



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* 3 BERBASIS *VIDEO* PADA MATERI BATIK JUMPUTAN UNTUK SISWA KELAS V SDN BAWANG 2 KOTA KEDIRI

Diyah Fatmawati^{1*}, Wahyudi¹, Frans Aditia Wiguna²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

¹diyahfatmawati03@gmail.com, ²wahyudi@unp.kediri.ac.id, ³frans@unpkediri.ac.id,

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran SBdP pada materi Batik Jumputan di SDN Bawang 2 hanya menggunakan buku siswa. Akibatnya suasana kelas menjadi membosankan. Hal tersebut tampak terlihat dari rendahnya motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajarnya juga rendah. Dalam hal tersebut, sebaiknya guru mampu meningkatkan kreativitasnya dan menggunakan fasilitas sekolah dengan sebaik mungkin untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Video* yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas V SDN Bawang 2 Kota Kediri. Selain itu, dengan mengajak siswa untuk membuat Batik Jumputan, maka peneliti dapat mengetahui tingkat kreativitas siswa. Dalam mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Video* pada penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, tes, dan angket. Uji validasi pada penelitian ini memperoleh skor sebesar 77% untuk validasi media dan 92% untuk validasi materi. Hasil kepraktisan media dari respon guru memperoleh skor sebesar 90% dan 81% untuk respon siswa. Pada uji coba luas, siswa memperoleh nilai rata – rata sebesar 58% untuk *pre test* dan 81% untuk *post test*. Selain itu, nilai rata – rata dari ketrampilan siswa adalah 83%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Video* pada materi Batik Jumputan untuk kelas V SDN Bawang 2 Kota Kediri valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Articulate Storyline 3* Berbasis *Video*, Batik Jumputan, Kreativitas Siswa.

Abstract

This research is motivated by the results of observations and experiences of researchers, that SBdP learning on Jumputan Batik material at SDN Bawang 2 only uses student books. As a result, the atmosphere of the class becomes boring. This can be seen from the low motivation of student learning, so that the learning outcomes are also low. In this case, teachers should be able to increase their creativity and make the best use of school facilities to create learning media that suit the needs of students. With that, researchers want to develop video-based Articulate Storyline 3 learning media which aims to create valid, practical, and effective learning media for fifth grade students at

Submitted: 10-01-2024 Approved: 28-02-2024 Published: 15-04-2024

Corresponding author's e-mail: diyahfatmawati03@gmail.com

ISSN: Print 2722-1504 | ONLINE 2721-1002

<https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/index>

SDN Bawang 2 Kediri. In addition, by inviting students to make Jumputan Batik, researchers can find out the level of creativity of students. In developing Video-based Articulate Storyline 3 learning media in this study using the RnD (Research and Development) method with the ADDIE model. The research instruments used were observation sheets, tests, and questionnaires. The validation test in this study obtained a score of 77% for media validation and 92% for material validation. The results of the practicality of the media from the teacher's response obtained a score of 90% and 81% for student responses. In the wide trial, students obtained an average score of 58% for the pre test and 81% for the post test. In addition, the average score of students' skills is 83%. Based on these results, it can be stated that Video-based Articulate Storyline 3 learning media on Batik Jumputan material for class V SDN Bawang 2 Kediri is valid, practical, and effective.

Keywords: Learning Media, Video-Based Articulate Storyline 3, Jumputan Batik, Student Creativity.

PENDAHULUAN

Dalam proses perkembangan dari setiap siswa pastinya memiliki kemampuan dan bakat dalam bidang yang berbeda-beda. Ada yang pandai di bidang akademik, ada pun yang berbakat di bidang seni. Dapat dikatakan bahwa kemampuan setiap siswa tidak dapat di sama ratakan untuk memiliki bakat dan kemampuan di bidang yang sama. Oleh karena itu, tugas seorang guru tentunya ikut membimbing dan mengarahkan siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Begitu banyak ilmu pendidikan di dunia ini, namun masih banyak yang belum menyadari bahwa pendidikan seni itu sangat penting. Kristanto (2017) Pendidikan seni yaitu pendidikan melalui seni atau seni sebagai media dalam pendidikan. Dengan pendidikan seni, siswa tidak hanya memahami materi yang disampaikan saja, namun siswa akan mendapatkan pengalaman dalam menciptakan sebuah karya. Selain itu, pendidikan seni ini nantinya dapat membuat kreatifitas siswa meningkat dan siswa akan lebih memahami betapa pentingnya melestarikan kearifan lokal. Maka dari itu, pendidikan seni sangat diperlukan untuk mengetahui kemampuan dan bakat yang dimiliki siswa. Nikmah (2022) Bangsa Indonesia adalah bangsa yang terdapat beranekaragam budaya, bahasa, suku, dan agama. Daerah geografis Indonesia yang terdiri dari berbagai pulau membuat suatu keanekaragaman dalam bidang sosial, budaya dan politik masyarakat Indonesia. Karena keanekaragaman inilah yang menjadi latar belakang semboyan bangsa Indonesia yaitu Bhineka Tunggal Ika. Salah satu upaya pengenalan keragaman di Indonesia adalah dengan mempelajari materi Batik Jumputan pada siswa kelas 5 SDN Bawang 2 Kota Kediri.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat di lapangan, peneliti melihat materi Batik Jumputan yang disampaikan guru kelas V SDN Bawang 2 kurang optimal. Saat peneliti datang ke lokasi untuk melakukan pengamatan, guru hanya menjelaskan dan mengenalkan materi Batik Jumputan menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran maupun praktik nyata. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa tidak terlihat adanya tampilan karya yang menghiasi kelas karena guru tidak pernah mengajak siswa untuk membuat sebuah karya. Maka dari itu, peneliti merasa bahwa para siswa di sekolah tersebut sangat memerlukan adanya ajakan, arahan dan dorongan untuk meningkatkan kreativitasnya dalam bidang seni.

Dari beberapa hasil observasi tersebut peneliti dapat menemukan suatu masalah yaitu guru kurang memberikan wawasan kepada siswa mengenai materi Batik Jumputan yang menyebabkan siswa kurang aktif dan merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Tidak hanya itu, siswapun kurang begitu memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa kurang mengenal pendidikan seni. Bisa dikatakan

pengetahuan siswa di sekolah tersebut terutama mengenai materi Batik Jumputan masih tergolong minim.

Dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan meningkatkan kreativitas siswa dalam bidang seni tentunya diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu menggunakan media pembelajaran dan praktik nyata terkait materi Batik Jumputan. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru serta kreativitas yang dimiliki oleh siswa akan semakin berkembang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti membuat sebuah media pembelajaran yaitu Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Video* yang dapat membantu menjawab masalah yang ditemukan. Indriani (2021) *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio dan lain-lain. *Articulate Storyline* memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi *Microsoft Power Point*. Aplikasi *Articulate Storyline* membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat menunjang proses pembelajaran, (1) dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum, (2) dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya, (3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam *Articulate Storyline*, (4) terdapat aplikasi pembuatan quiz tanpa mengunggah file yang berada di luar, dan (5) memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran. Sebelum itu, peneliti akan menyusun perangkat pembelajaran sesuai materi pada buku siswa kelas 5 Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 5 yaitu tentang Batik Jumputan pada mata pelajaran SBdP. Tidak hanya itu, nantinya siswa akan diajak untuk membuat Batik Jumputan secara berkelompok. Dengan adanya media pembelajaran dan praktik, peneliti berharap siswa tidak hanya memahami materinya, namun juga mampu meningkatkan kreativitasnya dalam melestarikan kearifan lokal.

Pada penelitian ini terdapat keunggulan yang membedakan dengan peneliti yang lain yaitu dari segi media pembelajaran yang dihasilkan antara lain (1) terdapat *video* langkah pembuatan Batik Jumputan yang diciptakan oleh peneliti sendiri sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi dan mempraktikkan dengan mudah karya yang akan dibuat, (2) memiliki tampilan yang menarik dan sesuai dengan tema atau materi yang dipelajari yaitu Batik Jumputan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *video* pada materi batik jumputan untuk siswa kelas V SDN Bawang 2. Selain itu, manfaat dari penelitian ini adalah (1) media pembelajaran Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Video* pada materi Batik Jumputan sangat bermanfaat untuk menjawab kebutuhan guru di SDN Bawang 2 karena sekolah akan mendapatkan file media pembelajaran interaktif ini berupa link yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi, (2) sebagai alat motivasi guru dalam meningkatkan kreativitasnya untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, (3) sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi Batik Jumputan, (4) sebagai alat bantu siswa dalam meningkatkan kreativitasnya di bidang seni, (5) sebagai referensi tambahan untuk peneliti lain dalam melakukan penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Benny A. (2009:128—132), ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Lokasi yang digunakan untuk penelitian ini adalah SDN Bawang 2 yang beralamat di Jl. Raya Bawang NO. 79, Bawang, Kec. Pesantren, Kota Kediri Prov. Jawa Timur. Lokasi penelitian ini dipilih berdasarkan latar belakang. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Bawang 2 yang berjumlah 27 siswa. Uji coba terbatas menggunakan 4 siswa, uji coba luas menggunakan 23 siswa untuk kemampuan pengetahuan dan 27 siswa untuk kemampuan keterampilan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melakukan observasi, tes, angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kumalasani (2018) Multimedia interaktif memiliki karakteristik yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pengoperasiannya pada proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam belajar. Untuk menjadikan hal tersebut menjadi nyata membutuhkan pengembangan multimedia interaktif yang berisi materi dan kegiatan siswa dikemas dalam proses pembelajarannya. Daryanto (2010) mengatakan, apabila multimedia dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para siswa diantaranya adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Selain itu Ariana (2010) juga mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia akan lebih menarik, interaktif, jumlah waktu mengajar dengan ceramah dapat dikurangi. Sikap, perhatian belajar siswa ditingkatkan dan dipusatkan, serta kualitas belajar dapat termotivasi. Multimedia interaktif dapat dijadikan media alternatif untuk menanggulangi permasalahan kualitas pembelajaran di sekolah. Multimedia interaktif dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat siswa.

Salam (2017) *Articulate Storyline* adalah alat *e-learning* (perangkat lunak) yang dapat digunakan untuk membantu membangun konten interaktif (pembelajaran). Mempelajari bagaimana merencanakan proyek alur cerita, menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda untuk membuat presentasi, menggunakan jenis media semisal audio dan *video*, dan kemudian menerbitkan proyek yang dibuat.

Fadhli (2015) *Video* merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Penggunaan *video* dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru. Munir (2012) "*Video* adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan – adegan dalam gerak secara elektronik". *Video* menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. *Video* merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata.

Handoyo (2008) nama jumptan berasal dari kata “jumpt”. Kata tersebut berkaitan dengan cara pembuatan kain yang dijumpt (bahasa Jawa). Ningsih (2001) berpendapat hampir sama yaitu kata jumptan berasal dari bahas Jawa yang berarti memungut atau mengambil dengan semua ujung jari tangan. Sesuai namanya, jumptan dibuat dengan cara menjumpt kain yang diisi dengan biji – bijian sesuai motif yang diinginkan, dilanjutkan mengikat dan menyelupkan ke dalam pewarna. Proses pembuatan batik tersebut menggunakan cara yang mudah dan sederhana, tidak menggunakan alat untuk membatik yang biasa disebut canting dan malam.

Sebelum melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas, media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Video* terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang berkompeten di bidangnya. Data kevalidan diperoleh dari hasil validasi produk media pembelajaran oleh ahli media dan validasi materi pembelajaran oleh ahli materi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Keterpaduan	Perpaduan warna	√				
		Kemudahan navigasi				√	
		Kejelasan petunjuk				√	
2.	Keseimbangan	Penempatan tombol					√
		Tata letak tulisan					√
3.	Bentuk Huruf	Kesesuaian jenis huruf		√			
		Kesesuaian ukuran huruf		√			
		Variasi ukuran dan jenis huruf					√
		Keterbacaan teks/kalimat					√
4.	Warna	Kesesuaian warna background	√				
		Kesesuaian warna tulisan					√
		Kesesuaian warna tombol					√
		Kemenarikan gambar dan animasi					√
5.	Bahasa	Ketepatan bahasa				√	
		Ketepatan kalimat					√
JUMLAH SKOR			2	4		12	40
JUMLAH SKOR IDEAL						75	
PRESENTASE SKOR						77%	
KRITERIA KELAYAKAN						Valid	

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media dan Materi

No.	Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan)	Tingkat Kevalidan
1.	81% - 100%	Sangat valid
2.	61% - 80%	Valid
3.	41% - 60%	Kurang valid
4.	21% - 40%	Tidak valid
5.	0% - 20%	Sangat tidak valid

Sumber : Riduwan dan Akdon (2013)

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{jumlah skor yang diberikan}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\% = \dots\% \\
 &= \frac{58}{75} \times 100\% \\
 &= 77\%
 \end{aligned}$$

Nilai yang diperoleh dari hasil validasi ahli media adalah 77%. Hasil tersebut berada pada rentang 61% - 80% artinya media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Video* yang telah dikembangkan valid atau tanpa revisi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	Kesesuaian dengan KD					√
		Kejelasan tujuan pembelajaran				√	
		Kejelasan alur pembelajaran				√	
		Kesesuaian materi					√
		Kejelasan materi yang disajikan					√
		Kedalaman materi yang disajikan					√
		Kemudahan memahami materi				√	
		Kualitas latihan soal					√
		Ketepatan penggunaan bahasa					√
		2.	Kualitas Pembelajaran	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media			
Ketepatan umpan balik latihan soal							√
Kemudahan dalam belajar							√
Sarana interaksi antara guru dengan siswa						√	
Pembelajaran secara mandiri						√	
Keinginan untuk mempelajari materi yang lain dengan media sejenis						√	
JUMLAH SKOR							24
JUMLAH SKOR IDEAL				75			
PRESENTASE SKOR				92%			
KRITERIA KELAYAKAN				Sangat Valid			

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{jumlah skor yang diberikan}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\% = \dots\% \\ &= \frac{69}{75} \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Nilai yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi adalah 92%. Hasil tersebut berada pada rentang 81% - 100% artinya materi Batik Jumptuan yang telah dikembangkan sangat valid atau tanpa revisi.

Pada uji coba terbatas subjek uji coba yang diambil adalah 4 siswa kelas V SDN Bawang 2 Kota Kediri untuk diukur kemampuan pengetahuannya. Berikut adalah hasil *pre test* dan *post tes* siswa kelas V.

Tabel 4. Nilai *Pre Test* (Terbatas)

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre Test</i>	Keterangan
1.	AMMAR	80	T
2.	MICHELLA	60	TT
3.	FAHRI	52	TT
4.	ZULFA	72	TT
	Skor Perolehan	264	-
	Skor Maksimal	400	-
	Rata - Rata	66	-
	Ketuntasan Klasikal	-	25%

Keterangan : T = Tuntas, TT = Tidak Tuntas

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \dots \\ &= \frac{264}{400} \times 100 \\ &= 66 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4. diketahui hasil nilai *pre test* terbatas terdapat 1 siswa yang tuntas dan 3 siswa tidak tuntas dengan perolehan nilai rata - rata sebesar 66.

$$\begin{aligned} \text{KBK} &= \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% = \dots\% \\ &= \frac{1}{4} \times 100\% \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Perolehan hasil KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal) sebesar 25%, sehingga hasil yang diperoleh belum bisa dikatakan efektif.

Tabel 5. Nilai *Post Test* (Terbatas)

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Post Test</i>	Keterangan
1.	AMMAR	84	T
2.	MICHELLA	80	T
3.	FAHRI	80	T
4.	ZULFA	92	T
	Skor Perolehan	336	-
	Skor Maksimal	400	-
	Rata - Rata	84	-
	Ketuntasan Klasikal	-	100%

Keterangan : T = Tuntas, TT = Tidak Tuntas

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \dots \\ &= \frac{336}{400} \times 100 \\ &= 84 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 5. diketahui hasil nilai *post test* terbatas terdapat 4 siswa tuntas dengan perolehan nilai rata – rata sebesar 84.

$$\begin{aligned} \text{KBK} &= \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% = \dots\% \\ &= \frac{4}{4} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Perolehan hasil KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal) sebesar 100%, sehingga hasil yang diperoleh dapat dikatakan efektif.

Tabel 6. Hasil Angket Siswa (Terbatas)

No.	Pertanyaan	Respon Siswa	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Apakah belajar dengan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> menyenangkan?	4	
2.	Apakah tampilan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> menarik?	3	
3.	Apakah Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> membantu kamu untuk memahami materi?	2	
4.	Apakah teks pada Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> sudah jelas?	2	
5.	Apakah <i>video</i> tentang langkah pembuatan “Batik Jumputan” dalam Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dipahami?	3	
6.	Apakah soal dalam Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dipahami?	3	
7.	Apakah kamu merasa senang saat menggunakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> ?	3	
8.	Apakah Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> mempermudah untuk membantu menjawab soal?	3	
9.	Apakah gambar dan warna pada Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> sudah sesuai?	4	
10.	Apakah menggunakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> dapat meningkatkan minat belajarmu?	2	
JUMLAH SKOR		29	
JUMLAH SKOR IDEAL		40	
PRESENTASE SKOR		73%	
KRITERIA KELAYAKAN		Praktis	

Tabel 7. Kriteria Kepraktisan Siswa

No.	Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan)	Tingkat Kevalidan
1.	81% - 100%	Sangat praktis
2.	61% - 80%	Praktis
3.	41% - 60%	Kurang praktis
4.	21% - 40%	Tidak praktis
5.	0% - 20%	Sangat tidak praktis

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{jumlah skor yang diberikan}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\% = \dots\% \\ &= \frac{29}{40} \times 100\% \\ &= 73\% \end{aligned}$$

Nilai yang diperoleh dari hasil angket respon siswa adalah 73%. Hasil tersebut berada pada rentang 61% - 80% yang artinya media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Video* yang telah dikembangkan praktis atau tanpa revisi. Pada uji coba luas subjek uji coba yang diambil adalah 27 siswa kelas V SDN Bawang 2 Kota Kediri. Uji kemampuan pengetahuan menggunakan 23 siswa dan uji kemampuan keterampilannya menggunakan 27 siswa. Berikut adalah hasil *pre test*, *post tes* dan hasil keterampilan siswa kelas V.

Tabel 8. Nilai Pre Test (Luas)

No.	Nama Siswa	Nilai Pre Test	Keterangan
1.	AHYA	44	TT
2.	ALBIAN	52	TT
3.	ALFINA	68	TT
4.	ALISA	76	T
5.	CAROLINE	64	TT
6.	FITRI	60	TT
7.	FLABIA	44	TT
8.	LUTHFI	60	TT
9.	FAISHAL	36	TT
10.	ROY	56	TT
11.	RIFKI	56	TT
12.	NAYAKA	44	TT
13.	NOVI	68	TT
14.	NOVITA	64	TT
15.	RICO	68	TT
16.	RINDIANI	56	TT
17.	RISKY	56	TT
18.	THALITA	76	T
19.	TIRTA	44	TT
20.	VINA	72	TT
21.	VINO	48	TT
22.	YESI	60	TT
23.	WIDYADARI	60	TT
	Skor Perolehan	1.332	-
	Skor Maksimal	2.300	-
	Rata - Rata	58	-
	Ketuntasan Klasikal	-	9%

Keterangan : T = Tuntas, TT = Tidak Tuntas

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \dots \\ &= \frac{1.332}{2.300} \times 100 \\ &= 58 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 8. diketahui hasil nilai *pre test* luas terdapat 2 siswa tuntas dan 21 siswa tidak tuntas dengan perolehan nilai rata - rata sebesar 58.

$$\begin{aligned} \text{KBK} &= \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% = \dots\% \\ &= \frac{2}{23} \times 100\% \\ &= 9\% \end{aligned}$$

Perolehan hasil KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal) sebesar 9%, sehingga hasil yang diperoleh belum bisa dikatakan efektif.

Tabel 9. Nilai Post Test (Luas)

No.	Nama Siswa	Nilai Post Test	Keterangan
1.	AHYA	76	T
2.	ALBIAN	80	T
3.	ALFINA	92	T
4.	ALISA	76	T
5.	CAROLINE	84	T
6.	FITRI	80	T
7.	FLABIA	76	T
8.	LUTHFI	80	T
9.	FAISHAL	76	T
10.	ROY	76	T
11.	RIFKI	76	T
12.	NAYAKA	76	T
13.	NOVI	92	T
14.	NOVITA	92	T
15.	RICO	80	T
16.	RINDIANI	80	T
17.	RISKY	80	T
18.	THALITA	84	T
19.	TIRTA	80	T
20.	VINA	76	T
21.	VINO	76	T
22.	YESI	96	T
23.	WIDYADARI	80	T
	Skor Perolehan	1864	-
	Skor Maksimal	2.300	-
	Rata - Rata	81	-
	Ketuntasan Klasikal	-	100%

Keterangan : T = Tuntas, TT = Tidak Tuntas

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \dots \\ &= \frac{1.864}{2.300} \times 100 \\ &= 81 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 9. diketahui hasil nilai *post test* luas terdapat 23 siswa tuntas dengan perolehan nilai rata - rata sebesar 81.

$$\begin{aligned} \text{KBK} &= \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% = \dots\% \\ &= \frac{23}{23} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Perolehan hasil KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal) sebesar 100%, sehingga hasil yang diperoleh dapat dikatakan efektif.

Tabel 10. Nilai Keterampilan Membuat Batik Jumputan

No.	Nama Anggota	Aspek Penilaian			Nilai Akhir
		Keiteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3	
1.	Caroline	3	4	3	83
	Luthfi	3	4	3	
	Risky	3	4	3	
2.	Roy	4	3	3	83

	Fahri	4	3	3	
	Novita	4	3	3	
3.	Faishal	3	3	4	83
	Thalita	3	3	4	
	Vina	3	3	4	
4.	Ahya	3	4	4	91
	Vino	3	4	4	
	Widya	3	4	4	
5.	Albian	4	2	3	75
	Nayaka	4	2	3	
	Rico	4	2	3	
6.	Ammar	4	4	3	91
	Flabia	4	4	3	
	Zulfa	4	4	3	
7.	Novi	3	4	3	83
	Rindiani	3	4	3	
	Tirta	3	4	3	
8.	Michella	3	4	2	75
	Rifki	3	4	2	
	Yesi	3	4	2	
9.	Alfina	4	3	3	83
	Alisa	4	3	3	
	Fitri	4	3	3	
	Skor Perolehan				2.241
	Skor Maksimal				2.700
	Rata - Rata				83

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \dots \\ &= \frac{2.241}{2.700} \times 100 \\ &= 83 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 10. nilai rata - rata dari kemampuan keterampilan yang diperoleh oleh siswa adalah 83. Maka, dapat diartikan bahwa media *Articulate Storyline 3* berbasis *Video* dapat membantu siswa untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam membuat keterampilan Batik Jumputan.

Tabel 11. Hasil Angket Guru

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				√	
2.	Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> aman digunakan untuk siswa				√	
3.	Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> dapat membantu siswa untuk memahami materi					√
4.	Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> dapat digunakan secara berulang - ulang					√
5.	Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> dapat membantu guru dalam menyampaikan materi					√
6.	Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran					√

7.	Penggunaan Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i> 3 dalam memicu kreativitas siswa	√
8.	Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i> 3 mudah digunakan dan praktis dibawa	√
JUMLAH SKOR		16
JUMLAH SKOR IDEAL		40
KRITERIA KELAYAKAN		Sangat Praktis

Sumber : Modifikasi dari Maharani Putri Kumalasari (2018)

Tabel 12. Kriteria Kepraktisan Guru

No.	Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan)	Tingkat Kevalidan
1.	81% - 100%	Sangat praktis
2.	61% - 80%	Praktis
3.	41% - 60%	Kurang praktis
4.	21% - 40%	Tidak praktis
5.	0% - 20%	Sangat tidak praktis

Sumber : Riduwan dan Akdon (2013)

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{jumlah skor yang diberikan}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\% = \dots\% \\
 &= \frac{36}{40} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Nilai yang diperoleh dari hasil angket kepraktisan adalah 90%. Hasil tersebut berada pada rentang 81% - 100% yang artinya media pembelajaran *Articulate Storyline* 3 berbasis *Video* yang telah dikembangkan sangat praktis atau tanpa revisi.

Tabel 13. Hasil Angket Siswa (Luas)

No.	Pertanyaan	Respon Siswa	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Apakah belajar dengan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i> 3 menyenangkan?	23	
2.	Apakah tampilan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i> 3 menarik?	23	
3.	Apakah Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i> 3 membantu kamu untuk memahami materi?	20	
4.	Apakah teks pada Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i> 3 sudah jelas?	20	
5.	Apakah <i>video</i> tentang langkah pembuatan “Batik Jumputan” dalam Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i> 3 mudah dipahami?	19	
6.	Apakah soal dalam Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i> 3 mudah dipahami?	21	
7.	Apakah kamu merasa senang saat menggunakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i> 3?	20	
8.	Apakah Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i> 3 mempermudah untuk membantu menjawab soal?	20	
9.	Apakah gambar dan warna pada Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i> 3 sudah sesuai?	22	

10.	Apakah menggunakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> dapat meningkatkan minat belajarmu?	21
	JUMLAH SKOR	209
	JUMLAH SKOR IDEAL	230
	PRESENTASE SKOR	91%
	KRITERIA KELAYAKAN	Sangat Praktis

Sumber : Modifikasi dari Putri Nandita Apsari (2018)

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{jumlah skor yang diberikan}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\% = \dots\% \\
 &= \frac{209}{230} \times 100\% \\
 &= 91\%
 \end{aligned}$$

Nilai yang diperoleh dari hasil angket respon siswa adalah 91%. Hasil tersebut berada pada rentang 81% - 100% yang artinya media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Video* yang telah dikembangkan sangat praktis atau tanpa revisi.

Berikut adalah tampilan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Video* pada materi Batik Jumputan.



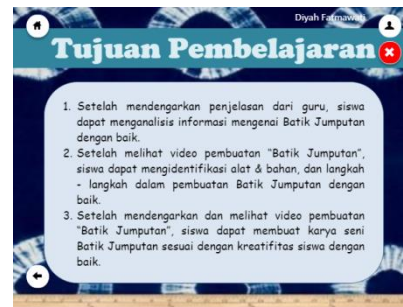
Gambar 1. Tampilan Awal Media (akhir)



Gambar 2. Tampilan Menu (akhir)

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Memahami karya seni rupa daerah	3.4.1 Menganalisis informasi mengenai Batik Jumputan 3.4.2 Mengidentifikasi alat & bahan, dan langkah - langkah dalam pembuatan Batik Jumputan
4.4 Membuat karya seni rupa daerah	4.4.1 Membuat karya seni Batik Jumputan sesuai dengan kreativitas siswa

Gambar 3. Tampilan KD & Indikator (akhir)



Gambar 4. Tampilan Tujuan Pembelajaran (akhir)



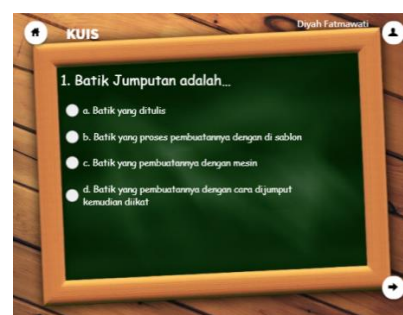
Gambar 5. Tampilan Materi Awal (akhir)



Gambar 6. Tampilan Video Awal (akhir)



Gambar 7. Tampilan Nomor Kuis (akhir)



Gambar 8. Tampilan Awal Kuis (akhir)



Gambar 9. Tampilan Hasil Kuis (akhir)



Gambar 10. Tampilan Penutup (akhir)

Berikut adalah hasil kemampuan keterampilan Batik Jumputan dari kelompok 1 – 9.



Gambar 11. Kelompok 1



Gambar 12. Kelompok 2



Gambar 13. Kelompok 3



Gambar 14. Kelompok 4



Gambar 15. Kelompok 5



Gambar 16. Kelompok 6



Gambar 17. Kelompok 7



Gambar 18. Kelompok 8



Gambar 19. Kelompok 9

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Video* pada materi Batik Jumputan untuk

kelas V SDN Bawang 2 Kota Kediri dapat dikatakan valid, praktis, dan efektif dengan perolehan hasil berikut, (1)Valid dengan perolehan sebesar 77% untuk ahli media dan 92% untuk ahli materi, (2) Hasil kepraktisan media memperoleh nilai sebesar 90% untuk respon guru dan 91% untuk respon siswa, (3) Hasil belajar siswa mendapatkan nilai sebesar 81 untuk kemampuan pengetahuan dan 83 untuk kemampuan keterampilan. Selain itu, penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu, Sekolah akan mendapatkan file media pembelajaran berupa *link*, memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, alat bantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kreativitasnya dalam pembuatan Batik Jumputan, sebagai referensi tambahan untuk peneliti lain dalam melakukan penelitian.

Dari penelitian ini, peneliti dapat menyampaikan beberapa saran yang tentunya dapat membantu membangun motivasi guru dan sekolah untuk semakin berkembang, antara lain (1)untuk sekolah, sebaiknya melakukan upaya mengikutsertakan guru dalam kegiatan pelatihan, seminar mengenai media pembelajaran, dan menghimbau guru untuk memanfaatkan fasilitas yang dimiliki sekolah dengan sebaik mungkin. (2)untuk guru, sebaiknya dapat memanfaatkan fasilitas sekolah dengan sebaik mungkin, sehingga guru dapat menciptakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi dan menciptakan keaktifan pada siswa selama KBM berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon, dan Riduwan. (2013). Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika, Bandung: Alfabeta
- Apsari, Putri Nandita. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Aksomia : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v7i1.1357>
- Ariana, N. & H. (2010). Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- Handoyo, Joko Dwi. (2008). Batik dan Jumputan. Yogyakarta: PT. Macanan Jaya Cemerlang. <https://media.neliti.com/media/publications/60882-ID-none.pdf>
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Kristanto, A. (2017). Memahami Paradigma Pendidikan Seni. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen, Dan Musik Gereja*, 1(01), 119–126. <https://doi.org/10.37368/ja.v1i01.90>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nikmah, R. A. (2022). Profil SDN Tiron 3. In *Sekolah Kita*. <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/30a1f0f2-8b18->

e111-b204-3990d928b3f9

- Ningsih, Rini. (2001). *Membuat Batik Jumputan*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa. Unnes (Efektivitas Penerapan Keterampilan Batik Jumputan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Ringan Di Slb Sekota Semarang) http://lib.unnes.ac.id/33673/1/1601414003_Optimized.pdf
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw). <http://eprints.umsida.ac.id/432/1/ARTIKEL%20Bintari%20Kartika%20Sari.pdf>
- Salam, N. A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas Vii Tahun Ajaran 2016/2017 Di Mts Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas. Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. <https://media.neliti.com/media/publications/339538-optimalisasi-penggunaan-articulate-story-8ea52590.pdf>