

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBANTUAN APLIKASI STORYLINE BENDA-BENDA DISEKITAR KITA DI SEKOLAH DASAR KELAS III

Dea Novia Damanik¹, Dinda Yarshal²

EMAIL : dmkdeanovia@gmail.com iniyarshal@gmail.com

Fakultas FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan Jl. Garu II A, Harjosari I, Kec.
Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara 20147

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* untuk mengembangkan bahan ajar berupa Link pembelajaran yang berisi materi pembelajaran IPA kelas III. Dalam pengembangan ini instrument yang digunakan untuk pengumpulan data adalah Angket/kuisisioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pendapat, saran dan tanggapan seluruh validator yang diperoleh dari tabel kritik dan saran. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storykine ini disimpan kedalam link gunanya untuk memudahkan siswa dalam menggunakan Articulate Storyline. Bahan Ajar ini berisi pembelajaran Tematik yang ditujukan untuk siswa kelas III SD NEGERI 104249 Bandar Dolok. Media pembelajaran ini sebelumnya telah di kelas III SD NEGERI 104249 Bandar Dolok verifikasi oleh Validator media, Validator materi yang telah memenuhi tahapan pengembangan. Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standar sangat baik sebesar 91,87%. Software Articulate Storyline ini juga memiliki kekurangan yaitu kekurangan dari Articulate Storyline adalah harga izin untuk memiliki software itu sendiri. Media pembelajaran berbasis Articulate Storyline dirancang untuk pembelajaran personal.

Kata Kunci : Multimedia, Aplikasi Storyline, Benda-Benda Disekitar

ABSTRACT

This study uses research and development methods to develop teaching materials in the form of learning links that contain science learning materials for class III. In this development the instrument used for data collection is a questionnaire/questionnaire. The data analysis technique in this study aims to describe the opinions, suggestions and responses of all validators obtained from the criticism and suggestions table. The development of interactive learning media based on Articulate Storykine is stored in a useful link to make it easier for students to use Articulate Storyline. This teaching material contains thematic learning aimed at third graders at SD NEGERI 104249 Bandar Dolok. This learning media has previously been in grade III SD NEGERI 104249 Bandar Dolok verification by media validator, material validator that has met the development stage. The results obtained from the student's test met the very good standard of 91.87%. This Articulate Storyline software also has a drawback, namely the drawback of Articulate Storyline is the price of permission to own the software itself. Articulate Storyline-based learning media is designed for personal learning.

Keywords: Multimedia, Storyline Application, Surrounding Objects

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang mengaruhi siswa untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya dan dapat menumbuhkan hal-hal yang positif pada siswa itu sendiri. Dengan menerapkan metode juga media yang cocok Untuk konten yang ingin kita ajarkan kepada siswa, kita dapat mengadopsi berbagai metode untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Perlu kita ketahui bahwa media adalah perantara, sarana dan alat untuk proses pembelajaran dan komunikasi, termasuk media grafik, dan media yang menggunakan alat tampilan, seperti peta, model, bola dunia, dll Ahmad, Rohani. (1997:3). Media memiliki kekuatan dan sinergi yang positif, yang dapat mengubah sikap dan perilaku siswa menuju kelas III SD Negeri 104249 Bandar Dolok itas dan perubahan yang dinamis. Peran media juga dapat dikatakan tidak akan Jauh dari sistem pendidikan dan juga pembelajaran. Tujuan penggunaan Alat Bantu dalam proses pembelajaran adalah agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. (Yudhi Muabadi, 2010:8)

Dalam hal pembinaan dan kewajiban, guru diharapkan menyusun bahan ajar yang inovatif berdasarkan pertumbuhan peserta didik dan perkembangan teknologi informasi. Sebagaimana Santrock dalam psikologi pendidikan (2007:11) dikatakan bahwa pendidik yang berpengaruh tahu cara menggunakan teknologi komputer dan bagaimana

mengajari peserta didik cara menggunakan komputer

untuk menulis dan berkreasi. Jika guru dapat mengevaluasi keefektifan permainan pengajaran dan simulasi komputer, dan mengetahui bagaimana mengajar siswa untuk menggunakan alat komunikasi melalui komputer seperti Internet, itu akan dianggap efektif. Guru yang efisien akan memahami alat penting lainnya dengan baik untuk mendukung pembelajaran siswa difabel dan membuat suasana belajar menyenangkan. Dalam proses belajar mengajar, seluruh komponen pembelajaran diperankan dengan seoptimal mungkin agar tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai, yaitu dengan cara penggunaan Alat bantu (media) pembelajaran. Perlu digaris bawahi bahwa pemakaian Alat Bantu (media) dalam proses pembelajaran dikelas dapat membantu pendidik untuk menumbukan Minat belajar peserta didik.. Dengan adanya Alat bantu dalam proses pembelajaran maka pemikiran peserta didik akan Muncul dengan sendirinya. Selain itu media pembelajaran juga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang dipelajari. Dengan menggunakan media materi dapat tersampaikan lebih cepat karena media dapat membantu memvisualisasikan dan mereduksi ekspresi verbal di dalam kelas. Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi berdampak sangat besar pada dunia pendidikan.

Dunia pendidikan di tuntut dapat besinergi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam memanfaatkan pemanfaatan teknologi informasi dan kominakasi teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai teknologi utama maupun sebagai teknologi pendukung. Tidak digunakan sebagai media pembelajaran dan fasilitas pembelajaran. (Sukmawarti,dkk)

Di era kemajuan teknologi, semakin banyak ditemukan dan dikembangkan perangkat-perangkat pembelajaran. Menurut Hidayat dan Siti Kayroiayah (2018).

Pendidikan merupakan sebuah system yang mana didalamnya terdapat komponen-komponen yang berkaitan sangat erat. Banyak permasalahan dan tantangan di bidang pendidikan, misalnya tantangan yang dihadapi oleh lembaga pendidikan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, mata pelajaran tertentu di kelas yang tidak dapat diselesaikan oleh sebagian siswa, metode pembelajaran yang tidak efektif, dan sebagian guru memanfaatkannya. di dalam kelas, dan kurangnya media dan fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Segala permasalahan dan tantangan yang dihadapi membutuhkan solusi agar dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang dapat memberikan dampak yang efektif. Oleh karena itu diperlukan inovasi di bidang

pembelajaran untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang ada.

Dengan adanya perkembangan dalam studi ilmu pengetahuan dan juga teknologi, berharap semua digunakan dengan sebaik mungkin untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Selain sebagai sarana pendukung, penggunaan Alat Ajar (media) dalam proses pembelajaran juga bisa sebagai alat transformasi belajar yang sebelumnya memakai metode ceramah di dalam kelas. Selain itu, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran ini mampu menumbuhkan , minat, keinginan, motIII SD NEGERI 104249 Bandar Dolokasi, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Hal ini akan mewujudkan tujuan pembelajaran yang pada akhirnya bisa meningkatkan mutu hasil belajar itu sendiri.

Berdasarkan observasi awal peneliti, peneliti menemukan permasalahan yang mana masih banyak guru yang menggunakan Buku LKS, Buku Paket, dan Papan Tulis sebagai Sarana penyampaian materi di dalam kelas, Sehingga membuat pembelajaran jadi monoton dan membosankan untuk siswa. Selama proses belajar mengajar, peserta didik tidak didorong untuk menumbuhkan daya berpikirnya. Masih banyak terdapat siswa maupun siswi yang kurang fokus pada materi yang disampaikan. Salah satunya banyak siswa yang bermain, berbicara, berjalan-jalan sehinggameraka tidak fokus dalam proses pembelajaran dikelas. Disinilah peran seorang pendidik itu sangat penting dalam meningkatkan motivasibelajar peserta

didik di SDN 104249 Bandar Dolok, terutama dikelas III pada mata pelajaran IPA, masih ada beberapa siswa terlihat kurang minat dalam belajar dan terlihat motivasi belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPA ini.

Dengan adanya fenomena ini peneliti ingin mengembangkan sebuah Bahan Ajar (media) pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi Storyline. Storyline ini merupakan perangkat lunak (aplikasi) produksi media pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan. Antarmukanya sangat sederhana hampir mirip dengan Microsoft Power Point, akan memudahkan pendidik yang masih tidak tahu dengan proses Berbantuan media pembelajaran interaktif ini karena tidak perlu bahasa pemrograman/skrip saat membuat media, dan alat yang tersedia banyak. Dalam alur cerita yang jelas, isinya mirip dengan Microsoft Power Point. Perlu diperhatikan bahwa media Storyline sangat andal dan mampu membuat presentasi lebih menarik, lebih lengkap dan lebih kreatif. Dengan adanya format multimedia seperti gambar, timeline dan video, guru dapat dengan leluasa melakukan presentasi yang sangat baik tanpa menghabiskan banyak waktu dan tenaga.

(Pustekom.Kemendikbud.go.id.2016).

Media Storyline sangat cocok untuk digunakan dalam memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif, dengan cara ini, pembelajaran ilmu pengetahuan alam tidak lagi menjadi kelas yang membosankan. Oleh karena itu,peneliti berharap dapat

mengaplikasikan media Storyline pada pembelajaran IPA, dan berasumsi bahwa semangat dan motivasibelajar siswa akan meningkat dengan penggunaan media tersebut. Perlu dicatat bahwa keunggulan Storyline adalah keluaran media akhir dapat dipublikasikan secara online atau offline melalui LINK (compact disc). Melalui fenomena di atas membuat peneliti tertarik pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik, sehingga pembelajaran IPA tidak lagi membosankan. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menerapkan media Storyline pada pembelajaran IPA, dan berasumsi bahwa semangat dan motivasibelajar siswa akan meningkat dengan penggunaan media yang dikembangkan. Dengan demikian, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul: Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-Benda Disekitar Kita Di Sekolah Dasar Kelas III

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka penulis dapat menyajikan masalah tersebut sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia dalam meningkatkan motivasibelajar siswa dalam pelajaran IPA di kelas III?
2. Apakah multimedia aplikasi *Storyline* layak untuk dikembangkan pada pembelajaran IPA di kelas III?
3. Bagaimana mengetahui bahwasanya multimedia Berbantuan *Storyline* ini efektif

dalam meningkatkan motivasibelajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas III?

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis menyesuaikan beberapa tujuanpenelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui teknik mengembangkan multimedia ajar *Storyline* kedalam *Link* pada mata pelajaran IPA di kelas III SDN 104249 Bandar Dolok.
2. Untuk mengetahui layak ataupun tidaknya Penggunaan multimedia *Storyline* dalam mata pelajaran IPA di Kelas III SDN 104249 Bandar Dolok.
3. Untuk mengetahui multimedia *Storyline* ini sangat efektif untuk meningkatkan motivasibelajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas III SDN 104249 Bandar Dolok.

METODA

Penelitian ini menggunakan metode research and development untuk mengembangkan bahan ajar berupa Link pembelajaran yang berisi materi pembelajaran IPA kelas III. penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Oleh karena itu, bahan ajar yang telah dikembangkan dengan segala upaya juga diharapkan dapat mencapai hasil yang maksimal. Proses pengembangan bahan ajar mengacu pada proses penelitian dan pengembangan, termasuk langkah-langkah yang harus dilakukan penulis untuk mencapai tujuan penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SDN 104249 Bandar Dolok. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil dengan alokasi waktu sekitar dua bulan di Sekolah SDN 104249 Bandar Dolok. Analisis data yang diperoleh.

Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pendapat, saran dan tanggapan seluruh validator yang diperoleh dari tabel kritik dan saran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Aplikasi Storyline

Uji coba lapangan awal (uji coba satu-satu) penggunaan multimedia pembelajaran Tematik subtema Macam-Macam Benda-benda di sekitar kita melibatkan 4 orang siswa kelas III yang dipilih oleh guru kelas III secara random.

Tabel 1 Hasil Uji Coba

Lapangan Awal

No	Subjek Uji Coba	Rerata Skor	Nilai	Kriteria
1	Raisa	3,85	B	Baik
2	Habib	3,92	B	Baik
3	Naira	4,07	B	Baik
4	Doni	4,14	B	Baik
	Rata-Rata	3,99	B	Baik

Setelah dilakukan penghitungan pada angket yg dibagikan kepada 4 siswa kelas III sebagai subjek penelitian, diperoleh data setelah uji coba lapangan awal dari 4 subjek penelitian menghasilkan rata-rata skor 3,99. Apabila dikonversikan kedalam data kualitatif maka termasuk kedalam kriteria “Baik”.

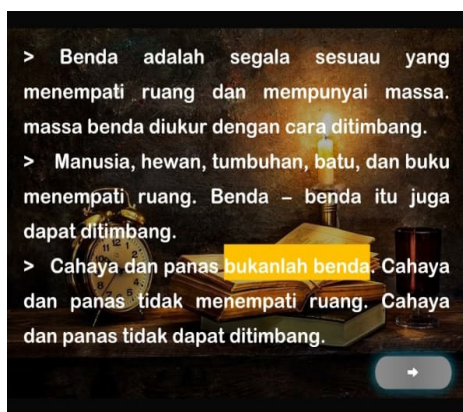
Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal, peneliti juga melakukan wawancara terkait kendala apa yang dialami oleh siswa saat menggunakan produk aplikasi *storyline* pembelajaran Peta Budaya. Kendala yang diutarakan siswa tersebut dapat dijadikan acuan dalam merevisi produk selanjutnya. Hasil wawancara diketahui bahwa siswa

kesulitan untuk memahami video cara membuat kincir angin sederhana karena didalam video hanya berisi penjelasan berupa gambar slide.

Berikut hasil pembuat aplikasi storyline :



Gambar 1 isi materi aplikasi storyline



Gambar 2 Isi Materi Aplikasi Storyline



Gambar 3. Tampilan Utama Aplikasi Storyline



Gambar 4. Menu Utama Aplikasi Storyline

Berdasarkan komentar dari siswa maka dilakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran. Berikut ini beberapa tampilan yang dilakukan revisi dan perbaikan terhadap produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Uji coba lapangan (uji kelompok sedang) penggunaan multimedia pembelajaran Tematik III SD NEGERI 104249 Bandar Dolok. Melibatkan 10 Siswa yang dipilih oleh guru kelas III dengan *random* atau acak.

Setelah dilakukan penghitungan pada angket yg dibagikan, diperoleh data setelah uji coba lapangan dari 10 siswa kelas III sebagai subjek penelitian masing-masing menghasilkan 9 skor A dengan kriteria “Sangat Layak” dan 1 skor B dengan kriteria “Baik”. Rata-rata dari jumlah skor keseluruhan mendapatkan nilai A dengan kriteria “Sangat Baik”.

Pelaksanaan uji coba lapangan (uji kelompok sedang) tidak didapatkan kendala oleh siswa sebagai pengguna. Kegiatan penelitian pengembangan dilanjutkan pada uji pelaksanaan lapangan.

Uji pelaksanaan lapangan penggunaan multimedia pembelajaran

Tematik dengan 30 siswa Setelah dilakukan penghitungan pada angket yg dibagikan, diperoleh data setelah uji coba lapangan dari 30 siswa kelas III sebagai subjek penelitian masing-masing menghasilkan skor A dengan kriteria "Sangat Baik". Rata-rata dari jumlah skor keseluruhan mendapatkan nilai A dengan kriteria "Sangat Baik".

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline ini disimpan dalam link gunanya untuk memudahkan siswa dalam menggunakan Articulate Storyline. Bahan Ajar interaktif ini berisi pembelajaran Tematik yang ditujukan untuk siswa kelas III SD NEGERI 104249 Bandar Dolok. Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah di III SD NEGERI 104249 Bandar Dolok verifikasi oleh Validator media, Validator materi, dan Validator pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan. Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standar sangat baik sebesar 91,87%.

Dari Akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan Articulate storyline ini antara lain: 1) Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian, 2) isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat diunggah dimana saja, 3) Perangkat lunak otak cerdas sederhana, yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat dipublikasikan secara offline atau online melalui

templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata, dan sistem manajemen pembelajaran (LMS).

Software Articulate Storyline ini juga memiliki kekurangan yaitu kekurangan dari Articulate Storyline adalah harga izin untuk memiliki software itu sendiri. Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dirancang untuk pembelajaran personal. Alangkah baiknya jika guru terus menjelaskan materi demi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mahir menggunakan teknologi. Penelitian dan pengembangan ini juga akan bermanfaat dan dapat membekali siswa dengan pengetahuan baru tentang benda-benda di sekitar.

Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan Penelitian Yang Telah Dilakukan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbantu Aplikasi Storyline 3 Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD NEGERI 104249 Bandar Dolok Penulis menggunakan Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate.) yang dimana hasil dalam penelitian tersebut adalah Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah di verifikasi oleh Validator media, Validator materi, dan Validator pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan. Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standar sangat baik sebesar 91,87%.

Dari Akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan Articulate

storyline ini antara lain: 1) Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian, 2) isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat diunggah dimana saja, 3) Perangkat lunak otak cerdas sederhana, yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat dipublikasikan secara offline atau online melalui templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata, dan sistem manajemen pembelajaran (LMS).

Pengabdian Pada Masyarakat Vol
1 No.: Hal 52-59

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Munib, dkk. 2012. Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang: Unnes Press
- John W. Santrock (2007). Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal dan Pendidikan Dasar. Panduan Teknis Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud, 2013.
- Yudhi Munadi. (2010). Media pembelajaran Jakarta : Gaung persada (GP) press.
- Hidayat & Khairoiyah Siti Pengembangan Desai Di Daktis Pada Pembelajaran Geometri Jurnal Macth Education Nusantara 1 (1), 40-45, 2018. 2, 2018
- Sukmawarti, Hidayat, Firmansyah, Abdul Muzib. 2017.LBM Guru Cerdar Geogebra. Jurnal Amaliah