



# Penerapan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iii Upt Spf Sd Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar

*Application Of Articulate Storyline Interactive Multimedia To Improve Listening Skills Class Iii Students Upt  
 Spf Sd Negeri Mangasa Rappocini District, Makassar City*

**Risfani Maulya, Rohana, Amir pada<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

\*Penulis Koresponden: Risfanimaulya@gmail.com

## ABSTRAK (BAHASA INDONESIA)

Tujuan penelitian ini adalah Meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar dengan *multimedia interaktif articulate storyline*. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Bentuk tindakan yang diberikan adalah dengan menggunakan media *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *articulate storyline* mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata keterampilan menyimak siklus I sebesar 54,33 dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa 20% artinya masih ada dalam kondisi yang kurang optimal. Sementara di siklus II nilai rata-rata keterampilan menyimak siklus I sebesar 82,33 dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa 80%. Hal ini menunjukkan kategori yang meningkat baik.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Keterampilan menyimak.

## ABSTRACT (BAHASA INGGRIS)

The purpose of this study was to improve story listening skills in class III UPT SPF SD Negeri Mangasa District Rappocini Makassar City with interactive multimedia articulate storyline. The subjects of this class action research were third grade students of UPT SPF SD Negeri Mangasa District Rappocini Makassar City. The data collection techniques used were observation, evaluation tests. This research was conducted in two cycles. Each cycle has two meetings. Each cycle includes planning, implementation, observation, and reflection stages. The form of action given is to use articulate storyline media to improve listening skills. The data analysis technique used is quantitative and qualitative descriptive data analysis. Based on the results of the study, it can be concluded that the skills of listening to stories in class III UPT SPF students of Mangasa State Elementary School, Rappocini District, Makassar City after participating in learning by using articulate storyline media have increased in each cycle. This can be seen in the average value of listening skills in cycle I of 54.33 and the percentage of completeness of student learning outcomes of 20%, meaning that it is still in a less than optimal condition. While in cycle II the average value of listening skills in cycle I was 82.33 and the percentage of completeness of student learning outcomes was 80%. This shows a category that has improved well.

**Keywords:** Learning Media, *Articulate Storyline*, Listening skills.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menjadi semakin pesat seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan yang sedemikian pesat tersebut tidak diiringi dengan kemampuan siswa dalam memperoleh maupun mengolah informasi. Informasi tersebut bisa didapat dari mana saja, dan dengan berbagai macam cara mulai dari menonton televisi, membaca koran atau majalah, tetapi yang sering dilakukan oleh manusia dalam mencari informasi adalah dengan cara mendengar atau menyimak baik itu dari televisi, radio, maupun dari pembicaraan orang lain.

Pembelajaran di sekolah sudah menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, pembelajaran dilengkapi dengan teknologi-teknologi pendukung seperti proyektor dan *Articulate Storyline*. Danim (2013) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan serta media pendidikan sangatlah perlu dalam kegiatan belajar mengajar. Media memegang peran penting dalam pendidikan, karena pembelajaran menggunakan media akan menjadi lebih menarik. Pembelajaran tanpa menggunakan media akan mengakibatkan penyampaian informasi tidak efektif dan mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi selama pembelajaran berlangsung. Serta mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa rentan merasa bosan dan jenuh selama pembelajaran berlangsung. Khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sangat penting. Karena pembelajaran Bahasa Indonesia yang hanya mengandalkan teks saja akan membuat siswa cepat bosan dan jenuh ketika belajar.

Selain itu dalam Bahasa Indonesia terdapat empat kemampuan berbahasa, salah satunya adalah menyimak. Menyimak dalam Bahasa Inggris disebut juga dengan *listening*. Menyimak merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencari atau memahami informasi menggunakan indra pendengaran. Tarigan (2008) menyatakan bahwa menyimak merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan dengan penuh perhatian dan penghayatan untuk memperoleh informasi dan juga untuk memahami makna yang disampaikan pembicara melalui bahasa lisan maupun tulisan.

Di bagian lain Susanto & Sunarsih (2015) berpendapat bahwa menyimak merupakan keterampilan yang

paling pertama dipelajari dan dikuasai oleh manusia. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa manusia ketika lahir belum bisa berbicara sehingga ketika lahir manusia mempunyai keterampilan menyimak.

Ketika lahir memang manusia tidak bisa berbicara, tidak bisa membaca, tidak bisa menulis, tetapi manusia mulai mengenal lingkungannya dengan menyimak apa yang ada disekitarnya. Dengan menyimak, manusia yang baru lahir perlahan-lahan mengenal kedua orangtuanya, kemudian mengenal dunia luar. Manusia secara perlahan-lahan mengenal lingkungannya dengan menyimak apa saja yang terjadi di sekitarnya.

Keterampilan menyimak sangat penting dalam kegiatan berbahasa, karena dengan kemampuan menyimak yang baik, informasi yang didapatkan dapat dicerna dengan baik. Dalam dunia pendidikan juga menyimak menjadi keterampilan berbahasa yang sangat penting. Dengan memiliki keterampilan menyimak yang baik siswa akan lebih mudah dalam memahami sebuah informasi sehingga akan mempengaruhi siswa tersebut dalam proses pembelajaran.

Cara belajar seperti ini membuat siswa bosan karena pembelajaran hanya mementingkan pemahaman dan mengingat materi, dan penekanan abad 21. Oleh karena itu, perlu diciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan inovatif dengan interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi lingkungan belajar yang positif dan menarik. Salah satunya adalah penggunaan media interaktif berdasarkan alur cerita yang jelas.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa sekolah dasar. Beberapa siswa sekolah dasar kurang menyukai Bahasa Indonesia karena strategi pembelajaran guru yang kurang inovatif. Adapun diketahui bahwa strategi yang inovatif dan konstruktif dapat memberikan wawasan pengetahuan siswa dan meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan pasal 37 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa : Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan social, seni dan

budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh calon peneliti pada tanggal 20 Maret 2022 di kelas III UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar telah terungkap bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia saat pembelajaran berlangsung sehingga masih ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Sementara itu proses pembelajaran terkesan hanya didominasi oleh guru atau teacher center sehingga siswa cenderung bosan dan tidak bisa memahami dampaknya adalah kurang maksimalnya ketrampilan menyimak yang dimiliki.

Menyimak merupakan dasar pengetahuan yang sangat fungsional dalam rangka memahami seluk beluk dalam alasan bersifat pengertian, pengetahuan dan pengalaman menyimak selama ini. Dalam hal inilah, guru seringkali menemui kesulitan karena kurangnya media pembelajaran sehingga siswa tidak mengerti dan tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hasil observasi yang ditemukan saat pembelajaran menyimak adalah guru dalam mengajarkan materi hanya membacakan dan siswa mendengarkan apa yang dibacakan oleh guru, kondisi ini tentu menyebabkan proses pembelajaran kurang aktif serta kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran, kurang mendesain kondisi kelas dengan bervariasi sehingga cenderung membosankan bagi siswa.

Maka dari itulah penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar. Tingkat kepraktisan penelitian ini dapat dilihat dari penerapan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran yang diperoleh dari hasil angket guru, observer dan siswa.

Penelitian sebelumnya oleh Juhaeni, Safaruddin dan Salsabila (2021) menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak dengan fitur dan fungsi mirip *microsoft PowerPoint* dan menggunakan sistem *e-learning*. Perangkat lunak ini memiliki fitur tambahan berupa *icon animasi*, *button*, dan *graded question* yang memudahkan pengguna dalam membuat desain media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, guru dapat menggunakan *Articulate Storyline* dalam merancang media pembelajaran interaktif dan meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa MI.

Penelitian lain dilakukan oleh Sinta, Astawan dan Suarjana (2021) dengan judul “Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*” menunjukkan bahwa Hasil respon praktisi, respon perorangan dan kelompok kecil memperoleh kategori sangat baik. Jadi, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 dengan *games* pada subtema 3 lingkungan dan manfaatnya khususnya pada muatan IPA layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun mengenai dua penelitian tersebut di atas terdapat perbedaan yaitu mengenai ketercapaian yang diharapkan jika sebelumnya meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar sednagkan penelitian ini untuk meningkatkan ketrampilan menyimak.

Berdasarkan uraian maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Penerapan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IIIA UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar.**

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Multimedia Articulate Storyline

#### a. Pengertian Multimedia

Pengertian multimedia dapat berbeda dari sudut pandang orang yang berbeda. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio atau suara dan video. Berbeda dengan rekaman musik yang hanya menggunakan audio/suara sehingga disebut monomedia.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia

adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik (Rosch, 1996).

Jika salah satu komponen tidak ada, bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan untuk memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga jika tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka namanya televisi, bukan multimedia. Darmawan (2014:55) mengemukakan bahwa :

Besarnya peran multimedia dalam dunia pendidikan menjadikan multimedia sering digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, seorang pendidik akan merasa terbantu jika adanya multimedia dalam proses pembelajaran. Selain itu, adanya multimedia dalam proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar menjadi lebih interaktif, efektif, efisien dan menyenangkan. Proses pembelajaran interaktif bisa menghidupkan motivasi belajar siswa untuk lebih aktif karena ketertarikannya pada multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan berupa teks, gambar, video, sound dan animasi.

Multimedia pun bisa dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Contoh multimedia linier seperti TV dan film. Multimedia interaktif adalah 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 multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran.

#### b. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, sound, animasi, video interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen

komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif berbasis komputer adalah hubungan antara manusia dan komputer. Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/timbal balik antara software/aplikasi dengan usernya.

Berdasarkan pengertian multimedia dan interaktif tersebut, maka multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*). Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan/promosi, dan lain-lain. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi yang diajarkan dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, akan membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif. Selain itu muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Menurut Hofstetter (2001) multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

c. Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam mempresentasikan aplikasi dengan tujuan tertentu. Keahlian dalam membuat aplikasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, dan kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik, sehingga dapat menarik pula peserta yang mengikuti presentasi tersebut. *Software* presentasi tidak hanya dapat dibuat di dalam *Articulate Storyline*, namun *software* lainnya juga dapat digunakan dengan *Articulate Storyline*, diantaranya yaitu:

- a) Audio
- b) Video
- c) *Flash Presentation* (menggunakan *Macromedia Flash*)
- d) *Projektor Presentation* (menggunakan *Macromedia Flash*)
- e) *Flash Banner* (menggunakan *Flash Banner Creator*)
- f) Camtasia
- g) *PowerPoint* dan sebagainya.

Media pembelajaran *Articulate Storyline* ini sebagai alternatif media yang digunakan karena dari sekian banyak program autorhining tools, *Articulate Storyline* merupakan *software mix programming tools* yang dapat membantu para *designer* pembelajaran dari tingkat pemula hingga tingkat *expert*. Program *Articulate Storyline* memiliki kelebihan yaitu *smart brainware* yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui *template* yang *dipublish secara offline* maupun *online*, sehingga memudahkan user memformatnya dalam bentuk *web personal*, *CD*, *word processing*, dan *Learning Management System (LMS)*. Selain itu media *Articulate Storyline* ini berbasis multimedia yaitu perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, graifk, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file.

Indonesia *Articulate Storyline* dihadirkan sebagai *software* pembuat wadah atau alat menjadi bahan dalam pengajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. Antar mukanya sangat sederhana, mirip dengan Microsoft *PowerPoint*, memungkinkan guru yang belum terbiasa dengan proses pembuatan wadah atau alat yang digunakan sebagai bahan ajar interaktif. Karena tidak memerlukan bahasa pemrograman dan banyak alat dalam *Articulate Storyline* yang mirip dengan Microsoft *PowerPoint* sehingga akan menjadi lebih mudah. Format multimedia seperti video, gambar dan garis waktu didukung, sehingga guru dapat membuat

presentasi yang bagus tanpa menghabiskan banyak waktu dan tenaga.

Sejalan dengan pendapat Utama dan Mashfufah (2016) bahwa siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan gaya belajarnya sendiri. Dalam hal ini melalui pengembangan video, grafik, audio, animasi, permainan, kuis dan disajikan secara interaktif video, grafik, audio yang dikembangkan melalui media oral storyline maka dapat menjelaskan konsep dan konsep yang sulit.

d. Langkah-langkah Pembuatan Media *Articulate Storyline*

Sebelum membuat desain pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, yang harus kita persiapkan terlebih dahulu adalah perangkat pembelajaran dan bahan materi yang akan kita sajikan, di antaranya adalah:

- a. Buku sumber materi pembelajaran, silabus dan RPP.
  - b. *Software Articulate Storyline*.
  - c. Pendukung yang ain, bisa berupa gambar,video,music dan sebagainya).
- Setelah semuanya disiapkan, selanjutnya adalah menginstal *software Articulate Storyline*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
- a. Mengklik kanan pada start menu.
  - b. Kemudian mengklik *Explore* maka muncul jendela start menu dan mencari *software Articulate Storyline*.
  - c. Setelah ditemukan icon *Articulate Storyline* mengklik dua kali pada *setup Articulate Storyline*.
  - d. Setelah muncul jendela instal *Articulate Storyline*, kemudian mengklik *next*.
  - e. Kemudian muncul *slide bar* dan mengklik *I accept the terms of licenseagreement*.
  - f. Kemudian muncul daftar *Articulate Presenter*, *Engage*, *Quizmaker* dan *Video Encoder*, kemudian mengklik *next*.
  - g. Setelah selesai muncul *slide bar install shield wizard Articulate*,kemudian mengklik *install*.
  - h. Kemudian muncul *installshield wizard articulate*, menunggu sampai instal selesai, setelah selesai klik *Finish*.
  - i. Setelah selesai diinstall, sebelum digunakan maka memasukkan *creak Articulate* dan multimedia *Articulate Storyline* siap untuk digunakan.

Setelah terinstal maka berikut langkah-langkah pembuatan multimedia *Articulate Storyline*:

- a. Mengaktifkan program *Articulate Storyline*, kemudian klik dua kali icon *Articulate Storyline*.

- b. Setelah terbuka, dipilih *Create a new project*, maka muncul lembar kerja *Articulate Storyline*.
- c. Mengisi form properties dengan kata *Operating System*.
- d. Selanjutnya klik *Introduction Text*
  - 1) Diketik "pembukaan" pada *title*, dilanjutkan dengan menuliskan pada *introduction test* (form dengan tulisan *type your introduction here*)
  - 2) Untuk memasukkan audio dengan mengklik *import audio file* untuk memasukkan audio yang akan dijadikan audio latar pada *title* "pembukaan" dengan mengeklik *add media* untuk memasukkan foto, gambar atau video yang akan dijadikan bahan untuk memberikan ciri khas dari tampilan "pembukaan" ini.
  - 3) *publish* menjadi media interaksi dengan cara mengklik *CD*, kemudian memilih lokasi untuk menyimpan hasil *publish*-nya, dengan pilihan web, *Articulate Online*, LMS atau *CD*.
  - 4) Setelah dipilih lokasi penyimpanan hasil *publish*, mengklik *Publish*, maka multimedia *Articulate Storyline* sudah terpublish.

## 2.2. Keterampilan Menyimak

Menyimak memiliki arti yang sangat dekat dengan mendengar dan menyimak. Namun jika ditelaah lebih lanjut, ketiga kata tersebut memiliki arti yang berbeda. Pendengaran didefinisikan sebagai proses menerima suara yang datang dari luar tanpa terlalu memperhatikan makna dan pesan suara tersebut. Meskipun mendengarkan adalah proses mendengarkan dengan pemahaman dan perhatian terhadap makna dan pesan suara, proses mendengarkan melibatkan mendengarkan, di sisi lain, mendengarkan belum tentu mendengarkan..

Menurut Poerwadarminta (2015: 941) menyimak adalah mendengar atau memerhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang. Menyimak merupakan proses pendengaran, mengenal dan menginterpretasikan lambang-lambang lisan, sedangkan mendengar adalah suatu proses penerimaan bunyi yang datang dari luar tanpa banyak memerhatikan makna itu.

Perbedaannya terletak pada cara berkomunikasi. Mendengarkan berhubungan dengan komunikasi lisan sedangkan membaca berhubungan dengan komunikasi tertulis. Berkenaan dengan tujuan, keduanya menunjukkan kesamaan, yaitu menerima informasi, memahami isi, memahami makna komunikasi.

Hakikat menyimak adalah serangkaian proses, dimulai dengan proses identifikasi bunyi,

pengumpulan interpretasi, penggunaan hasil interpretasi dan proses penyimpanan, serta proses menghubungkan hasil interpretasi tersebut dengan pengetahuan dan pengalaman umum.

Teknik menyimak atau cara menyimak di sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara yang berbeda-beda untuk menghindari kesan monoton dari strategi mengajar guru sekolah dasar. Penggunaan teknik mendengarkan yang berbeda membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Adapun beberapa teknik menyimak Rohana (2021:27) yang digunakan guru dalam proses mengajar di Sekolah Dasar, di antaranya adalah :

- a) Teknik Ulang – Ucap (Menirukan)
- b) Teknik Informasi Beranting
- c) Teknik Satu Mulut Satu Kelas
- d) Teknik Satu Rekaman Satu Kelas
- e) Teknik Group Cloze
- f) Teknik Parafrase
- g) Teknik Simak Libat Cakap
- h) Teknik Simak Bebas Libat Cakap.

Menurut Tarigan (2015: 48) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi keefektifan kemampuan menyimak meliputi antara lain a) faktor keterbatasan sarana; b) faktor kebahasaan; c) Faktor Biologis; d) Faktor Lingkungan; e) Faktor Guru; f) Faktor Kurikulum; g) Faktor Metodologi yang dapat dijelaskan sebagai berikut: :

### a. Faktor Keterbatasan Sarana

Keterbatasan sarana yang dimaksudkan di sini adalah belum tersedianya buku-buku dan alat-alat lainnya yang memadai, kondisi ruangan belajar yang belum kondusif turut pula mempengaruhi pengajaran menyimak dan jumlah siswa yang terlalu banyak di kelas serta masih kurangnya sekolah yang memiliki laboratorium bahasa.

### b. Faktor Kebahasaan

Kendala utama di dalam pengajaran menyimak adalah faktor yang bersifat kebahasaan yaitu mulai dari mengenal bunyi di tingkat fonologis, kata, kalimat, dan ujaran wacana sampai kepada menangkap, menyimpan isi ujaran serta kemampuan menyimpan hasil simakan. Di samping itu, masih ada faktor lain misalnya tanda baca serta tanda-tanda suprasegmental antara lain; tekanan, aksen, jeda, dan intonasi yang juga merupakan masalah bagi siswa, terutama di dalam mempelajari bahasa asing.

### c. Faktor Biologis

Siswa yang pendengarannya kurang baik, karena mungkin ada organ-organ pendengarannya tidak berfungsi dengan baik, sudah pasti akan mengalami

kesulitan dalam menyimak. Dengan demikian dalam pengelolaan kelas seorang guru harus jeli memerhatikan keadaan siswanya. Siswa yang kurang tajam pendengarannya, sebaiknya didudukkan di bangku paling depan atau siswa yang kurang baik pendengarannya di sebelah kiri jangan di tempatkan paling kanan ruangan kelas, demikian pula sebaliknya.

#### d. Faktor Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud di sini adalah di mana sekolah itu berada. Kalau lingkungan sekolah atau kelas itu penuh dengan suara kegaduhan, kebisingan, kehiruh-pikukan bunyi kendaraan lalu lintas di sekelilingnya, maka sudah pasti hasilnya tidak akan sebaik apabila pengajaran menyimak itu dilaksanakan di dalam suasana kondusif atau lingkungan yang tenang.

#### e. Faktor Guru

Guru yang penampilannya simpatik, terampil menyajikan materi pengajaran dan menguasai bahan pengajaran akan lebih berhasil di dalam mengajar menyimak.

#### f. Faktor Metodologi

Guru yang kurang menguasai sesuatu metode yang digunakannya pasti kurang berhasil di dalam mengajar, demikian pula guru yang hanya mengetahui dan menggunakan hanya satu metode, sudah barang tentu hasilnya akan kurang dibandingkan dengan guru yang menguasai dan menggunakan banyak metode mengajar menyimak yang lebih baik.

#### g. Faktor Kurikulum

Kurikulum yang disusun dengan baik dan jelas, akan sangat membantu guru-guru dalam mengajar menyimak. Begitu pula tingkat kesulitan bahan pengajaran menyimak dalam kurikulum hendaknya disesuaikan dengan perkembangan siswa, baik perkembangan kebahasaan maupun perkembangan kematangan psikologis.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 4.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Disebut sebagai kualitatif karena dalam pendekatan ini, peneliti menggunakan observasi untuk melihat gambaran seluruh aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Karena akan disajikan tentang meningkatnya ketrampilan menyimak Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* .

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan aktivitas ilmiah untuk mengumpulkan data secara sistematis, mengurutkannya sesuai kategori tertentu, mendeskripsikan dan menginterpretasikan data yang diperoleh dari wawancara atau percakapan biasa, observasi dan dokumentasi. Datanya bisa berupa kata, gambar, foto, catatan-catatan rapat, dan sebagainya.

#### 4.2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini digunakan akan digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau biasa disingkat PTK yang terdiri dari beberapa tahap pelaksanaan meliputi: perencanaan, pelaksanaan penelitian, observasi dan refleksi secara berulang sebagai siklus. Penelitian Tindakan kelas ini dalam dua siklus atau lebih dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* .

#### 4.3. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2006 : 160) menyebutkan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian yaitu lembar observasi, tes keterampilan menyimak cerita, dan dokumentasi.

#### 4.4. Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Observasi menggunakan analisis data kualitatif. Sedangkan analisis data kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan siswa dalam menyimak cerita yaitu dengan membandingkan hasil perolehan menyimak cerita siswa sebelum tindakan dengan hasil perolehan nilai menyimak cerita setelah tindakan.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Hasil Penelitian

##### 4.1.2 Siklus I

Pada siklus ini dilakukan beberapa tahapan penelitian yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi sehingga didapatkan keputusan kelanjutan tindakan.

Pelaksanaan pembelajaran tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” dilakukan dengan penerapan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Dimana pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 12 September 2022 dan pertemuan II pada hari Rabu, 14 September 2022 yang di ikuti oleh 20 siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar.. Pada pelaksanaan tindakan siklus I ini dilaksanakan melalui 3 tahap pembelajaran yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang di dalam memuat proses pembelajaran yang disesuaikan dengan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan penerapan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline*.

1) Data Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

**Tabel 4 Taraf Keberhasilan Proses dalam menerapkan multimedia interaktif articulate storyline**

Nilai	Kategori
68%-100%	Baik
34%-67%	Cukup
0%-33%	Kurang

**Tabel 5 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus I**

Siklus I	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pert I	37	64	58%	Cukup
PertII	40	64	63%	Cukup

2) Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

**Tabel 4.3 Taraf Keberhasilan Proses dalam menerapkan multimedia interaktif articulate storyline**

Nilai	Kategori
68%-100%	Baik
34%-67%	Cukup
0%-33%	Kurang

**Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I**

Siklus I	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pert I	37	64	58%	Cukup
PertII	40	64	63%	Cukup

Pert I	32	60	53%	Cukup
Pert II	37	60	62%	Cukup

3) Data Ketrampilan Menyimak Siswa dengan menerapkan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline*

**Tabel 4.5 Data Deskriptif Frekuensi dan Presentase Nilai Tes Evaluasi Ketrampilan Menyimak Siswa Kelas III**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
85-100	Baik Sekali	3	15%
75-84	Baik	1	5%
60-74	Cukup	6	30%
50-59	Kurang	1	5%
<50	Sangat Kurang	9	45%
Jumlah		20	100%

**Tabel 4.6 Data Deskriptif Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Ketrampilan Menyimak Siswa Kelas III**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	4	20%
0-74	Tidak Tuntas	11	80%

4.1.2 Tahap Refleksi Siklus I

Sesuai dengan tabel di atas pada siklus I menyatakan bahwa dari 20 siswa yang menjadi objek penelitian hanya 20% yang mengalami ketuntasan sedangkan sisanya 80% tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran tema 2 sub tema 1 belum tercapai. Hal ini dapat diketahui dari jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas kurang dari 75%, karena indikator keberhasilan mengisyaratkan bahwa apabila 75% dari keseluruhan jumlah siswa mencapai nilai KKM yaitu  $\geq 75$  pada muatan pembelajaran tema 2 sub tema 1 melalui penerapan multimedia Interaktif *Articulate Storyline*. Maka dari itulah tujuan pembelajaran belum tercapai sehingga pembelajaran dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pada tahap refleksi siklus pertaman ini, hasil yang dicapai belum



begitu memuaskan. Adapun hal yang menyebabkan masih rendahnya nilai evaluasi ketrampilan menyimak siswa dalam pembelajaran ini yaitu:

- 1) Pada aktivitas guru masih ditemukan di observasi ketika guru melakukan kegiatan masih terlihat guru belum bisa mengorganisasikan kelas secara optimal ketika pembagian kelompok juga masih gaduh karena siswa merasa asing dengan proses pembelajaran baru menggunakan multimedia interaktif serta ketika proses diskusi berjalan guru mengalami kebingngan karena ada beberapa kelompok yang tidak bisa terkondisikan dengan baik. Sebaiknya guru mememberikan arahan atau penjelasan terlebih dahulu, agar perhatian siswa berpusat pada saat guru memberikan penjelasan. Guru lebih tegas, agar siswa yang kurang perhatian dalam pelajaran bisa mendengarkan dan lebih fokus pada pelajaran tersebut. Sebaiknya guru memanfaatkan waktu yang telah direncanakan, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik.
- 2) Pada aktivitas siswa sesuai hasil observasi sudah melakukan kegiatan sesuai dengan perencanaan yang dilakukan guru namun masih ditemukan adanya siswa yang ramai sendiri dan tidak fokus pada saat pembelajaran berlangsung. kebanyakan siswa yang tidak memerhatikan guru, ada juga yang tertawa atau bercerita pada saat jam pelajaran berlangsung, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Sementara itu ketika proses diskusi berlangsung sebagian kelompok ada yang anggotanya tidak mau ikut bekerjasama sehingga beberapa diantaranya mengeluh, selain itu saat pelaksanaan perrwakilan untuk maju ke depan kelas sesama siswa saling tunjuk karena tidak mau maju ke depan kelas dengan alasan tidak percaya diri.
- 3) Evaluasi Ketrampilan Menyimak Siswa dengan menerapkan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* menunjukkan bahwa penelitian belum mencapai hasil yang telah ditentukan. Hal ini ditinjau dari nilai rata-rata kelas pada siklus I masih jauh dari nilai KKM 75 sehingga sebaiknya ada upaya perbaikan atau refleksi yang dilakukan yaitu guru akan lebih menekankan dalam menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I belum dikatakan tuntas. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian ke tahap siklus II.

#### 4.1.3 Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Siklus II dimulai dari 19 September 2022 dan 21 September 2022, kegiatan yang dilakukan pada siklus II sama dengan tahapan-tahapan pada siklus I yang meliputi perencanaan (tindakan), observasi dan refleksi. Hasil analisis data dan refleksi pada siklus I ditemukan beberapa siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Karena itu, pembelajaran dilanjutkan dengan tindakan pada siklus II. Proses pelaksanaan tindakan pada siklus II langkah-langkahnya tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I, hanya diadakan perbaikan berdasarkan kekurangan yang terdapat pada siklus I. Proses pembelajaran yang dilakukan pada tindakan siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

#### 1) Data Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

**Tabel 4.7 Taraf Keberhasilan Proses dalam menerapkan multimedia interaktif articulate storyline**

Nilai	Kategori
68%-100%	Baik
34%-67%	Cukup
0%-33%	Kurang

**Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus II**

Siklus II	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pert I	46	64	72%	Baik
Pert II	49	64	77%	Baik

#### 2) Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

**Tabel 4.9 Taraf Keberhasilan Proses dalam menerapkan Multimedia Interaktif articulate storyline**

Nilai	Kategori
68%-100%	Baik

34%-67%	Cukup
0%-33%	Kurang

**Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II**

Siklus I	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pert I	45	60	75%	Baik
Pertemuan II	51	60	88%	Baik

**3) Data Ketrampilan Menyimak Siswa dengan menerapkan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline***

**Tabel 4.11 Data Deskriptif Frekuensi dan Presentase Nilai Tes Evaluasi Ketrampilan Menyimak Siswa Kelas III Siklus II**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
85-100	Baik Sekali	11	55%
75-84	Baik	5	25%
60-74	Cukup	4	20%
50-59	Kurang	0	0%
<50	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		20	100%

**Tabel 4.12 Data Deskriptif Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Ketrampilan Menyimak Siswa Kelas III**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	16	80%
0-74	Tidak Tuntas	4	20%

Sesuai dengan tabel di atas pada siklus I menyatakan bahwa dari 20 siswa yang menjadi objek penelitian 80% siswa mengalami ketuntasan sedangkan sisanya 20% tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus II, ketuntasan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran tema 2 sub tema 1 sudah tercapai. Hal ini dapat diketahui dari jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas 75% dari keseluruhan jumlah siswa mencapai nilai KKM yaitu

≥ 75 pada muatan pembelajaran tema 2 sub tema 1 melalui penerapan multimedia Interaktif *Articulate Storyline*. Maka dari itulah tujuan pembelajaran sudah tercapai sehingga pembelajaran dianggap tuntas secara klasikal.

**4.1.4 Tahap Refleksi Siklus II**

Berdasarkan data yang telah disajikan di atas, terhadap proses pembelajaran mulai dari perencanaan hingga evaluasi terhadap aktivitas pembelajaran yang ternyata telah terjadi peningkatan pada pembelajaran dengan menggunakan multimedia Interaktif *Articulate Storyline* ini. Hal ini terlihat pada nilai siswa yang meningkat ketika mengikuti kegiatan belajar yang sedang berlangsung, siswa sangat terlihat antusias mengikuti setiap proses pembelajaran melalui model *Discovery Learning* berbantu penerapan multimedia Interaktif *Articulate Storyline*.

Dilihat dari hasil pengamatan dan hasil evaluasi ketrampilan menyimak siswa, telah terjadi peningkatan ketrampilan menyimak dan dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua hasilnya sudah baik. Sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan lagi karena sudah menunjukkan peningkatan baik ketuntasan, nilai rata-rata maupun aktivitas siswa dan guru.

**4.2. Pembahasan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus yang pelaksanaannya terdiri dari empat alur yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian peningkatan ketrampilan menyimak dengan penerapan multimedia Interaktif *Articulate Storyline* pada siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar mencapai hasil yang maksimal. Secara keseluruhan aktivitas pembelajaran selama dua siklus menunjukkan adanya peningkatan dari aktivitas guru dan aktivitas siswa hingga data ketrampilan menyimak siswa.

Temuan penelitian berdasarkan hasil tindakan pada siklus I diuraikan bahwa peneliti membuat perencanaan dengan mempersiapkan perencanaan tindakan ini sesuai kebutuhan dalam penelitian. Hal ini tentu disesuaikan dengan KI dan KD melalui model dan medi yang digunakan. Selanjutnya juga meminta kesedian observer, menyusun format pengamatan yaitu lembar pengamatan guru dan lembar obsrvasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun dengan menerapkan multimedia Interaktif *Articulate Storyline* pada siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Adapun pelaksanaan sudah cukup baik meskipun siswa-siswa masih terlihat kaku dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada kurangnya perhatian siswa ketika guru mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan, dikarenakan kurang memahaminya siswa dalam mengikuti materi dan proses pembelajaran. Itulah sebabnya, peneliti berusaha sedemikian rupa dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga para siswa bisa belajar dengan lebih baik.

Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan I diperoleh skor secara keseluruhan yaitu 37 skor maksimal 64 dengan presentase 58% yang dinyatakan berada pada kategori cukup (C). sedangkan pertemuan II diperoleh secara keseluruhan yaitu 40 skor maksimal 64 dengan presentase sebesar 63% dan juga masih dinyatakan berada pada kategori cukup (C).

Sedangkan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan I diperoleh skor secara keseluruhan yaitu 32 skor maksimal 60 dengan presentase 53% yang dinyatakan berada pada kategori cukup (C). sedangkan pertemuan II diperoleh secara keseluruhan yaitu 37 skor maksimal 60 dengan presentase sebesar 62% dan juga masih dinyatakan berada pada kategori cukup (C).

Hasil distribusi frekuensi siklus I menyatakan bahwa dari 20 siswa yang menjadi objek penelitian hanya 20% yang mengalami ketuntasan sedangkan sisanya 80% tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran tema 2 sub tema 1 belum tercapai. Sehingga dilanjutkan pada siklus II. Pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun seperti halnya siklus I. Perbedaannya adalah pada objek teks dongeng yang digunakan oleh guru sebagai kajian ketrampilan menyimak siswa. Dilihat dari perbandingan siklus I dan siklus II, maka observer lebih cenderung pada siklus II karena pada siklus II siswa lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran mengalami peningkatan, dan dapat dilihat siswa

semakin antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan multimedia Interaktif *Articulate Storyline*.

Temuan penelitian berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran siklus II hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan I diperoleh skor secara keseluruhan yaitu 46 skor maksimal 64 dengan presentase 72% yang dinyatakan berada pada kategori baik. sedangkan pertemuan II diperoleh secara keseluruhan yaitu 49 skor maksimal 64 dengan presentase sebesar 77% dan juga masih dinyatakan berada pada kategori baik

Presentase keberhasilan hasil belajar siswa di siklus II pada pertemuan pertama sebesar 80% dengan didukung Keberhasilan hasil keterampilan menyimak siswa dengan nilai rata-rata 82,33 dari keseluruhan siswa. Itu artinya penerapan multimedia Interaktif *Articulate Storyline* pada pembelajaran keterampilan menyimak siswa kelas III. Pada tataran siklus II ini terlaksana sesuai dengan apa yang diharapkan. Sementara itu untuk aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan I diperoleh presentase 75% yang dinyatakan berada pada kategori Baik. sedangkan pertemuan II diperoleh presentase sebesar 85% berada pada kategori Baik. Sehingga ditinjau dari aktivitas guru, aktivitas siswa, data evaluasi siswa maka dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar tercapai keberhasilannya setelah dilakukan 2 siklus penelitian.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak Siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar tercapai keberhasilannya setelah dilakukan 2 siklus penelitian. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata keterampilan menyimak siklus I sebesar 54,33 dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa 20% artinya masih ada dalam kondisi yang kurang optimal. Sementara di siklus II nilai rata-rata keterampilan menyimak siklus I sebesar 82,33 dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa 80%. Hal ini

menunjukkan kategori yang meningkat baik. Sementara itu untuk aktivitas siswa di siklus I rata-rata menunjukkan kategori cukup karena ada di persentase 34%-67% sedangkan aktivitas siswa di siklus I rata-rata menunjukkan kategori baik karena ada di persentase 68%-100%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar tercapai keberhasilannya setelah dilakukan 2 siklus penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Dhaher AHG. Integrating hardware and software for the development of microcontroller-based systems. *Microprocessors and Microsystems*. 2001;25(7):317-328. doi:10.1016/S0141-9331(01)00124-7
- Damai A, Krissandi S, Rische BW, Dewi P. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD (Pendekatan Dan Teknis)*.
- Darmawan, D. (2016). Mobile learning sebuah aplikasi teknologi pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.
- Dwijayani NM. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*. 2019;1321(2):171-187. doi:10.1088/1742-6596/1321/2/022099
- Dwiqi GCS, Sudatha IGW, Sukmana AIWIY. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*. 2020;8(2). doi:10.23887/jeu.v8i2.28934
- Geni KHYW, Sudarma IK, Mahadewi LPP. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*. 2020;8(2). doi:10.23887/jeu.v8i2.28919
- model-model-pembelajaran.Muyaroah S. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Curriculum Indonesia*. 2021;4(1).
- Pendidikan J, Biasa L. *Penelitian tindakan kelas juang sunanto*.
- Rifa oh. *Metodologi penelitian*.
- Rohana Syamsuddin, and Syamsuddin Thahir. "Pendidikan Bahasa Indonesia Untuk PGSD," 2021. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.18429.28642>.
- Setyaningsih S, Wahyudi A. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi kerajaan hindu budha di indonesia.
- "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.Pdf," n.d. Pendidikan Bahasa Indonesia UNTUK PGSD. doi:10.13140/RG.2.2.18429.28642
- Book . *Buku Keterampilan Berbahasa Indonesia*.; 2021. <https://www.researchgate.net/publication/351496295>
- Method Improving Reading Comprehension In Primary Education Program Students (2)*. <https://www.researchgate.net/publication/341447155>