunaannya dapat dilihat melalui instrumen seperti kuesioner, wawancara, observasi, tes, dokumentasi, dan sebagainya. Teknik analisis data dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan, dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui evaluasi dan pendapat terkait produk yang dihasilkan. Data kualitatif berupa saran atau masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru), serta peserta didik akan dianalisis secara deskriptif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui kuesioner penilaian kelayakan media yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan peserta didik. Data kuantitatif yang telah terkumpul kemudian dianalisis melalui tahapan-tahapan berikut:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline

Hasil validasi data mencakup penilaian dari ahli materi dan ahli media. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut dan mengonversinya menjadi skor dalam bentuk persentase. Berikut adalah cara untuk menghitung rata-rata skor setiap indikator. Mengubah data penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 1. Kriteria Skor

Kriteria	Skor	Rumus	Klasifikasi
Sangat baik	5	$X > 4,20$	Sangat Layak
Baik	4	$3,40 < X = 4,20$	Layak
Cukup	3	$2,60 < X = 3,40$	Cukup
Kurang baik	2	$1,80 < X = 2,60$	Tidak Layak
Sangat kurang baik	1	$1 < X = 1,80$	Sangat tidak Layak

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran multimedia interaktif berbasis karakter dengan menggunakan software Articulate Storyline untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media ini dikemas dalam bentuk digital yang dapat digunakan peserta didik agar lebih mudah dalam mengakses pembelajaran. Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan ini, maka diperoleh hasil penelitian untuk setiap tahap yaitu sebagai berikut: (1) Hasil desain multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis karakter (2) Hasil kevalidan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis karakter (3) Hasil Keefektifan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis karakter.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran multimedia interaktif berbasis karakter dengan menggunakan *software Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media ini dikemas dalam bentuk digital yang dapat digunakan peserta didik agar lebih mudah dalam mengakses

pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif dilaksanakan selama 1 bulan terhitung mulai November 2024 di Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Enrekang. Pemilihan subjek dan objek dalam penelitian ini adalah satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang ahli praktisi dan peserta didik kelas V di SDN 172 Enrekang, SDN 1 Enrekang.

Tahap Analisis (Analyze)

Pengembangan produk Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* diawali dengan tahap analyze. Peneliti menganalisis masalah yang terdapat pada saat observasi awal disekolah. Tahap ini, dilakukan identifikasi analisis kebutuhan melalui wawancara tidak terstruktur ini dilakukan guna untuk mengetahui kondisi awal. Pelaksanaan dan pemanfaatan media interaktif di Enrekang masih belum maksimal, dimana pendidik masih menggunakan metode ceramah atau konvensional serta kurangnya media yang digunakan yang dapat membuat semangat peserta didik dalam proses pembelajaran sangat kurang sehingga pencapaian peserta didik menjadi rendah.

Analisis kebutuhan saling berkaitan dengan permasalahan dan karakteristik pada peserta didik serta penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran, kebutuhan guru dan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang memuat multimedia interaktif. Analisis kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan kurikulum yang berlaku di sekolah dengan materi yang akan dikembangkan. Kurikulum yang digunakan di SDN 172 Enrekang maupun di SDN 1 Enrekang adalah Kurikulum Merdeka. Sehingga media disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran pada BAB I "Pancasila dalam Kehidupanku" serta materi yang berkaitan dengan pengembangan Multimedia Interaktif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas V di salah satu sekolah di Kecamatan Enrekang, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap materi Pkn tentang Pancasila dalam Kehidupanku masih tergolong rendah. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, di mana siswa kurang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Situasi ini disebabkan oleh penggunaan metode ceramah secara dominan oleh pendidik. Selain itu, ketika pendidik memberikan umpan balik terkait materi, hanya sedikit siswa yang menunjukkan minat untuk terlibat. Bahkan, beberapa siswa terlihat berbicara dengan teman sebangku atau melakukan aktivitas lain yang mengabaikan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dua responden tersebut, peneliti meringkas bahwa Hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media, peserta didik menjadi kurang tertarik dalam belajar sehingga memengaruhi kemampuan peserta didik. Melalui analisis kebutuhan, berdasarkan hasil wawancara didapatkan informasi belum adanya media berbasis aplikasi. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran untuk mengembangkan minat dan kemampuan siswa berfokus pada siswa membuat proses pembelajaran lebih aktif dan interaktif, sehingga memudahkan pemahaman mereka terhadap materi. Akibatnya, penerapan media pembelajaran interaktif berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap Perancangan (Design)

Tahap kedua dalam desain, dimana pada tahap ini dibuat desain perangkat pembelajaran multimedia interaktif yang meliputi format media, materi, konten, dan komponen. Tahap desain adalah tahap perancangan media yang akan dibuat meliputi perancangan *storyboard*, penyiapan *background*, *sound*, animasi serta tombol dan pemasangan aplikasi dalam pembuatan multimedia interaktif pada perangkat laptop

sehingga akan terlihat setiap bagian produk. (1) Perancangan *Storyboard*: *Storyboard* merupakan rangkaian keseluruhan multimedia interaktif *Articulate Storyline* dari awal sampai akhir pembuatan multimedia interaktif yang akan diringkas pada *Storyboard* yang meliputi halaman depan, materi *quiz*, *game* dan profil. (2) Perancangan *Plot*: Perancangan *plot* digunakan untuk menentukan bagaimana alur dan peristiwa dari multimedia interaktif *articulate storyline* yang menarik dan terstruktur sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Adapun *plot* akan digunakan sebagai acuan adalah sebagai berikut: (3) Penyusunan instrumen validasi, instrumen respon peserta didik dan instrument tes.

Peneliti menggunakan aplikasi *Canva* dan *Articulate Storyline*, yang dapat diakses melalui laptop dan ponsel. Melalui aplikasi *Canva*, peneliti membuat ilustrasi, teks, dan elemen visual lainnya, sementara *Articulate Storyline* membantu dalam menciptakan multimedia berbasis aplikasi yang sesuai dengan tema "Pancasila dalam Kehidupanmu." Produk ini dirancang agar menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas V pada, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan pendesainan, validasi ahli, dan revisi desain. Tahap pengembangan dimulai dari pembuatan multimedia interaktif menggunakan *platform articulate storyline* yang digunakan untuk membuat produk. Sedangkan *canva* digunakan untuk *editing* gambar baik dari bentuk, posisi, maupun tampilan dan penulisan teks. Tahap validasi ahli merupakan tahap kedua setelah pendesainan selesai, multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline* diuji dan divalidasi oleh dua ahli antara lain ahli materi dan ahli media. Saran dari ahli validasi akan menjadi dasar perbaikan media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor Penilaian	Rata-rata
1	Aspek Materi	34	4,25
2	Aspek Sosial	23	4,6
3	Aspek Bahasa	9	4,5
4	Aspek Keterlaksanaan	5	5
Rata-Rata Keseluruhan			4,43

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil penilaian ahli materi mendapatkan rerata skor sebesar 4,43. Selanjutnya hasil rerata tersebut dikonversi dalam rumus dengan hasil $4,43 > 4,20$ dikategorikan " Sangat Layak", sehingga dapat disimpulkan "Sangat layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Penilaian	Rata-Rata
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	48	4,8
2	Aspek Komunikasi Visual	63	4,84
Rata-Rata Keseluruhan			4,82

Hasil penilaian ahli media mendapatkan rerata skor 4,82. Selanjutnya hasil rerata tersebut dikonveksi dalam rumus dengan hasil $4,82 > 4,20$ dikategorikan "Sangat Layak" sehingga dapat disimpulkan "Sangat Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran". Selanjutnya media direvisi berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari ahli media pada table berikut ini.

Tabel 4. Revisi Ahli Media

No	Sebelum	Saran Revisi	Sesudah
1.		Background latar belakang diganti dengan latar yang menggambarkan keberanekaragaman suku di Indonesia	
2.		Jenis tulisan diubah dan ditebalkan agar mudah dibaca peserta didik	
3.		Jenis tulisan diubah agar mudah dibaca oleh peserta didik	
4.		Tampilan Game diganti dengan tampilan yang lebih menarik.	
5.		Game penerapan sila pertama Pancasila kurang menarik dan menantang serta kurang menunjukkan sikap nilai ketuhanan	
6.		Timernya dipindahkan keujung kanan atas, kemudian menambahkan saklar lampu lalu lintas diujung kiri bawah.	
7.		Kalimat intruksinya diganti menjadi "Doni menjumpai banyak tumpukan batu di jalan, maka bantulah doni memindahkannya ke tepi jalan"	
8.		Bahan-bahannya diacak lagi karena bahan yang benar saling berdekatan	
9.		Tambahkan adonan didalam bakom berisi es batu	

No	Sebelum	Saran Revisi	Sesudah
10.		Intruksinya “bantulah doni dan budi bersama- sama menambahkan topping ke ice cream masing-masing”	
11.		Infonya di jadikan <i>opening (pop up)</i> lalu tambahkan tombol mulai	
12.		Gambar petani yang akan di <i>drag</i> ke dalam masing-masing area jangan ditumpuk agar peserta didik lebih mudah memindahkannya ke masing-masing area	
13.		Intruksinya muncul dulu lalu hilang, letakkan dibagian Tengah dan tambahkan timer.	
14.		Gambar area sungai terlalu kecil	
15.		Setiap sampah yang benar di drag ke tempat sampah itu langsung hilang	
16.		Susunan buah untuk dibagi ke petani kurang rapi, sehingga peserta didik akan kesulitan dalam membagi secara merata	
17.		Angka pilihan pembagian terlalu besar, dan bedakan warna tiap angka agar lebih bervariasi	
18.		Agar tampilan profil pengembang media menarik, tambahkan foto.	

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Produk yang dikembangkan telah lulus uji validitas dan dinyatakan layak untuk diuji coba. Tahap implementasi atau penerapan dilakukan dengan menguji kegunaan dilapangan, Multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline* diimplementasikan pada kelas V sekolah dasar secara nyata. Peneliti melakukan percobaan pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis karakter kepada peserta didik di SDN 172 Enrekang dan SDN 1 Enrekang. Tujuan penerapan ini adalah untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline* melalui survei respon dari guru dan peserta didik. Tahap implementasi dilakukan pada uji coba lapangan/ kelompok besar dengan membagi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Melalui proses implementasi ini peneliti melakukan uji coba multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan akan diterapkan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan tidak menggunakan multimedia pembelajaran *articulate storyline* dimana nantinya akan dibandingkan nilai hasil pretest dan posttest antara kelas yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media *articulate storyline* (kelas kontrol). Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, maka di akhir pelaksanaan pembelajaran guru dan peserta didik pada kelas eksperimen diberi angket tanggapan. Angket tanggapan tersebut diisi oleh guru dan peserta didik untuk mengevaluasi penggunaan multimedia pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari angket ini adalah untuk melihat respon guru dan peserta didik terhadap pembelajaran saat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline* yang telah dikembangkan.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dalam model ADDIE. Peneliti dapat menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan atau hambatan dalam penggunaan media tersebut. Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan hasil uji coba. Peneliti melakukan evaluasi guna mengukur keberhasilan tujuan pengembangan produk multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik guna mengetahui hasil kelayakan produk akhir. Peneliti menggunakan metode perhitungan *pretest posttest design*. Soal *pretest* diberikan sebelum diterapkannya multimedia interaktif berbantuan *Articulate Storyline*. Kemudian nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dibandingkan dengan nilai *posttest* yang telah diberikan kepada peserta didik setelah penerapan multimedia interaktif. Hasil dari perbandingan tersebut nantinya akan diperoleh hasil keefektifan multimedia interaktif *Articulate Storyline* dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

Keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Efektivitas produk dilakukan dengan analisis motivasi dan hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*. Analisis dilakukan untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kemampuan siswa yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada kelas kontrol dibandingkan dengan kemampuan peserta didik yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada kelas eksperimen.

Hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diujikan pada peserta didik terdiri dari motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 172 Enrekang dan SDN 1 Enrekang. Uji coba efektifitas dari hasil belajar menggunakan multimedia interaktif berbantuan *Articulate Storyline*, terlebih dahulu dilakukan *pretest* terhadap peserta didik baik dikelas kontrol maupun dikelas eksperimen. *Pretest* dilakukan diawal pembelajaran dengan diberikan soal yang berkaitan dengan tema. Setelah *pretest* kemudian dilakukan *posttest* dengan menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline* untuk mengetahui penguasaan materi. Adapun hasil analisis deskriptif dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26, berikut penelitian ini disajikan pada tabel

Tabel 5. Hasil analisis deskriptif Hasil Belajar

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Eksperimen Hasil Belajar	25	60,47	86,05	70,7907	1.33648
Post Eksperimen Hasil Belajar	25	67,44	93,02	82,6977	1.19400
Pre Kontrol Hasil Belajar	25	55,81	83,72	69,3953	1.60381
Post Kontrol Hasil Belajar	25	69,77	86,05	79,2558	0.95811
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan tabel diatas terlihat perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen, rata-rata *pretest* hasil belajar adalah 70,7907, sedangkan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 82,6977. Sementara itu, di kelas kontrol, rata-rata *pretest* adalah 69,3953 dan rata-rata *posttest* naik menjadi 79,2558. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat adanya peningkatan rata-rata sebelum dan setelah perlakuan pada kedua kelas. Namun, kenaikan rata-rata di kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline* efektif dapat meningkatkan hasil belajar.

Tabel 6. Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Belajar

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	25	74,00	96.67	84,0533	6.02132
Motivasi Belajar Kelas Kontrol	25	49.33	64.44	56.0356	4,01421
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan tabel terlihat perbedaan motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen, rata-rata motivasi belajar peserta didik adalah 84,05, Sementara itu, di kelas kontrol motivasi belajar peserta didik adalah 56,03. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat adanya perbedaan motivasi belajar. Namun, kenaikan rata-rata di kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline* dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Langkah selanjutnya yaitu uji normalitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan adalah hasil dari *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V di SDN 172 Enrekang dan SDN 1 Enrekang. Hasil uji normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,432 untuk data *pretest* kelas eksperimen, 0,114 untuk *posttest* kelas eksperimen, 0,313 untuk *pretest* kelas kontrol, 0,015 untuk *posttest* kelas kontrol dalam aspek hasil belajar, untuk skor motivasi kelompok eksperimen 0,851, dan untuk skor motivasi kelompok kontrol

0,166. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai signifikan lebih besar dari 0,050, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari semua kelompok berdistribusi normal, kecuali pada aspek post kontrol hasil belajar menunjukkan hasil tidak normal.

Tahap selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti bersifat homogen atau tidak. Data yang digunakan adalah hasil dari *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V SDN 172 Enrekang dan SDN 1 Enrekang. Hasil uji homogenitas pada hasil belajar menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan metode *Levene's Statistic*. Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,272 untuk data berdasarkan rata-rata (*Based on Mean*), 0,291 untuk berdasarkan median (*Based on Median*), 0,291 untuk berdasarkan median dengan *adjusted df* (*Based on Median and with adjusted df*), dan 0,265 untuk berdasarkan *trimmed mean* (*Based on trimmed mean*). Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai signifikan lebih besar dari 0,050, sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap kelas bersifat homogen. Hasil uji homogenitas pada motivasi belajar aplikasi SPSS versi 26 dengan metode *Levene's Statistic*. Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,085 untuk data berdasarkan rata-rata (*Based on Mean*), 0,155 untuk berdasarkan median (*Based on Median*), 0,156 untuk berdasarkan median dengan *adjusted df* (*Based on Median and with adjusted df*), dan 0,091 untuk berdasarkan *trimmed mean* (*Based on trimmed mean*). Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai signifikan lebih besar dari 0,050, sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap kelas bersifat homogen.

Hasil Uji Peningkatam Rata-rata (N-Gain)

Data *N-gain* bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil perbandingan peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dari penggunaan multimedia interaktif *articulate storyline* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran interaktif tersebut disajikan pada tabel 4.1:

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Kelas	mean	Minimal	Maksimal	(g)	Kategori
Kelas Eksperimen	40.3236	0,00	66.65	0,4032	Sedang
Kelas Kontrol	24.8676	-85.69	66.67	0,2487	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain score* tersebut, menunjukkan bahwa peserta didik kelas V di SDN 172 Enrekang dan SDN 1 Enrekang mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar. Nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas eksperimen adalah sebesar sebesar 0,4032 atau 40,32%, termasuk dalam kategori sedang karena ($0,30 \leq N-Gain \leq 0,70$). Sementara untuk rata-rata *N-gain score* untuk kelas kontrol adalah sebesar 0,2487 atau 24,87% karena ($N-Gain < 0,30$) maka termasuk dalam kategori rendah, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahwa penggunaan pembelajaran multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* memiliki efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode yang digunakan di kelas kontrol, meskipun peningkatan motivasi dan hasil belajar berada pada kategori sedang untuk kelas eksperimen.

Tahap selanjutnya adalah uji perbedaan rata-rata (*T-Test*). Uji perbedaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, yang digunakan untuk menguji keefektifan multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak

menggunakan media tersebut. Uji perbedaan rata-rata menggunakan teknik statistika parametik melalui rumus *t-test* independen (*independent t-test*) dan *t-test* berpasangan (*paired sample t-test*) berbantuan aplikasi SPSS versi 26, untuk memperoleh hasil uji perbedaan rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest*.

Hasil Uji T-test Independent (Independen Sample T-test)

Uji *t-independent* (*independent sample t-test*) bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak saling bergantung atau tidak berpasangan, dalam hal ini antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline* dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran interaktif tersebut. Tujuannya untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara kedua rata-rata tersebut. Uji *t independent* ini dilakukan menggunakan *independent sample t-test*. Apabila nilai sig < 0,05 maka H_a diterima dan nilai sig > 0,05 maka H_a ditolak. Hasil uji *t-test independen* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Uji T-Test Independen Hasil Belajar

Aspek	t-test for Equality of Means							
	T	Df	Sig.(2-tailed)	Mean Diff	Std. Error Diff.	95%		
						Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.249	48	.029	3.44259	1.53103	.36424	6.52093
	Equal variances not assumed	2.249	45.846	.029	3.44259	1.53103	.36050	6.52468

Berdasarkan Tabel, hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol pada aspek hasil belajar dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah sebesar 0,029. Hasil *t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah 0,029, yang berarti < 0,05, sehingga H_0 ditolak H_a diterima, artinya ada perbedaan nilai *posttest* hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol pada aspek hasil belajar. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *articulate storyline* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media Multimedia Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil Uji T-Test Berpasangan (Paired Sample T-test)

Uji T-berpasangan pada penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis apakah ada perubahan atau perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada subjek yang sama, yakni kelompok eksperimen.

Uji-t sampel berpasangan untuk menguji ada tidaknya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline*. Uji-t berpasangan dilakukan dengan *paired test*. Apabila nilai signifikan < 0,05 maka H_a diterima dan apabila nilai signifikan > 0,05 maka H_a ditolak. Hasil uji t-tes berpasangan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Uji T-Test Berpasangan Hasil Belajar

Kelas	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std Dev.	Std. Error	95%				
				Lower	Upper			
Kelas Eksperimen	-11.90698	5.21401	1.04280	-14.05921	-9.75474	-11.418	24	.000
Kelas Kontrol	-9.86047	10.42801	2.08560	-14.16494	-5.55599	-4.728	24	.000

Berdasarkan tabel, hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol pada aspek hasil belajar dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26 menunjukkan bahwa masing-masing kelas memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Hasil *t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000, yang berarti $< 0,005$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol pada aspek hasil belajar. Meskipun kedua kelas menunjukkan peningkatan rata-rata yang signifikan, hasil uji *N-Gain* sebelumnya menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dalam minat baca dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uji statistik, diperoleh nilai $\text{Sig.} < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, ada perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen. Hasil uji *Wilcoxon* pada penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis apakah ada perubahan atau perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kondisi atau waktu pengukuran yang dilakukan pada subjek yang sama. Uji *Wilcoxon* merupakan uji *alternative* dari uji *t*-berpasangan, apabila data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas nilai *posttest* pada kelompok kontrol diperoleh nilai $\text{Sig.} > 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan uji statistik, diperoleh nilai $\text{Sig.} < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, ada perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa pada kelompok kontrol.

Hasil analisis *bivariat* motivasi peserta didik yaitu untuk membandingkan rata-rata skor motivasi dua kelompok yang tidak saling bergantung atau tidak berpasangan, dalam hal ini antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol digunakan Uji *t-independent*. Tujuannya untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Berdasarkan hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai $\text{Sig.} > 0,05$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima, artinya tidak ada perbedaan nilai motivasi siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbantuan *articulate storyline* tidak lebih efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang mendukung temuan penelitian ini. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan konsistensi dengan hasil yang diperoleh, terutama dalam hal efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis karakter, seperti *articulate storyline*, dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran (Saefudin & Raharjo, 2024). Dukungan dari penelitian-penelitian sebelumnya ini semakin memperkuat validitas hasil penelitian ini dan menegaskan pentingnya pengembangan media sesuai dengan konteks budaya peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan dari serangkaian penelitian yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa, prestasi akademik, dan motivasi dalam konteks pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video interaktif, multimedia, dan aplikasi interaktif lainnya, dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa (Olyah & Suciptaningsih, 2024).

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa Multimedia interaktif berbasis *android* dapat dikembangkan melalui beberapa tahap (Arini & Estiatuti, 2022). Berdasarkan validasi para ahli, nilai rata-rata semua indikator adalah 88,25% yang menunjukkan bahwa aplikasi tersebut masuk dalam kategori sangat baik dan siap digunakan. Setelah itu, aplikasi diujicobakan kepada siswa untuk diimplementasikan pada materi pembelajaran. Siswa memberikan respon positif terhadap aplikasi tersebut. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata angket siswa sebesar 84,56% yang merupakan respon sangat baik. Hal ini juga dapat dikatakan bahwa aplikasi layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah penerapan multimedia interaktif berbasis *android*, kemampuan berpikir kritis siswa meningkat. Analisis data skor *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,52 yang dapat dikategorikan sebagai peningkatan sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *android* cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

Media interaktif yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline* terbukti efektif untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa kelas IV, serta memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan minat serta ketertarikan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD valid dan pantas digunakan.

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil temuan terdahulu yang menyatakan bahwa Multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai sesuai untuk meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan dan motivasi belajar siswa, berdasarkan evaluasi dari ahli materi dan ahli media (Simatupang & Napitupulu, 2023). Analisis mengenai kepraktisan penggunaan produk menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan dan motivasi belajar siswa, sesuai dengan tanggapan dari guru dan siswa. Hasil uji hipotesis terhadap data penelitian juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca kritis dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini merekomendasikan penerapan produk multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan dan motivasi belajar siswa. Produk multimedia interaktif ini sangat cocok dan direkomendasikan untuk diaplikasikan pada semua jenis pembelajaran, baik pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran tatap muka konvensional.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan hasil yang diperoleh, media pembelajaran yang menggunakan *Articulate Storyline* dinilai memenuhi syarat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, dengan tingkat kelayakan sebesar 0,792 dan kategori validitas sedang. Hasil uji keterbacaan menunjukkan persentase 86,21%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*

dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada materi energi, untuk meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik (Ramadhani et al., 2023). Multimedia Articulate Storyline 3 berbasis Gamifikasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa pada materi larutan asam, basa, dan netral (Munir et al., 2023).

Relevansi dari penelitian relevan yang telah dilaksanakan menunjukkan urgensi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis karakter untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan kesesuaian antara kajian pustaka dengan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis karakter memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik, sekaligus memperkaya pengalaman belajar yang relevan dengan pembelajaran mereka. Peneliti menghadirkan tiga unsur kebaruan. Pertama, dalam pembuatan produk *software articulate storyline*. Unsur kebaruan kedua yaitu multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline* sudah berbasis karakter dan unsur kebaruan yang ketiga yaitu multimedia pembelajaran interaktif *articulate storyline* ini dilengkapi dengan game sesuai dengan pengamalan sila Pancasila yang bertujuan sebagai evaluasi dalam pembelajaran agar membuat peserta didik aktif dalam penerapan nilai Pancasila.

Kesimpulan

Multimedia Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, kebutuhan guru, dan kurikulum yang ada. Analisis tersebut mengungkapkan masalah rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran, serta kebutuhan guru akan media yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berbasis karakter. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis karakter yang dikembangkan memiliki kualitas yang "Sangat Layak," dengan skor 4,43 dari ahli materi dan 4,82 dari ahli media. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia ini dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Uji efektivitas menggunakan *N-Gain* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan kategori peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia ini efektif.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain: pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu tema mata pelajaran PKn di kelas V, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi untuk tema atau mata pelajaran lain. Kedua, sampel penelitian terbatas pada dua sekolah dasar di Kecamatan Enrekang, yang mungkin tidak mewakili keberagaman kondisi pembelajaran di sekolah lain. Ketiga, penelitian hanya fokus pada aspek motivasi dan hasil belajar tanpa mengevaluasi dampaknya terhadap keterampilan lain seperti pemikiran kritis atau kolaborasi. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan penelitian serupa pada tema dan mata pelajaran lain serta memperluas sampel penelitian di berbagai wilayah atau jenjang pendidikan. Selain itu, pengembangan fitur multimedia yang lebih inovatif dan konten yang lebih bervariasi disarankan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai tema dan bidang studi.

Daftar Pustaka

- Arini, J., & Estiastuti, A. (2022). Pengembangan Media “Proksina” Berbasis Articulate Storyline Dengan Model Tgt Mupel IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 11(4), 167-173. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i4.63623>
- Arofah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Articulate Storyline Berbasis Discovery Learning Pada Muatan Ipa Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 17-24. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i1.67721>
- Astuti, N. W. W., & Suastra, I. W. (2024). Critical Study of Educational Philosophy on The Pancasila Student Profile in The Era of Revolution 4.0 And Human Society 5.0. *Indonesian Journal Of Educational Development (IJED)*, 5(1), 150–161. <https://doi.org/10.59672/ijed.v5i1.3386>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based on Case Methods to Train Student’s Problem-Solving Ability. *Heliyon*, 9(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Hamdani, S. A., Prima, E. C., Agustin, R. R., Feranie, S., & Sugiana, A. (2022). Development Of Android-Based Interactive Multimedia to Enhance Critical Thinking Skills in Learning Matters. *Journal Of Science Learning*, 5(1), 103–114. <https://doi.org/10.17509/jsl.v5i1.33998>
- Handayani, N. K. T., Gading, I. K., & Widiani, I. W. (2023). Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berbantuan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.61599>
- Heliawati, L., Lidiawati, L., & Pursitasari, I. D. (2022). Articulate Storyline 3 Multimedia Based On Gamification To Improve Critical Thinking Skills And Self-Regulated Learning. *International Journal Of Evaluation And Research In Education*, 11(3), 1435–1444. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22168>
- Khairatunnisa, A., & Fitria, Y. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipas Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 317-332. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3844>
- Letasado, M. R. (2021). Pengaruh Penerapan Subject Specific Pedagogy Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 236-247. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.326>
- Lita, N., & Harahap, N. (2024). International Journal Of Students Education The Role Of Citizenship Education In The Development Of National Character. *International Journal Of Students Education, Vol 2 No 1 Ijose (2024)*, 261–266. <https://doi.org/https://doi.org/10.62966/ijose.v2i1.648>
- Mayoza, H., Harahap, T. H., & Manurung, S. A. (2024). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(3), 1422-1433. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i3.1598>

- Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKN untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 48-65. <https://doi.org/10.32332/elementary.v9i2.7677>
- Olvah, M., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4320-4332. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14171>
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Peran Media Pembelajaran Interaktif dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99-114. <https://doi.org/10.55606/ssci-amik.v1i5.1941>
- Saefudin, M., & Raharjo, T. J. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Topik Kecepatan Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Articulate Storyline. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 212-226. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15457>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika Smp. *Jp3m (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39-48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Sekarsari, E. P., & Rusnilawati, R. (2023). The Effect Of Team Games Tournament Model-Assisted Articulate Storyline Media On Improving Outcomes And Interest In Learning Javanese Script Material In Elementary School. *Mimbar Sekolah Dasar*, 10(1), 281-296. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i1.55262>
- Septiani, A. N. N. S. I., & Rejekiningsih, T. (2020). Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267-1280. <https://doi.org/10.12973/eu-er.9.3.1267>
- Simatupang, N. A., & Napitupulu, S. (2023). Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 Theme 5 My Heroes on Student Learning Interest Grade IV Elementary School. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 2(2), 155-165. <https://doi.org/10.55299/ijere.v2i2.455>
- Sukmarini, F., Mauludiyah, L., Roziqi, M. A., & Nurdianto, T. (2021). Interactive Arabic Learning Media based on Articulate Storyline 3 to Increase Students' Motivation/Pemanfaatan Articulate Storyline 3 sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 106-121. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-06>
- Winarti, A., Karenina, T., & Syahmani, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Kimia Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *JCAE (Journal of Chemistry and Education)*, 7(3), 124-136. <https://doi.org/10.20527/jcae.v7i3.2619>