



Pengembangan Media Ajar Interaktif *Articulate Storyline* Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Gayam II

Muhammad Anwar Anuhi¹, Bagus Amirul Mukmin², Alfi Laila³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

nuhianwar@gmail.com¹, bagusamirulm@gmail.com²,

alfilaila@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The use of technology in education has become the main focus in increasing the effectiveness of learning in this digital era. This article discusses the development of interactive teaching media to improve students' analytical skills in learning. The aim of the research is to determine the validity, practicality and effectiveness of interactive teaching media based on Articulate Storyline. The method used in research is development or Research and Development (R&D) ADDIE model. In this research, several results were obtained in the form of the validity of the assessments of material experts and media experts, each of whom received a score of 85.41% with very valid criteria and 79.6% with quite valid criteria. The results of the teacher practicality questionnaire got a score of 75.62% and the results of the practicality questionnaire in the limited trial got a score of 100%, while in the extensive trial it got a score of 95.55%. The effectiveness of teaching media is also included in the good criteria based on post test data. In a limited trial, 87.5% of students scored above the KKM with very good criteria and in a wide trial, 70% of students scored above the KKM with good criteria. By achieving the research objectives, interactive teaching media can be said to be suitable for use.

Keywords: research, interactive teaching media, *articulate storyline*, *changes in the form of objects*

ABSTRACT

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi fokus utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital ini. Artikel ini membahas pengembangan sebuah media ajar interaktif untuk meningkatkan kemampuan menganalisis siswa dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian adalah mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan media ajar interaktif berbasis Articulate Storyline. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah pengembangan atau Research and Development (R&D) model ADDIE. Dalam penelitian ini mendapatkan beberapa hasil berupa validitas penilaian ahli materi dan ahli media yang masing masing mendapat skor 85,41% dengan kriteria sangat valid dan 79,6% dengan kriteria cukup valid. Hasil angket kepraktisan guru mendapatkan skor 75,62% dan hasil angket kepraktisan pada uji coba terbatas mendapat skor 100%, sedangkan pada uji coba luas mendapat skor 95,55%. Keefektifan media ajar juga termasuk dalam kriteria baik berdasarkan data post test pada uji coba terbatas sebanyak 87,5% siswa mendapat nilai diatas KKM dengan kriteria sangat baik dan pada uji coba luas sebanyak 70% siswa mendapat nilai diatas KKM dengan kriteria baik. Dengan tercapainya tujuan penelitian, maka media ajar interaktif bisa dikatakan layak untuk digunakan.

Keywords: pengembangan. media ajar interaktif, *articulate storyline*, perubahan wujud benda



PENDAHULUAN

potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan pengendalian diri, spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Hal termuat dalam peraturan mengenai Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengemukakan bahwa pendidikan adalah “usaha sadar dan tersusun” (Ramli, 2015). Kamus Bahasa Indonesia (KBI) mendefinisikan pendidikan dari kata ‘didik’ yang memperoleh imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini berarti sebuah metode, cara atau pun tindakan membimbing. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pengajaran adalah sebuah cara perubahan etika juga adab dari individu atau sosial dalam ranah yang lebih baik (Atmoko, 2020).

Salah satu yang mendukung dalam keberhasilan proses pembelajaran adalah sumber belajar. Sumber belajar adalah berbagai sumber baik itu berupa data, orang atau wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar baik yang digunakan secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar ialah satu dari sumber belajar yang dimanfaatkan guna menolong guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan ajar interaktif merupakan perpaduan dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang oleh penggunaannya dibuat sedemikian rupa guna mengontrol perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Articulate Storyline merupakan software yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi khususnya presentasi dan dapat dijadikan penunjang pembelajaran (Riski Wahyu Maesharoh dan Tijan, 2022). Dengan keahlian membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, serta kolaborasi ke 2 kemampuan ini dapat membentuk presentasi yang menarik. sebagai akibatnya bisa menarik peserta yang mengikuti presentasi tadi. *Articulate storyline* ini mampu digunakan menjadi indera komunikasi atau media presentasi memakai template yang mampu didesain sendiri atau bahkan bisa membuat presentasi dengan template yang disediakan serta bisa menyesuaikan karakter sinkron yang disukai. Media Ajar Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* diharapkan mampu menjadi bahan ajar yang dapat menghadirkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Penelitian sebelumnya yang serupa dan mendukung penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan (Wirawan, Wulandari, dan Agustika, 2022) dengan judul “Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan *STEAM* pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD”, membuktikan bahwa guna meningkatkan minat dan semangat belajar siswa media ajar interaktif dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan pendidik. Dengan begitu kesimpulan Pengembangan media ajar interaktif berbasis pendekatan *STEAM* yakni layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar dalam upaya untuk menambah koleksi bahan ajar sehingga dapat menunjang pembelajaran juga mampu meningkatkan semangat serta motivasi siswa.



Maka, adanya pengembangan media ajar interaktif ini juga dapat menunjang siswa untuk memudahkan belajar materi, mendapat minat belajar siswa serta menjadikan pembelajaran yang efektif.

Dengan membaca pemaparan tersebut, peneliti membuat suatu rumusan masalah mengenai penelitian yaitu “Bagaimana kelayakan Media Ajar Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* materi Perubahan Wujud Benda pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Gayam II ?” Adapun rincian rumusan masalah kelayakan sebagai berikut : (1) Bagaimana validitas pengembangan media ajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Perubahan Wujud Benda ?, (2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media ajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Perubahan Wujud Benda ?, dan (3) Bagaimana keefektifan pengembangan media ajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Perubahan Wujud Benda ?.

Berdasarkan rumusan masalah diatas Tujuan Penelitian yaitu (1) Mengetahui validitas pengembangan media ajar interaktif berbasis *articulate storyline* materi Perubahan Wujud Benda pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Gayam II , (2) Mengetahui kepraktisan pengembangan media ajar interaktif berbasis *articulate storyline* materi Perubahan Wujud Benda pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Gayam II , dan (3) Mengetahui keefektifan pengembangan media ajar interaktif berbasis *articulate storyline* materi Perubahan Wujud Benda pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Gayam II .

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan, menguji manfaat dan mengukur efektivitas produk yang dihasilkan. Produk tersebut dapat berupa teknologi, materi organisasi, metode, strategi, model, media, alat bantu pembelajaran, dan lain-lain. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode pengembangan ini sangat baik digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran (Hanafi, 2017).

Dengan menggunakan pendekatan R&D diharapkan dapat dikembangkan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat deskriptif tetapi juga preskriptif. Memberikan solusi konkrit dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Hidayat, Dlis, dan Hanief, 2021).

Penelitian ini dilakukan pada hari Rabu, 29 Mei 2024 kepada 28 siswa SDN Gayam II Kota Kediri yang terbagi menjadi 8 siswa pada uji coba terbatas dan 20 siswa pada uji coba luas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, dan soal evaluasi.

Tabel 1.1 Instrumen Pengumpulan Data



No	Teknik pengumpulan data	Instrumen	Subjek
1	kevalidan	Lembar kevalidan media ajar	Ahli media
		Lembar kevalidan materi	Ahli materi
2	Kepraktisan	Angket respon Siswa	Siswa
		Angket kepraktisan Guru	Guru
3	Keefektifan	Soal evaluasi	Siswa

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes (evaluasi). Angket digunakan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan media ajar interaktif. Angket yang digunakan yakni angket validasi media, angket validasi materi, angket kepraktisan guru, dan angket respon siswa. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media ajar interaktif.

Target/Subjek Penelitian Dalam penelitian ini subjek yang menjadi penelitian yaitu guru dan siswa kelas IV di SDN Gayam II. Teknik sampling yang digunakan yaitu purposive sampling. Dalam teknik ini penentuan sampel diambil berdasarkan pertimbangan tertentu. Siswa pada Kelas IV SD menjadi sampel penelitian karena memiliki literasi membaca yang rendah.

Tabel 1.2 Subjek Penelitian

NO	SUBJEK	
1	Guru	Guru kelas 4
2	8 Siswa	Uji skala kecil
	20 Siswa	Uji skala besar

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari angket dan lembar tes, sedangkan analisis deskriptif digunakan untuk mengelola data berupa tanggapan seperti saran dan komentar.

Data deskriptif kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari tiga jenis data utama, yaitu data kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas. Ketiga jenis data ini diadaptasi dari gabungan kriteria media yang baik, yang melibatkan penilaian ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta tanggapan responden yang menjadi subjek uji menurut (Ridwan, Anjarini, dan Ngazizah, 2023). Adapun rinciannya sebagai berikut:

a. Kevalidan

Data keabsahan didapat dari dua ahli, yang berarti ada dua kevalidan (ahli media dan ahli materi). Penilaian angket validasi ini menggunakan skala *likert*. Setiap pemberi respon diminta memberi penilaian. Menurut (Ridwan, Anjarini, dan Ngazizah, 2023) “skala *likert* bisa digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang”. Menghitung nilai



kevalidan dari hasil validasi dari lembar validasi yang diperoleh dari validator dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

- P = presentase kevalidan
- F = skor yang diperoleh
- N = skor maksimal

Tabel 1.3 Kriteria Kevalidan

Presentase skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61% - 80%	Cukup Valid	Dapat digunakan namun perlu ada perbaikan kecil
41% - 60%	Kurang Valid	Perlu perbaikan besar disarankan tidak dipergunakan
0% - 40%	Tidak Valid	Tidak bisa digunakan

Sumber: (Riduwan, 2019)

b. Kepraktisan

Tersedia dua jenis data praktik: data praktik untuk produk pertama (lapangan) dan data praktik untuk produk berikutnya (kelompok terbatas). Uji coba lapangan disediakan oleh dua pengguna yaitu guru kelas dan siswa. Kedua data tersebut di atas akan dihitung dan diurutkan untuk menentukan hasil dengan kata lain yang bersifat perkiraan. Seluruh data yang diperoleh dari tes praktik, baik baseline maupun varians, akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan kriteria dalam tabel dengan menggunakan rumus yang disesuaikan (Ciptaningtyas, Mukmin, dan Putri, 2022).

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

- P = Nilai Kepraktisan
- F = Skor Perolehan
- N = Skor Maksimal

Tabel 1.4 Kriteria Kepraktisan

Presentasi skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
81% - 100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61% - 80%	Cukup Praktis	Dapat digunakan namun perlu ada perbaikan kecil
41% - 60%	Kurang Praktis	Perlu perbaikan besar disarankan tidak dipergunakan
0% - 40%	Tidak Praktis	Tidak bisa digunakan

Sumber: (Riduwan, 2019)

c. Keefektifan

Data keefektifan menggunakan media ajar interaktif dalam meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan wujud benda diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Tes akan dilakukan berdasarkan



hasil belajar (posttest). Tujuan dari post-test adalah untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Sesuai (Daryanto, 2018) nilai siswa pada post-test yang mencapai 70 atau lebih dinyatakan tuntas, dan nilai peserta didik dibawah 70 dinyatakan belum tuntas.

Hasil belajar peserta tes dapat dikatakan baik apabila hasil yang diperoleh dari tes tersebut sama atau lebih besar dari KKM. Sebaliknya, hasil belajar peserta tes dapat dikatakan buruk apabila hasil yang diperoleh dari tes tersebut kurang dari KKM. Menurut (Daryanto, 2018), berikut rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas:

$$\text{Nilai hasil belajar individu} = \frac{\text{Jumlah skor benar}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Menghitung keseluruhan siswa yang lulus KKM yaitu mendapat nilai lebih dari 70. Siswa dinyatakan tidak tuntas jikalau memperoleh nilai dibawah 70. menghitung hasil dari ketuntasan belajar secara klasikal dan kriterianya menggunakan rumus sebagai berikut (Daryanto, 2018):

$$\text{Kriteria Belajar Klasikal (KBK)} = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1.5 Kriteria Keefektifan

Presentase Skor Kuantitatif	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
0% - 40%	Kurang

Sumber: (Kustiyamegasari dan Setyawan, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media ajar interaktif yang telah dirancang akan dilakukan pengujian untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan media ajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Perubahan Wujud Benda.

1. Hasil Uji Validitas

a. Validasi Materi

Dalam penelitian ini yang menjadi ahli materi yakni Ibu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Validasi dilakukan satu kali pada tanggal 21 Mei 2024 dengan hasil yang ditunjukkan pada tabel 1.6.

Tabel 1.6 Hasil Validasi Ahli Materi

INDIKATOR	SKOR			
	1	2	3	4
A. KURIKULUM				
1. Tujuan Pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran				√



2. Materi disajikan secara runtut				√
3. Materi yang disajikan sesuai dengan TP dan ATP				√
4. Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam media			√	
B. MATERI				
5. Kebenaran konsep materi yang disajikan			√	
6. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik			√	
7. Materi didukung dengan media yang tepat			√	
8. Materi mudah dipahami			√	
9. Keruntutan konsep materi yang disajikan			√	
C. ASPEK STAND ALONE				
10. Materi media dapat dipelajari tanpa bantuan media lain			√	
D. ASPEK ADAPTIF				
11. Materi dalam media sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi				√
E. ASPEK USER FRIENDLY				
12. Materi dalam media dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja				√
TOTAL SKOR			41	
SKOR MAKSIMAL			48	
PRESENTASE SKOR			85,41%	

Setelah melalui proses penilaian yang komprehensif, ahli materi memberikan skor sebesar 85,41%. Skor ini menunjukkan bahwa konten materi yang disajikan dalam media ajar interaktif telah memenuhi sebagian besar kriteria penilaian yang ditetapkan. Secara keseluruhan, skor 85,41% yang diberikan oleh ahli materi mencerminkan bahwa media ajar interaktif ini telah memenuhi sebagian besar kriteria penilaian dengan sangat valid.

b. Validasi Media

Dalam penelitian ini yang menjadi ahli materi yakni Bapak Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, program studi PGSD. Validasi dilakukan dua kali pada tanggal 21 dan 26 Mei 2024 dengan hasil yang ditunjukkan pada tabel 1.7.

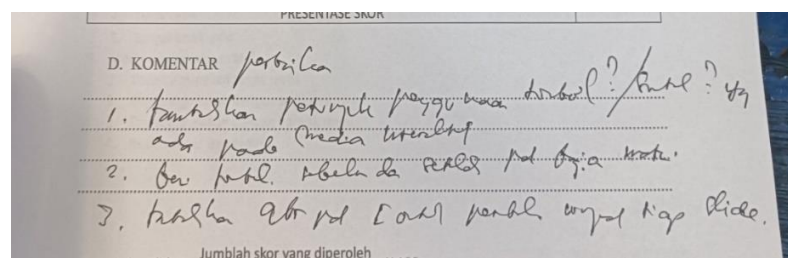
Tabel 1.7 Hasil Validasi Ahli Media

INDIKATOR	SKOR			
	1	2	3	4
A. DESAIN TAMPILAN				
1. Desain tampilan menarik peserta didik			√	
2. Background pada media memiliki warna yang tepat			√	
3. Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan			√	
4. Tampilan menu pada media ajar memudahkan pengguna			√	
5. Pada media ajar, Tata letak menu tidak membingungkan pengguna			√	
6. Tombol memiliki warna dan icon yang tepat			√	
7. Tombol memiliki warna dan icon yang konsisten			√	
8. Font/huruf dalam teks memiliki warna yang tepat			√	
9. Font size atau ukuran sesuai untuk penggunaannya (judul, isi materi, dan lain-lain)			√	
10. Jenis font yang tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang dimuat			√	



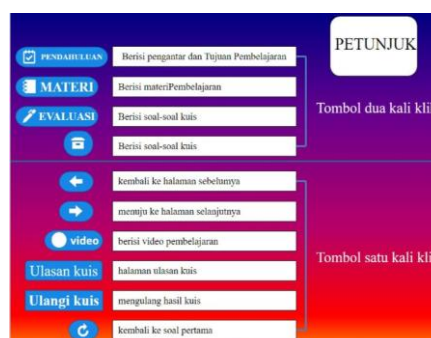
B. VIDEO			
11. Ilustrasi video sudah sesuai dengan materi pembelajaran			√
C. ANIMASI			
12. Animasi yang digunakan tidak berlebihan			√
13. Animasi yang disajikan sesuai dengan karakter pengguna			√
D. KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA			
14. Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya			√
15. Media yang dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri			√
16. Media bisa dipakai diberbagai perangkat			√
TOTAL SKOR		51	
SKOR MAKSIMAL		64	
PRESENTASE SKOR		79,6%	

Saran perbaikan



Secara keseluruhan, skor 79,6% yang diberikan oleh ahli media mencerminkan bahwa media ajar interaktif ini telah memenuhi sebagian besar kriteria penilaian dengan sangat baik. Meskipun demikian, terdapat ruang untuk perbaikan lebih lanjut guna mencapai kesempurnaan. Terdapat tiga saran perbaikan dari ahli media yang pertama yaitu menambahkan slide petunjuk penggunaan yang di tampilkan sebelum slide "menu", yang kedua menambahkan tombol *next* dan *previous* pada bagian materi, yang ketiga adalah menambahkan elemen yang dapat membantu menambah pemahaman terkait perubahan wujud benda pada tiap tampilan materi.

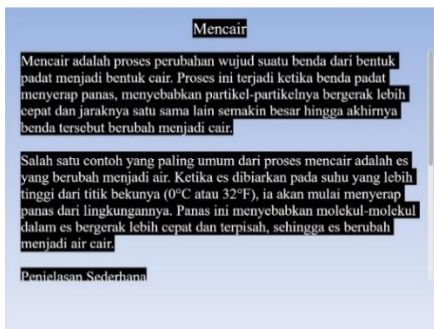
Media ajar interaktif pada materi perubahan wujud benda ini telah mengalami perbaikan setelah melakukan validasi ahli media. Berikut perbedaan media ajar interaktif sebelum di revisi dan sesudah melakukan revisi sesuai dengan saran perbaikan dari ahli media.



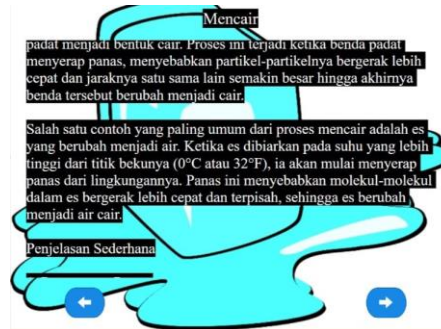


Gambar 1.1 Tampilan Petunjuk Penggunaan

Gambar 1.1 adalah bagian petunjuk penggunaan. Saran yang diberikan oleh ahli media yang pertama adalah menambahkan petunjuk penggunaan yang di tampilkan setelah memasuki aplikasi dan sebelum memasuki “menu”. Tampilan petunjuk penggunaan dibuat guna mempermudah pengguna mengaplikasikan media ajar interaktif.



Gambar 1.2 Tampilan Materi sebelum di revisi



Gambar 1.3 Tampilan Materi setelah di revisi

Kedua gambar diatas adalah tampilan pada materi sebelum revisi dan setelah di revisi sesuai saran perbaikan dari ahli media. Saran dari ahli media yang kedua adalah menambahkan tombol lanjut dan kembali guna kemudahan pemakaian aplikasi, saran dari ahli media yang ketiga adalah menambahkan gambar sesuai perubahan wujud benda pada tiap materi guna mempermudah pengguna dalam memahami materi.

2. Hasil Uji Kepraktisan

a. Hasil angket respon siswa

Ada 9 indikator untuk menilai kualitas media ajar interaktif, yang diujikan kepada 28 siswa. Hasil respon siswa terdapat pada lampiran, angket dapat dilihat pada tabel 1.8.

Tabel 1.8 Hasil Angket Respon Siswa

INDIKATOR	SKOR			
A. MENARIK MINAT PESERTA DIDIK	1	2	3	4
1. Kemenarikan tampilan media pembelajaran				√
2. Kemenarikan gambar yang ditampilkan				√
3. Kejelasan dan kemenarikan warna yang disajikan				√
B. PENYAJIAN MATERI				
4. Materi yang disajikan jelas				√
5. Materi yang disajikan mudah dipahami				√
6. Contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami				√
C. MENINGKATKAN PERHATIAN PESERTA DIDIK				
7. Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan perhatian peserta didik				√
D. MEMOTIVASI				



8. Media pembelajaran interaktif mampu memotivasi peserta didik				√
9. Huruf dapat dibaca dengan jelas				√
TOTAL SKOR	36			
SKOR MAKSIMAL	36			
PRESENTASE SKOR	100%			

Berdasarkan tabel 1.8 Hasil angket respon siswa. Penilaian terhadap produk media ajar interaktif mendapat respon baik dari siswa. Dengan itu media ini termasuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan.

b. Hasil angket kepraktisan guru

Angket kepraktisan guru digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media ajar interaktif. Perhitungan hasil angket guru terhadap pelaksanaan media ajar interaktif didapat dari penilaian 12 aspek. Ke -12 aspek tersebut adalah A. Kurikulum yang terdiri dari 3 butir penilaian, B. Materi yang terdiri dari 7 butir penilaian, C. Tata Bahasa yang terdiri dari 2 butir penilaian, D. Desain Tampilan yang terdiri dari 11 butir penilaian, E. Video yang terdiri dari 1 butir penilaian, F. Kurikulum yang terdiri dari 2 butir penilaian, G. Kemudahan Penggunaan Media yang terdiri dari 3 butir penilaian, H. Kemudahan Penggunaan Media yang terdiri dari 4 butir penilaian, I. Kejelasan Penggunaan Media yang terdiri dari 3 butir penilaian, J. Minat/Perhatian yang terdiri dari 2 butir penilaian, K. Kualitas Kuis yang terdiri dari 1 butir penilaian, L. Dapat Memberikan Dampak Bagi Peserta Didik yang terdiri dari 1 butir penilaian.

Nilai Kepraktisan terhadap ke -12 Aspek yang terdiri dari 40 butir penilaian mendapatkan skor 121 dari skor maksimal 160. Berdasarkan data hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan guru bahwa hasil dari seluruh skor mendapat nilai 75,62%. Maka dari itu uji coba kepraktisan media ini tuntas dan media ajar interaktif pada materi perubahan wujud benda ini cukup praktis digunakan sehingga membantu dalam menyampaikan materi penyajian data dengan baik.

3. Hasil Uji Keefektifan

Keefektifan media ajar interaktif diukur dari data hasil post test siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Didalam uji coba keefektifan ini



peneliti memakai uji coba terbatas dengan mengambil sampel delapan (8) sampel uji coba terbatas dan dua puluh (20) sampel uji coba luas di kelas IV SDN Gayam 2.

Tabel 1.9 Hasil Post Tes uji coba Terbatas

Nama	Nilai	Jenis Soal
M. Iqbal Ghofur	90	Pilihan ganda
R A Azka Aruna	90	
Alfarizi	100	
Farhan Geovani	95	
M. Ibnu Sabil	80	
Diki	75	
Firda Shitqia	50	
M D Bayu Kusuma	80	

$$KBK = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{7}{8} \times 100\% = 87,5\% \text{ (SANGAT BAIK)}$$

Berdasarkan hasil *Post Test* uji coba terbatas, maka hasil uji coba terbatas termasuk dalam kategori sangat baik. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 29 Mei 2024 terhadap 8 siswa dari SDN Gayam II . Hasil dari uji coba terbatas adalah 7 dari 8 siswa mendapat nilai diatas KKM yang mana jika dikalkulasikan mendapat nilai 87,5% dengan kategori sangat baik.

Tabel 1.10 Hasil Post Tes uji coba luas

Nama	Nilai	Jenis Soal
Alarik Kusnul Fadil	30	Pilihan ganda
Kheylna Najwa A.	45	
Aprillia Salsa Bela	85	
Akbar	100	
Retno Dwi M	55	
Bagas Putra Pradifan	40	
Cleo Ramadhan	80	
M. Rizka Abdul Majid	95	
Nayla Ulhak Salsa	80	
Primada	50	
Meisa Dwi Sahrini	100	
Intan N A	100	
Mada	100	
Dimas Putra Adi Tegar	80	
Reyandra	100	
M. Nizam Triadit	100	
Graceleo Fernando	100	
Moh. Egha Wahyudi	90	
Nael	95	

$$KBK = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{14}{20} \times 100\% = 70\% \text{ (BAIK)}$$

Berdasarkan Hasil *Post Test* uji coba luas, maka hasil uji coba luas termasuk dalam kategori baik. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 29 Mei 2024 terhadap 20 siswa dari SDN Gayam II yang berada di kecamatan Mojoroto. Hasil dari uji coba terbatas adalah 14 dari 20 siswa mendapat nilai diatas KKM yang mana jika dikalkulasikan mendapat nilai 70% dengan kategori baik.

$$\frac{87,5\% + 70\%}{2} = 78,75\%$$

Berdasarkan data hasil uji keefektifan media melalui soal evaluasi bahwa hasil kumulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil uji coba terbatas 87,5 dan uji coba luas 70. Sehingga hasil dari uji coba diakumulasikan mendapat nilai 78,75%. yang berarti uji coba keefektifan media ini memiliki kriteria baik dan tuntas pada materi perubahan wujud benda.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media ajar interaktif memperoleh rekapitulasi hasil validasi media 79,6%, validasi materi 85,41%. Pada hasil respon guru memperoleh persentase skor sebesar 75,62%, dan dari hasil respon siswa mendapatkan presentase skor 100% dan 95,55%, sehingga masuk dalam kriteria sangat praktis. Dari hasil uji coba terbatas memperoleh rata-rata nilai sebesar 81,87, dan pada uji coba luas memperoleh rata-rata nilai sebesar 78,25% dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 70% dan telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70, sehingga masuk dalam kriteria Baik. Dengan demikian, media ajar interaktif untuk siswa kelas **IV** SDN Gayam **II** dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam menunjang pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Atmoko, Sumo Aji. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Lokal Untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 1



- Kebonharjo Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal.” *Skripsi. Universitas Negeri Semarang.*
- Ciptaningtyas, Wahyu, Bagus Amirul Mukmin, dan Kharisma Eka Putri. 2022. “E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 10(2): 160–74.
- Daryanto, Joko. 2018. “Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 6(1): 8–15.
- Hanafi, Hanafi. 2017. “Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan.” *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 4(2): 129–50.
- Hidayat, Abdul Salam, Firmansyah Dlis, dan Sofyan Hanief. 2021. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar.* Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Kustyamegasari, Arista, dan Agung Setyawan. 2020. “Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 3 SDN Banyuwajuh 6 Kamal.” *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 1(1).
- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, dan Ratna Sari Dewi. 2022. “Pengertian Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4(6): 7911–15.
- Ramli, Muhamad. 2015. “Hakikat Pendidik Dan Peserta Didik.” *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 5(1).
- Riduwan, D. 2019. “Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula (Ke-6).”
- Ridwan, Moh Fajar Annur, Titi Anjarini, dan Nur Ngazizah. 2023. “Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ciri–Ciri Makhluk Hidup Bagi Siswa Sekolah Dasar.” *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2(1): 56–63.
- Wirawan, I Made Putra, I Gusti Agung Ayu Wulandari, dan Gusti Ngurah Sastra Agustika. 2022. “Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM Pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6(1): 152–61.