

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL PjBL MENGGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SD**

Oleh

**I Wayan Darma, NIM 1911031021**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

## **ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan karena kurangnya penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan Multimedia Interaktif berbasis model PjBL menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada Materi Siklus Air Kelas V SD yang layak, praktis dan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian ADDIE yang terdiri atas tahapan sebagai berikut: 1) *analyze*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, dan 5) *evaluation*. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas V SD. Objek uji coba penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada Materi Siklus Air Kelas V SD. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi kuantitatif dan tes. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu lembar *rating scale* dan tes pilihan ganda. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis skor rata-rata untuk mengukur kelayakan dan kepraktisan serta rumus uji-t berkorelasi untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) rata-rata skor kelayakan media adalah 4,76 dan rata-rata skor uji materi adalah 4,63 dengan kualifikasi sangat tinggi, (2) rata-rata hasil uji kepraktisan oleh guru adalah 4,70 dan rata-rata uji kepraktisan oleh siswa adalah 4,97 dengan kualifikasi sangat baik, serta (3) nilai signifikansi (*2-tailed*) pada uji-t satu sampel memperoleh skor 0,000 sehingga Multimedia Interaktif berbasis model PjBL menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Siklus Air kelas V SD. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif layak, praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi Siklus Air kelas V SD.

**Kata Kunci:** pengembangan, Multimedia Interaktif, PjBL, hasil belajar

## ABSTRACT

*This development research was carried out due to the lack of use of interactive media in the learning process which resulted in low student learning outcomes. This study aims to develop Interactive Multimedia based on the PjBL model using the Articulate Storyline 3 application on Class V Elementary School Water Cycle Material that is feasible, practical and effective in improving student learning outcomes. The research model used is the ADDIE research model which consists of the following stages: 1) analyze, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The test subjects for this study were fifth grade elementary school students. The object of this research trial was the results of student learning in Class V Elementary School Water Cycle Material. The data collection method used is quantitative observation and tests. The instruments used to collect data are rating scale sheets and multiple choice tests. The data analysis method used is the average score analysis to measure feasibility and practicality and the correlated t-test formula to measure the effectiveness of the media on learning outcomes. The results showed that: (1) the average media feasibility score was 4.76 and the material test average score was 4.63 with very high qualifications, (2) the average practicality test result by the teacher was 4.70 and the average practicality test by students was 4.97 with very good qualifications, and (3) the significance value (2-tailed) on the t-test of one sample obtained a score of 0.000 so that the Interactive Multimedia based on the PjBL model using the Articulate Storyline 3 application effectively increases results student learning on Water Cycle class V SD material. So it can be concluded that Interactive Multimedia is feasible, practical and effective in improving student learning outcomes for class V SD Water Cycle material.*

*Keywords: development, Interactive Multimedia, PjBL, learning outcomes*