

Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS  
di SMP Negeri 46 Makassar

Nurhikmah Sam<sup>1</sup>, Abdul Hakim<sup>2</sup>, Arnidah Kanata<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Teknologi Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

Email: [abdul.hakim7308@unm.ac.id](mailto:abdul.hakim7308@unm.ac.id)

<sup>2</sup> Teknologi Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

Email: [arnidah@unm.ac.id](mailto:arnidah@unm.ac.id)

<sup>3</sup> Teknologi Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

Email: [nurhikmahsyam24@gmail.com](mailto:nurhikmahsyam24@gmail.com)



©2020 – JETCLC Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

**ABSTRACT**

*This article describes multimedia learning development using Articulate Storyline 3. This multimedia learning development is based on class VII of SMP Negeri 46 Makassar students' needs in Social Sciences subjects where during the learning process, teachers do not use any learning media except textbook. Students need learning media which capable of delivering varied and innovative social studies subject matter. The purpose of this study is to determine the level of validity and practicality of multimedia learning in social studies subject matter of class VII at SMP Negeri 46 Makassar by considering multimedia learning necessity. The research method used in this research is R&D (Research and Development) using the ADDIE model through the steps of analysis, design, and development. This research was conducted at SMP Negeri 46 Makassar for the 2020/2021 academic year. The subjects of this study were one teacher and 32 students. Data collection techniques using interviews, questionnaires, and documents. The results of this study indicate that multimedia learning Articulate Storyline 3 developed by the researcher shows good results or is in a good category based on students' and teachers' of Social Science subject matter of Class VII at SMP Negeri 46 Makassar.*

**Keywords:** Articulate Storyline 3, Multimedia, Social Science

**ABSTRAK**

*Artikel ini menggambarkan pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan Articulate Storyline 3. Pengembangan multimedia pembelajaran ini didasari oleh kebutuhan peserta didik SMP Negeri 46 Makassar kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di mana guru mata pelajaran tidak menggunakan media pembelajaran. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi pelajaran IPS yang variatif dan inovatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar dengan menimbang kebutuhan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang melalui langkah-langkah analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 46 Makassar tahun ajaran 2020/2021. Subjek dari penelitian*

ini adalah satu orang guru dan 32 orang peserta didik. Teknik Pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi pendukung dalam penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran Articulate Storyline 3 yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan hasil yang baik atau berada pada kategori baik setelah dilakukan uji coba pada peserta didik dan tanggapan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP Negeri 46 Makassar.

**Kata Kunci:** Articulate Storyline 3, Multimedia Pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Sosial

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar yang efektif dan interaktif. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Pasal 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Peran guru dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator dan mediator dalam hal ini adalah guru memberikan fasilitas untuk kemudahan pembelajaran, menciptakan suasana belajar sedemikian rupa serta sebagai penyedia media pembelajaran. Munadi (2013) mengemukakan bahwa guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai penggiat, ia pun harus mampu merencanakan dan menciptakan sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai media pembelajaran.

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dan memberikan manfaat yang sangat besar kepada guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih

menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar dapat dilakukan dimana saja, selain itu siswa akan lebih mudah terangsang pikirannya, dan mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari sehingga tidak bisa dipungkiri lagi bahwa media telah menjadi suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Telah banyak multimedia pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan serta dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran seperti *macromedia flash*, *flip book maker*, *adobe flash* dan lain-lain. "Media pembelajaran interaktif yang dimaksud adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya" (Daryanto, 2016:69).

*Articulate Storyline* merupakan sebuah alat (*software*) *e-learning* yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif. Untuk itu perlu dipelajari bagaimana cara merencanakan sebuah *storyline project*, menciptakan sebuah presentasi dengan menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda, bekerja dengan berbagai media seperti audio dan video, serta menggunakan fasilitas *storyline quiz*. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *Microsoft Power Point*, memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak membutuhkan bahasa programan/*script*, serta banyak *tools* didalam *software* ini yang mirip dengan *Microsoft Power Point*. *Articulate Storyline* menjanjikan dapat menghasilkan presentasi yang lebih baik yang komprehensif serta kreatif. Dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar dan timeline, maka anda bisa membuat presentasi

yang baik tanpa harus meluangkan banyak waktu dan tenaga.

Proses pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan *software Articulate Storyline* merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan spesifikasi desain pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sebagai upaya untuk menumbuhkan kreativitas dan motivasi, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang selayaknya berdasarkan kebutuhan karakteristik yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan september 2020 di kelas VII SMP Negeri 46 Makassar, dalam proses pembelajaran daring guru dalam mengajar Mata Pelajaran IPS yang menggunakan *WhatsApp* dan *Google Classroom*. Dalam proses pembelajarannya guru menggunakan media cetak seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dibagikan kepada peserta didik dan di akhir pembelajaran peserta didik diberikan tugas. Penggunaan media pembelajaran selain buku cetak tidak digunakan alasannya karena pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya. Selain itu kurangnya fasilitas yang tersedia menjadi kendala bagi guru dalam membuat multimedia pembelajaran.

Munculnya kendala tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan terlebih pada saat pandemik *Covid-19* yang mengharuskan pembelajaran dilakukan dari rumah. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran sehingga menimbulkan semangat siswa untuk belajar. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

## A. Multimedia Pembelajaran

### 1. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia merupakan penggabungan antara dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak sedangkan media atau bentuk jamaknya adalah medium. Multimedia sebenarnya suatu istilah generik dari suatu media yang

menggabungkan berbagai macam medium baik untuk tujuan pembelajaran maupun bukan. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 68) “multimedia adalah alat bantu penyampai pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi”. Multimedia jika digunakan dalam proses pembelajaran sering disebut dengan Multimedia pembelajaran. Menurut Daryanto (2013:52) “multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, menyalurkan pesan yang dapat merangsang kemampuan dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali”. Multimedia dibagi menjadi dua yaitu interaktif dan linier. Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan sebagainya. Sedangkan multimedia linier adalah kebalikan dari interaktif sehingga berjalan berurutan. Contohnya TV dan film.

### 2. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Menurut Frenrich dalam Oka (2017) manfaat multimedia pembelajaran sebagai berikut:

- a) Belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginan mereka. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran.
- b) Belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa.
- c) Terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik seketika.
- d) Menghadapi suatu evaluasi yang objektif melalui keikutsertaannya dalam latihan atau tes yang disediakan.
- e) Menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.
- f) Belajar saat kebutuhan muncul (“*just in time*” learning) Belajar kapan saja

mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat multimedia pembelajaran yaitu peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan saat belajar serta peserta didik mampu mengontrol proses pembelajaran sendiri sehingga pembelajaran dapat di lakukan kapan dan dimana saja.

### B. Articulate Storyline

*Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak buatan *Global Incorporation* yang digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran. *Output* yang dapat dihasilkan dari *software Articulate Storyline* beragam, mulai dari format untuk penggunaan *IOS*, *Android*, dan *PC* seperti yang diungkapkan Rivers (2015) bahwa “*Articulate Storyline is a foundational elearning-authoring program for instructional designer and storyline provides an improved user interface and interactive learning elements.*”

Menurut Purnama dan Asto B (2014) *Articulate Storyline* merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi. *Articulate Storyline* cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu bersaing dengan media *Adobe Flash*. Perbedaan *Articulate Storyline* dan *Adobe Flash* yang merupakan media yang paling sering digunakan sebagai media pembelajaran interaktif saat ini adalah *Articulate Storyline* tidak membutuhkan bahasa pemrograman atau *script* dalam proses pembuatannya. Seluruh perintah animasi dapat dilakukan dengan menu “*trigger*” sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif.

*Articulate Storyline* memiliki kelebihan menurut Ghozali (2016) yaitu *smart brainware* sederhana. Program tersebut juga memudahkan pengguna untuk *publish* secara *online* maupun *offline* sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, *word processing*, laman personal dan *HTML*. Kelebihan lain yang dimiliki oleh *software Articulate Storyline* terdapat beberapa persamaan dengan *Microsoft Power Point* akan tetapi *software* ini memiliki beberapa keunggulan dalam memproduksi multimedia pembelajaran karena mempunyai fitur menu yang mudah untuk menambahkan kuis, memiliki tampilan yang sederhana dan banyak banyak

*template* yang disediakan serta mempunyai fitur tombol-tombol seperti *zoom*, dan tombol *next*.

Kekurangan *software Articulate Storyline* dapat di lihat dari hasil *publish* dalam bentuk *HTML* ini yang tidak dapat berdiri sendiri. Penggunaan secara *offline* harus bersamaan dengan komponen pendukungnya. Kekurangan lainnya dapat dilihat dari segi tampilan yang tidak dapat menampilkan media pembelajaran ukuran *full HD*.

Adapun penelitian sebelumnya dilakukan oleh Nugraheni (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen”. Hasil penelitian itu menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Indonesia pada materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata validasi ahli materi sebesar 72,3% dilihat dari aspek kesesuaian materi dan kesesuaian Bahasa, sedangkan presentase rata-rata skor validasi ahli media sebesar 78,54% dilihat dari aspek desain, tampilan, animasi, video, audio dan kemudahan penggunaan media. Penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, dilihat dari hasil pengukuran peningkatan minat belajar siswa melalui uji N-gain yang memperoleh hasil 0,71. Peningkatan minat belajar siswa diperkuat oleh pendapat guru yang memperoleh uji N-gain sebesar 0,8. Kedua data tersebut termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria faktor *gain* yang telah diterapkan. Hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan layak untuk dijadikan media pendukung dalam pelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta dapat bermanfaat untuk guru sebagai referensi pengembangan media interaktif yang tepat dan sesuai kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas. Hal ini menjadi acuan bagi peneliti untuk

mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yakni *Articulate Storyline* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar dengan menimbang kebutuhan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah jenis penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan, untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa prosedur tertentu yang unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi langkah-langkah pada model pengembangan ADDIE dalam Rusdi (2018) yakni melalui langkah-langkah analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 46 Makassar. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang validator yaitu ahli media pembelajaran, ahli isi atau materi pembelajaran, siswa kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar, dan 1 orang guru Mata Pelajaran IPS. Objek penelitian yang diteliti disini adalah pengembangan multimedia pembelajaran. Data-data yang dikumpulkan melalui angket dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli media dan desain pembelajaran dan uji ahli isi/materi media pembelajaran, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil, (3) tanggapan guru mata pelajaran.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui angket tanggapan dan wawancara dari hasil *review* ahli media dan desain pembelajaran, hasil *review* ahli isi mata pelajaran, hasil *review* uji

coba perorangan, dan hasil *review* guru pengampu Mata Pelajaran IPS.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, kuisisioner, dan wawancara. Observasi dilakukan guna mengumpulkan data awal agar peneliti dapat memperhatikan secara langsung mengenai fenomena yang terjadi. Kuisisioner atau angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada guru, siswa, dan ahli media dan ahli materi/isi untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Angket yang dibuat berupa angket identifikasi kebutuhan siswa, angket ahli media pembelajaran, angket ahli isi/materi media pembelajaran, dan angket penilaian/tanggapan guru pengampu mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar terhadap produk. Wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar, dan saran guru setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik Analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu ibu Dr. Widya Karmilarsari Achmad, M.Pd., tujuannya untuk mendapatkan penilaian dari ahli materi mengenai materi yang telah di paparkan. Sedangkan validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu bapak Hartoto, M.pd yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari ahli media terkait media yang dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian pada pengembangan multimedia pembelajaran telah dilaksanakan berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE yang menggunakan tiga tahap dalam pengembangan ini yaitu oleh Lee, W.W., dan Owens, D.L menghasilkan tahap-tahap sebagai berikut: yaitu: (1) *Analysis Phase* (Tahap Analisis), (2) *Design Phase* (Tahap Desain), (3) *Development Phase* (Tahap Pengembangan), (4) *Implementation Phase* (Tahap Implementasi), (5) *Evaluation Phase* (Tahap Evaluasi). Adapun hasil yang diperoleh pada setiap tahap yang dimaksud dapat diuraikan sebagai berikut:

## 1. Analisis (Analysis) Multimedia Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran IPS dalam grup WhatsApp kelas VII.E peneliti menemukan bahwa guru lebih cenderung menggunakan buku cetak yang telah dibagikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran pada kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar pada mata pelajaran IPS ternyata tidak digunakan, hal ini dikarenakan guru mengalami kesulitan dalam membuat multimedia pembelajaran karena membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya. Selain itu, kurangnya fasilitas yang tersedia dalam pembuatan media pembelajaran dikarenakan sekolah tersebut merupakan sekolah baru yang terbentuk pada tahun 2019. Kemudian pada tahap selanjutnya yaitu identifikasi kebutuhan siswa yang merupakan dasar untuk mengembangkan multimedia pembelajaran. Pada tahap identifikasi kebutuhan ini dilakukan dengan pemberian angket kepada peserta didik yang berjumlah 32 orang peserta didik di kelas VII.E menggunakan google form pada semester ganjil di SMP Negeri 46 Makassar.

Berdasarkan hasil angket identifikasi kebutuhan siswa yaitu sebanyak 32 orang peserta didik kelas VII.E semester 1 (ganjil) SMP Negeri 46 Makassar secara umum dapat diketahui bahwa dari segi proses pembelajaran belum cukup baik karena jika dilihat dari hasil rerata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan yaitu 60% berada pada kualifikasi kurang baik. Berdasarkan hasil angket identifikasi kebutuhan multimedia pembelajaran yaitu sebanyak 32 orang peserta didik diperoleh hasil rerata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk memperoleh identifikasi kebutuhan pengembangan produk multimedia pembelajaran sebesar 78% berada pada kriteria baik. Hal ini mengartikan bahwa dalam proses pembelajaran mereka membutuhkan media yang dapat digunakan untuk belajar mandiri dari rumah. Berdasarkan hasil identifikasi materi kebutuhan belajar peserta didik, hasil rerata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan sebesar 45% yaitu berada pada kualifikasi sangat kurang sehingga menjadi perhatian khusus bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran IPS agar media

yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik dan materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Selain mengumpulkan data berupa angket identifikasi kebutuhan, untuk melengkapi data juga dilakukan analisis dokumen dan studi pustaka yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Studi pustaka untuk mengumpulkan materi-materi yang berkaitan dengan pengembangan produk multimedia pembelajaran, dan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS untuk merumuskan capaian pembelajaran dari produk multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti.

## 2. Desain (Design) Multimedia Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti merancang multimedia pembelajaran menggunakan *software Articulate Storyline 3* yang dimana objek-objek yang dikembangkan dalam multimedia pembelajaran meliputi penggunaan teks, gambar, video, audio dan animasi yang mengacu pada tujuan pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk mendesain multimedia pembelajaran dilakukan penyusunan *prototype* sebelum lanjut ke pembuatan storyboard. Multimedia pembelajaran ini dirancang berdasarkan *prototype* yang sudah dibuat sebelumnya. Judul dan materi yang tercantum dalam multimedia pembelajaran disesuaikan dengan RPP yang mencakup capaian tujuan pembelajaran yang kemudian materi diuraikan dalam multimedia pembelajaran yang di mana dalam multimedia pembelajaran ini telah dilengkapi dengan video, evaluasi serta tombol navigasi yang memudahkan dalam mengoperasikan multimedia pembelajaran.

## 3. Pengembangan (Development) Multimedia Pembelajaran

Tahap pengembangan produk multimedia pembelajaran meliputi proses pembuatan multimedia pembelajaran dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui validitas dan kepraktisan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Produk multimedia pembelajaran yang telah selesai kemudian akan melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi pembelajaran. Proses pembuatan

multimedia pembelajaran dilakukan dengan pembuatan desain tampilan pada media pembelajaran dan isi materi pembelajaran menggunakan *software Articulate Storyline 3*. Objek yang dikembangkan dalam multimedia pembelajaran ini meliputi teks, sound effect, gambar, video, dan animasi. Objek teks dan animasi pada multimedia pembelajaran merupakan format yang sudah tersedia dalam *software Articulate Storyline 3*, sedangkan penggunaan objek seperti gambar dan materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran diperoleh dari buku pegangan yang digunakan oleh guru serta sound dan video yang terdapat dalam media pembelajaran diambil dari pencarian google dan youtube dengan menyertakan sumber.

Tahapan selanjutnya yaitu setelah media yang dikembangkan telah selesai dibuat, maka akan dilakukan uji coba produk yang terdiri dari uji coba *alpha* dan uji coba *betha*. Uji coba tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa penilaian aspek media, materi dan pengguna sehingga diketahui bagaimana produk media pembelajaran yang dikembangkan mencapai bobot validitas dan kepraktisannya. Adapun skala yang digunakan pada angket uji coba *alpha* dan uji coba *betha* yaitu *rating scale* dengan pilihan 1-5.

#### **a. Validasi Isi atau Materi Pembelajaran**

Ahli materi yang dijadikan sebagai penilai isi atau materi dalam produk pengembangan multimedia pembelajaran ini adalah ibu Dr. Widya Karmila Sari Achmad, M.Pd. Beliau merupakan ahli dalam bidang pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Produk pengembangan yang diserahkan oleh ahli isi atau materi adalah produk multimedia pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi atau materi media pembelajaran menggunakan angket validasi isi atau materi media pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan

sesuai masukan saran dan komentar oleh ahli isi atau materi yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan lebih baik.

#### **b. Validasi Media oleh Ahli Media / Desain Pembelajaran**

Ahli media yang memberikan penilaian pada produk pengembangan multimedia pembelajaran ini adalah bapak Hartoto, M.Pd beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Pemilihan ahli media dilakukan berdasarkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang memiliki keahlian dalam bidang kepakaran multimedia pembelajaran dan *E-Learning* sehingga layak dijadikan sebagai ahli media. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli desain media pembelajaran maka multimedia pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan produk multimedia pembelajaran agar produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

#### **c. Uji Coba Kelompok Kecil**

Pada tahap ini, produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran, selanjutnya di uji cobakan kepada 9 orang peserta didik dari 32 orang yang diminta untuk menilai produk multimedia pembelajaran. Uji coba kelompok kecil ini dimaksudkan untuk menilai kepraktisan produk multimedia pembelajaran. Penilaian yang terdapat pada angket penilaian uji coba kelompok kecil bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan oleh siswa yang sesuai dengan pengembangan multimedia pembelajaran yang kemudian digunakan untuk memperbaiki multimedia pembelajaran lebih lanjut. Data yang diperoleh dari penilaian oleh peserta didik yang mencakup aspek isi/materi, aspek tampilan dan aspek pembelajaran yang terdiri dari 10 pertanyaan.

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, diketahui presentase uji coba kelompok kecil mengenai produk multimedia pembelajaran sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{84 + 80 + 84 + 82 + 84 + 80 + 82 + 80 + 84 + 84}{10}$$

Berdasarkan hasil rerata presentase produk multimedia pembelajaran dari 9 orang peserta didik mendapatkan nilai sebesar 83% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi baik. Adapun beberapa komentar sebagai saran perbaikan produk multimedia pembelajaran yang telah didapatkan dari uji coba kelompok kecil yang dapat diakses menggunakan laptop, notebook, *Android* maupun *IOS*.

#### d. Uji Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar merupakan tahap yang dilakukan setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan melakukan revisi produk berdasarkan masukan saran dan komentar dari siswa uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok besar melibatkan 30 orang peserta didik kelas VII.E di SMP Negeri 46 Makassar. Data yang diperoleh dari penilaian oleh peserta didik terdiri dari aspek isi atau materi, aspek pembelajaran dan tampilan yang terdiri dari 10 pertanyaan.

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui presentase kelompok besar tentang produk multimedia pembelajaran sebagai berikut

$$\text{persentase} = \frac{84 + 80 + 84 + 82 + 84 + 80 + 82 + 80 + 84 + 84}{10}$$

Hasil presentase produk multimedia pembelajaran sebesar 83%. Secara keseluruhan berada pada kualifikasi baik.

Pada tahap ini peneliti selanjutnya memberikan angket tanggapan terhadap produk multimedia pembelajaran kepada guru mata pelajaran IPS untuk kemudian diberikan tanggapan atau penilaian. Penilaian dilakukan oleh ibu Dwi Rezki Novitasari, S.Pd selaku guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 46 Makassar yang bertujuan untuk

mendapatkan respon serta kinerja program ketika dioperasikan oleh guru sehingga diketahui bobot kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), maka dapat dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{44}{10 \times 5} \times 100\% = 88\%$$

Setelah di konversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada kua lifikasi baik dan tidak perlu direvisi. Tidak ada komentar dan saran yang terdapat pada angket tanggapan guru mata pelajaran IPS.

#### Pembahasan

Dikembangkannya multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* mengacu pada rancangan pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan tema dinamika kependudukan Indonesia yang membahas tentang konsep keberagaman suku dan budaya Indonesia. Multimedia pembelajaran yang menyajikan materi dengan dukungan media gambar, teks, video, serta audio memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS dengan memahami suku, bahasa, dan budaya yang ada di Indonesia. Dukungan berbagai media membantu dalam penyampaian konsep pada materi pembelajaran, penyajian gambar dan video membantu dalam penyampaian materi dengan lebih jelas, dalam hal ini penggunaan multimedia pembelajaran dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Pembelajaran secara mandiri dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan membantu siswa untuk bisa lebih fokus dengan menerima materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran tersebut. Dengan pengoperasiannya secara mandiri, peserta didik diberikan kebebasan dalam menggunakan multimedia tersebut untuk membantu dan memudahkan peserta didik dalam belajar.

Pengembangan multimedia pembelajaran dalam penyampaian mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan keanekaragaman suku dan budaya Indonesia tidak menjadi hambatan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran. Kesiapan perangkat pendukung penggunaan multimedia pembelajaran, dimiliki oleh guru dan



peserta didik berupa laptop atau smartphone, serta ketersediaan jaringan internet begitu pula dengan kesiapan guru dan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat penghubung tersebut memungkinkan untuk menggunakan multimedia pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pemilihan produk berbasis multimedia yang memuat teks, gambar, audio, video dan animasi sebagai media dalam penyampaian isi materi pembelajaran diharapkan agar peserta didik tidak merasa bosan dan mudah memahami materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran terlebih pada kondisi saat ini yang mengharuskan siswa belajar dari rumah, multimedia pembelajaran dapat menjadi alternatif atau solusi media pembelajaran yang mudah digunakan dan dipahami dengan tambahan fitur teks, gambar, suara, animasi dan video yang dapat digunakan oleh peserta didik secara langsung. Hal ini sesuai dengan manfaat penggunaan multimedia menurut Surjono (2017:3) yang menyatakan bahwa "Multimedia digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran tertentu sering disebut dengan multimedia pembelajaran". Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja.

Produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan *software Articulate Storyline 3*. Komponen atau objek dalam multimedia pembelajaran terdiri dari teks, gambar, sound effect, video dan animasi yang dikemas dalam multimedia pembelajaran. Keluaran (*output*) dari produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan berupa file HTML dan link yang dapat diakses melalui komputer, laptop, notebook dan handphone. Tampilan awal pada multimedia pembelajaran ini adalah judul dari materi keragaman suku dan budaya Indonesia. Sebelum masuk pada tampilan menu utama siswa perlu mengisi kolom identitas nama dan kelas peserta didik, pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan terdapat beberapa komponen

yang dapat menunjang proses belajar mandiri peserta didik yaitu komponen menu kompetensi, menu materi, menu video, menu evaluasi dan menu petunjuk. Multimedia pembelajaran yang didukung dengan penggunaan media audio dan visual pada penyampaian materi dapat menunjang berbagai karakteristik belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh pendapat Kuswanto (2017) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya serta juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan secara maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia pembelajaran tujuan pendidikan akan lebih cepat tercapai dengan strategi menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Kelebihan multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu dalam menggunakan aplikasi multimedia siswa dapat melakukan aktivitas atau berinteraksi secara langsung misalnya dengan mengklik tombol-tombol navigasi (*next, back, home*), mengklik menu, menulis teks, selain itu penggunaan beberapa komponen untuk penyajian informasi yang dapat merangsang lebih dari satu indera sehingga dapat mengarahkan perhatian, minat belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, menarik karena merupakan penggabungan antara pandangan, suara, dan gerakan yang dapat meningkatkan kualitas penyampaian informasi. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat diakses baik melalui laptop, notebook maupun handphone yang dapat dijalankan dimanapun terlebih lagi pada saat pandemi *Covid-19* yang mengharuskan siswa belajar dari rumah. Kelebihan lain untuk guru yaitu pembuatan multimedia pembelajaran yang menggunakan *Articulate Storyline 3* ini cukup mudah dipelajari oleh pemula, terutama untuk para pendidik yang telah memiliki dasar membuat media pembelajaran berbasis power point. Sedangkan bagi pengguna yang sudah mahir, bisa membuat media pembelajaran yang lebih kreatif sehingga dapat menarik peserta didik. *Articulate Storyline 3* mempunyai kelebihan yang mampu menciptakan media yang menarik serta yang lebih menyeluruh, variatif dan kreatif. Beberapa tools yang bisa digunakan

pada *software* ini seperti *movie*, *timeline*, *picture*, karakter-karakter, dan memiliki fitur seperti flash pada pembuatan animasi tetapi selain itu juga memiliki tampilan yang sederhana. Banyak *template* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik tampilan yang sederhana serta tidak menggunakan bahasa pemrograman yang sulit dipahami sehingga membuat pengguna tidak bingung dalam membuat media pembelajaran.

Kekurangan dari produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu terletak pada penyajiannya diakses menggunakan internet, hasil dari produk multimedia ini tidak dapat berdiri sendiri, selain itu tampilan dari produk yang dikembangkan ini tidak full HD dan pemanfaatan media ini juga terkesan memakan waktu yang cukup lama dikarenakan mengumpulkan materi, gambar dan video yang harus di sesuaikan oleh materi pelajaran. Dalam mengembangkan multimedia pembelajaran terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti dari awal mengembangkan produk multimedia pembelajaran sampai produk dapat di selesaikan hingga dihasilkan sebuah multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid untuk di gunakan dalam proses pembelajaran mengacu pada hasil validasi oleh ahli media yang terdiri dari aspek penilaian yaitu aspek desain produk dan aspek kejelasan materi pada multimedia pembelajaran. Penilaian terhadap isi dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli isi atau materi yang melihat dari aspek pembelajaran yaitu kesesuaian materi dengan pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP), relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian judul dengan isi materi, kelengkapan materi, kejelasan materi, kesesuaian antara gambar dan video dengan materi, penggunaan bahasa yang mudah dimengerti, ketepatan penggunaan tanda baca dan huruf besar, dan kesesuaian antara materi dengan karakteristik peserta didik memperoleh nilai yang berada pada kategori baik atau tidak perlu direvisi.

Hasil uji coba yang dilakukan pada guru dan peserta didik menunjukkan rerata presentase jawaban berada pada kategori baik atau tidak perlu direvisi. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dikatakan praktis karena dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Multimedia pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif yang dapat membantu siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan memahami materi yang dipelajari. Masing-masing peserta didik sebagai individu dan subjek belajar memiliki karakteristik atau ciri-ciri sendiri yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa seperti yang dikatakan oleh Sadiman (2010) bahwa "Ada beragam retensi belajar siswa dalam menyerap dan memahami penyajian konten belajar". oleh karena itu melalui pemanfaatan multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengatasi berbagai karakteristik belajar siswa karena didukung oleh penggunaan teks, gambar, suara, video, dan animasi serta dapat dioperasikan secara mandiri. Dengan tercapainya multimedia pembelajaran yang valid dan praktis, tentunya hal ini dapat menjadi sarana yang mampu membantu proses belajar mengajar dikelas sehingga memberikan pengaruh baik bagi peserta didik maupun guru.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan multimedia pembelajaran telah melalui identifikasi kebutuhan dan ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 46 Makassar, tingkat kesiapan belajar siswa sangat tinggi, namun media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih sangat terbatas, guru masih menggunakan media cetak dalam proses

pembelajaran. Selain itu, siswa sangat antusias dalam pemanfaatan multimedia pembelajaran yang menyajikan beberapa komponen seperti gambar, animasi, *sound*, dan video yang berkaitan dengan materi pelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia. Namun rata-rata siswa kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar hanya sebagian kecil yang paham terhadap materi pelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia. Berdasarkan kondisi tersebut, siswa

membutuhkan multimedia pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS sesuai dengan angket analisis kebutuhan yang diperoleh. Karenanya, peneliti merancang produk media menggunakan *software Articulate Storyline 3* yang di mana komponen dalam multimedia pembelajaran meliputi penggunaan teks, gambar, video, audio dan animasi yang mengacu pada tujuan pembelajaran (RPP) mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli media dan ahli isi/materi pembelajaran, multimedia ini sudah valid karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan yaitu menambahkan sumber untuk keseluruhan gambar, dan video pada multimedia pembelajaran dan memperluas atau mengembangkan isi/materi dengan menggunakan referensi tambahan dari luar buku paket. Selain itu, multimedia yang dikembangkan menunjukkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, serta tanggapan guru mata pelajaran IPS multimedia pembelajaran ini praktis digunakan karena berada pada kualifikasi baik.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Ghozali, F. A.& Rusimanto, P. W. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Studio ' 13 Kompetensi Dasar Arsitektur Dan Prinsip Kerja Fungsi Setiap Blok Plc Di Smk Negeri 1 Sampang*. Jurnal Pendidikan Elektro, Vol.05(01), 223–228
- Kustandi, Cecep & Sujipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia
- Kuswanto, Joko & Wulsufa, Yusita. 2017. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII*. Vol.6(2): 58-64
- Nurgraheni, Dewi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Oka,Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Peraturan Pemerintah UU RI Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
- Purnama, S. & Asto B, I. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tei 1 Di Smk Negeri 2 Probolinggo*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol.3(2), 275–279
- Rivers, David. 2015. *Up and Running with ArticulateStoryline*. [www.lynda.com/storyline-tutorials/up-running-articulate-storyline-2/196582-2/](http://www.lynda.com/storyline-tutorials/up-running-articulate-storyline-2/196582-2/) (diakses 15 Januari 2020)
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur Dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Pt Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arif. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press