

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI GERAK MENENDANG BOLA BESAR DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Rifyan Fauzi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
rifyanfauzi2@gmail.com

Abstract: *This study aims to develop multimedia learning Articulate Storyline on PJOK learning "Big Ball Kicking Motion" as a medium for distance and face-to-face learning in class V elementary school students. Respondents in this study were students of class V. Development Model used was the ADDIE model with stages of analysis, planning, development, implementation, and evaluation. The data collection techniques used are observation, interviews, and questionnaires. The results of the Articulate Storyline multimedia recapitulation conducted by media experts got a score of 91.66%, material experts got a score of 75%, and linguists got a score of 94.44%. The results of the recapitulation of the class V trial in the one to one stage involved 3 students getting a score of 93.3%, the class V trial in the small group stage involved 5 students getting a score of 79.5%, and the class V trial in the field test stage involved one class getting a score of 80.71%. Therefore, articulate storyline learning multimedia can be said to be valid and suitable for use in distance and face-to-face learning in class V elementary school students.*

Keywords: *Multimedia Learning, Articulate Storyline, Big Ball Kicking Motion, ADDIE*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* pada pembelajaran PJOK “Gerak Menendang Bola Besar” sebagai media pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Responden dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V. Model Pengembangan yang digunakan yaitu model *ADDIE* dengan tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan kuisioner. Hasil rekapitulasi multimedia *Articulate Storyline* yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan nilai 91,66%, ahli materi mendapatkan nilai 75%, dan ahli bahasa mendapatkan nilai 94,44%. Hasil rekapitulasi uji coba kelas V pada tahap *one to one* melibatkan 3 orang siswa mendapatkan nilai 93,3%, uji coba kelas V pada tahap *small group* melibatkan 5 orang siswa mendapatkan nilai 79,5 %, dan uji coba kelas V pada tahap *field test* melibatkan satu kelas mendapatkan nilai 80,71%. Oleh karena itu multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan pada pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Gerak Menendang Bola Besar, *ADDIE*

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Semakin baik kualitas pendidikan pada suatu bangsa, maka semakin berkualitas juga sumber daya manusia pada bangsa tersebut. Pendidikan merupakan sebuah usaha secara sadar dan terencana yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan atau meningkatkan potensi dirinya.

Pendidikan dapat dilakukan dimana saja dan oleh siapa saja. Proses berjalannya aktivitas pendidikan tidak hanya dilakukan di dalam ruangan kelas akan tetapi, aktivitas pendidikan sangat mungkin untuk dilakukan di luar ruangan kelas. Aktivitas yang dilakukan pun tidak hanya aktivitas yang mengandalkan otak untuk berpikir akan tetapi, aktivitas fisik pun dapat dikatakan sebagai sebuah pendidikan atau yang biasa dikenal dengan pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas jasmani yang disusun secara sistematis dan bertahap sesuai tingkat pertumbuhan serta perkembangan peserta didik. Pendidikan jasmani di sekolah dasar memiliki peranan yang cukup penting dalam perkembangan otak, mental dan fisik.

Pendidikan jasmani merupakan sebuah kegiatan belajar yang memanfaatkan aktivitas gerak yang direncanakan secara sistematis untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan fisik, mental dan intelektual peserta didik. Pendidikan jasmani di sekolah dasar bertujuan untuk menyeimbangkan kebutuhan otak dengan kondisi kebugaran jasmani siswa.

Pendidikan jasmani di sekolah

dasar diharapkan dapat menumbuhkan potensi fisik, emosional yang baik, sikap sportif dan kesehatan tubuh siswa ke arah yang lebih baik sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 mengenai standar isi, bahwa “kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan pada SD/MI/SDLB dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta menanamkan sportivitas dan kesadaran hidup sehat.”¹

Pendidikan jasmani untuk siswa SD di Indonesia diajarkan dengan materi yang berbeda sesuai dengan jenjang kelas berdasarkan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 Pendidikan Jasmani dan Olahraga di kelas V terdapat pembelajaran materi yang berkaitan dengan gerak dasar menendang bola besar.

Materi aktivitas gerak menendang terdapat pada buku Aktif Berolahraga, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Capaian Kompetensi materi tersebut adalah KI (3.) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, membaca, menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. KD (3.1) Memahami kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. (4.1) Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh,

¹ Depdiknas, *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi* (Jakarta: Depdiknas, 2006).

ruang usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. Indikator Capaian Kompetensi (3.1.1) Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan sepak bola.

Kemampuan gerak dasar menendang bola besar harus diajarkan oleh guru dengan sebaik mungkin dari mulai sikap badan, pijakan kaki hingga pandangan mata agar siswa dapat memiliki keterampilan gerak menendang yang baik dan benar. Jika siswa memiliki keterampilan dasar menendang yang baik, maka siswa akan mudah dalam menguasai berbagai materi-materi pendidikan jasmani yang lebih kompleks yang berhubungan dengan gerak menendang bola besar dan tidak hanya itu, siswa juga dapat melakukan aktivitas permainan yang terdapat aktivitas menendang yang ia buat sendiri bersama teman temannya.

Apabila aktivitas gerak dasar menendang tidak diajarkan secara baik dan benar dapat meningkatkan potensi cedera bagi siswa, seperti terjatuh sehingga menimbulkan luka luar fisik, kaki yang terkilir, keram ataupun potensi cedera lainnya.

Maka dari itu, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru bertugas untuk mengarahkan siswa agar mendapatkan makna yang utuh dalam sebuah proses pembelajaran bahkan guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan sebuah pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga membuat siswa tertarik untuk belajar.

Keadaan ini membuat seorang guru untuk selalu berpikir kreatif dalam

mempersiapkan pembelajaran, hal ini sejalan dengan yang dituliskan oleh Jolanda bahwa seorang guru dituntut untuk berperan aktif dan kreatif dalam menyampaikan pesan dan informasi mengembangkan pengetahuan yang ada pada kurikulum dengan sekreatif mungkin.² Hal ini demi menciptakan suasana pembelajaran yang efektif sehingga siswasenang dalam belajar.

Pada masa pandemi saat ini guru dituntut agar membuat media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan membuat siswa tidak merasa jenuh pada saat melakukan pembelajaran. Bahkan guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan sebuah pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Seorang guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi saat proses kegiatan pembelajaran PJOK akan tetapi guru juga sebagai pengawas yang akan mengawasi siswa pada saat praktik di lapangan. Guru harus terlihat positif, bersemangat dan ceria agar siswa antusias dalam melakukan kegiatan belajar.

Karakteristik anak usia Sekolah Dasar (SD) pada umumnya senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik langsung.³ Jika diperhatikan dengan seksama siswa Sekolah Dasar (SD) memang sangat aktif dan suka sekali

² Pentury Jolanda Helda, 'PENGEMBANGAN KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN KREATIF PELAJARAN BAHASA INGGRIS', *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4.3 (2017), 267

<<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/1923/1574>>. (diunduh 10 Agustus 2021) pukul 13.45)

³ B. Erick, 'Aktivitas Fisik Olahraga Untuk Pertumbuhan Dan Perkembangan Siswa SD', *Indonesian Journal of Primary Education*, 1.1 (2017), 52

<<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/7497>>. (diunduh 11 Agustus 2021, pukul 16.33)

bergerak karena aktivitas semacam ini merupakan hal yang sangat menarik bagi usia mereka. Hal ini sering peneliti temukan pada saat melakukan kegiatan mata kuliah yang berhubungan dengan observasi di beberapa sekolah. Siswa pada usia Sekolah Dasar (SD) sangat senang melakukan aktivitas bergerak bersama teman temannya.

Aktivitas yang biasa dilakukan siswa cukup beragam sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka yang tidak terbatas, seperti permainan tradisional, permainan modern yang mereka dapatkan dari internet atau bahkan menciptakan permainan baru bersama teman temannya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK untuk siswa usia SD hendaknya dikembangkan dengan lebih menarik agar timbul ketertarikan dan semangat belajar siswa.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran untuk membantu proses belajar merupakan salah satu solusi demi menciptakan pembelajaran yang menarik. Secara umum media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan sebuah informasi dari sumber Informasi kepada penerima informasi.⁴ Media yang digunakan secara tepat dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam mengajar dan membuat proses belajar lebih efisien.

Pengembangan media pembelajaran dalam proses belajar PJOK peneliti rasa cukup jarang terlihat

dilakukan. Pada umumnya guru lebih sering melakukan pembelajaran PJOK dengan memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan pemanasan, berlari keliling lapangan, dan dilanjutkan dengan menginstruksikan anak-anak untuk bermain bola atau permainan lainnya. Padahal pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan belajar PJOK dapat menjadi solusi yang layak untuk dicoba agar menciptakan pembelajaran yang menarik dan berpotensi besar terciptanya efisiensi dalam proses belajar.

Pada awal Desember tahun 2019 telah terjadi sebuah wabah virus yang melanda negara China tepatnya di provinsi Hubei kota Wuhan. Virus ini disebut sebagai Virus *Covid-19*. Virus ini terkenal sangat cepat dalam penyebarannya dan cukup mematikan karena sudah banyak yang terinfeksi dan merengut banyak nyawa. Akibat banyaknya korban jiwa dan juga telah terjadi penyebaran virus yang berskala global, WHO (*World Health Organization*) pada tanggal 11 Maret 2020 menyatakan situasi virus *Covid-19* ini sebagai pandemi global dan menerbitkan protokol yang harus dijalani seluruh negara demi mengalahkan virus *Covid-19* ini. Salah satunya adalah untuk membatasi ruang gerak masyarakat dalam beraktivitas demi mengalahkan virus ini.

Pada pertengahan Maret 2020 pemerintah pusat Negara Indonesia secara resmi menyatakan bahwa akan diadakan pemberlakuan pembatasan aktivitas fisik untuk tidak keluar rumah bagi masyarakatnya agar penyebaran virus *Covid-19* ini tidak semakin parah. Kebijakan ini berdampak pada penutupan sebagian besar sarana publik, salah

⁴ Muhson Ali, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMAS', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indones*, VIII.2 (2010), 3
<<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949/759>>. (diunduh 13 Agustus 2021, pukul 19.23)

satunya penutupan lembaga lembaga pendidikan seperti sekolah. Akibatnya sekarang para siswa tidak lagi pergi ke sekolah mereka, akan tetapi mereka masih melakukan aktivitas belajar di rumah.

Ketertarikan peneliti bermula pada saat munculnya banyak masalah-masalah yang timbul dalam pelaksanaan gerakan belajar di rumah, khususnya pada pembelajaran PJOK pada materi gerak menendang. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru pelajaran PJOK di SDN Bendungan Hilir 12 Pagi Jakarta Pusat. Mereka hanya memanfaatkan video dari *youtube* untuk melakukan pembelajaran jarak jauh, sehingga siswa mengalami kesulitan untuk mempelajari materi gerak menendang dalam situasi pembelajaran jarak jauh.

Situasi yang serba mendadak dan keterbatasan media untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Para orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar di dekat kost saya pun mengeluhkan bahwa anak-anak mereka kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK karena ketidakmampuan orang tua dalam mengajarkan PJOK dan juga keterbatasan ruang dan alat. Para siswa juga semakin tidak ingin belajar karena suasana kegiatan belajar tidak menarik.

Kondisi ini sangat wajar pada situasi pandemi seperti sekarang ini. Semua masyarakat merasakan kesulitan akibat situasi pandemi *Covid-19* yang semakin meluas di Indonesia. Berdasarkan situasi yang terjadi saat ini, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah pembelajaran PJOK yang bisa dilakukan secara jarak jauh untuk turut membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar di rumah.

Pengembangan media *Articulate Storyline* peneliti rasa cocok untuk media pembelajaran PJOK materi gerak menendang yang bisa dilakukan pada situasi saat ini. *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang berupa sebuah aplikasi media interaktif. *Articulate Storyline* terbilang cukup sederhana dan mudah untuk digunakan sehingga tidak memerlukan keahlian yang tinggi pada bidang *IT* (Ilmu Teknologi) dalam pengoperasiannya. Menu di dalam aplikasi ditampilkan cukup jelas dan cenderung tidak membingungkan.

Articulate Storyline sendiri dapat membuat media pembelajaran interaktif teks, gambar, animasi, video, kuis, hingga dapat membuat bagan-bagan perhitungan matematika. Siswa dapat belajar atau mengulang pelajarannya dengan lebih efisien kapan saja dan dimana saja.

Hasil produk dari aplikasi *Articulate Storyline* berupa multimedia pembelajaran *e-learning* yang dapat diakses di laptop, komputer, bahkan *smartphone*. Pada era globalisasi seperti sekarang ini *smartphone* sudah bukan lagi menjadi barang mewah dan banyak dijual dengan harga yang terjangkau sehingga sangat memungkinkan untuk mengakses aplikasi seperti *Articulate Storyline* untuk belajar. *Articulate Storyline* peneliti rasa cukup layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran karena memiliki fleksibilitas, efisiensi dan kemudahan dalam menggunakannya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris disebut dengan *Research*

and Development (RnD). Menurut Sugiyono metode penelitian *Research and Development* (RnD) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut.⁵ Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah untuk menyempurnakan suatu produk baru dan dapat diuji keefektifannya sebelum produk tersebut diproduksi masal agar produk tersebut menjadi sebuah produk yang tepat sasaran dan efektif bagi penggunaannya.

Dalam penelitian ini selain mempertimbangkan metodologi yang digunakan, peneliti juga harus mempertimbangkan waktu yang dibutuhkan. Produk-produk yang dihasilkan dari penelitian ini berebntuk perangkat lunak (software) yang dapat di akses melalui internet. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).



Gambar3.1 Model Pengembangan ADDIE⁶

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (bandung: ALFABETA, 2015). H.297

⁶ Ardita Andi, 'PENGEMBANGAN MEDIA

1. *Analysis* (Analisis)

Objek observasi analisis peneliti yaitu:

1) Proses pembelajaran PJOK secara daring yang berlangsung pada kelas V sekolah dasar, 2) media yang digunakan dalam proses pembelajaran PJOK secara daring pada kelas V sekolah dasar, 3) permasalahan dalam proses pembelajaran PJOK secara daring pada kelas V sekolah dasar, dan 4) karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

2. *Design* (Perencanaan)

Tahap perencanaan merupakan tahap peneliti melakukan klasifikasi program pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan e-learning. Peneliti kemudian berdiskusi dengan ilustrator yang sudah ditetapkan untuk membantu mendesain rancangan multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* yang peneliti sudah konsepkan dan dibuatkan draft rancangannya oleh ilustrator. Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrument yang akan digunakan untuk sejauh mana multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* yang akan dikembangkan dapat diterima oleh siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti membuat dan mengembangkan produk multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* dengan

rancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Peneliti dibantu oleh ilustrator yang membuat desain multimedia *Articulate Storyline* yang masih tefokus pada storyboard. Kemudian peneliti sendiri yang mengembangkan soal-soal yang dapat dimasukkan kedalam *Articulate Storyline* untuk dikerjakan oleh siswa salah satu bentuk tes formatif. Pengembangan produk multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. Pemilihan warna, gambar, dan tulisan pada produk juga dipilih dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

4. *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahapan peneliti menerapkan produk yang sudah dikembangkan kepada siswa. Pada tahap ini produk multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* diuji coba penggunaannya pada pembelajaran tatap muka PJOK siswa kelas V sekolah dasar. Fungsi tahapan ini yaitu untuk melihat apakah produk multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* ini dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajari pembelajaran PJOK secara tatap muka.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi pada pengembangan ini sebenarnya terdapat pada setiap tahap, yaitu tahap analisis, desain, dan pengembangan. Evaluasi dilakukan oleh tiga ahli yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap evaluasi terdapat tiga ahli yang menilai

produk ini yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Saran dan masukan dari ketiga ahli inilah yang kemudian digunakan oleh peneliti untuk menyempurnakan kembali produk multimedia pembelajaran *Articulate Storyline*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan kuesioner. Berikut pemaparannya:

1. Observasi

Observasi adalah sebagai teknik pengumpulan data mempunyai teknik yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner.⁷ Menurut Mania observasi adalah cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.⁸ penelitian pengembangan ini menggunakan teknik observasi sistematis. Pemilihan teknis ini untuk menghindari ketidaklengkapan data-data hasil observasi yang dilakukan. Dengan menggunakan observasi sistematis hasil data yang diperoleh pun akan semakin akurat dan lengkap. Observasi sudah dilaksanakan di SDN Bendungan Hilir 12 Pagi pada Agustus-juli 2022.

⁷ Sugiyono.hal 145

⁸ Mania Sitti, 'OBSERVASI SEBAGAI ALAT EVALUASI DALAM DUNIA PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN', *LENTERA PENDIDIKAN*, 11.2 (2008), 221
<https://journal3.uin-alaudin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/download/3781/3455>. (Di unduh 13 april 2022 14.45)

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.⁹ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara secara langsung dan menjaga jarak dan menggunakan prokes dikarena sedang adanya wabah Covid-19. Dimana setiap orang harus menjaga jarak dengan orang lain agar tidak menyebarkan virus tersebut. Wawancara dilakukan dengan bertanya kepada guru PJOK kelas V SD Negeri Bendungan Hilir 12 Pagi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran materi gerak menendang bola besar, media yang digunakan, kesulitan pada pembelajaran gerak menendang bola besar pada saat pembelajaran jarak jauh.

3. Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang berisi kan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan di ukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.¹⁰ Penyebaran kuesioner dilakukan dengan melibatkan guru kelas V SD,

guru mata pelajaran PJOK, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memperoleh data kualitas produk dan kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

HASIL

Dengan teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan, maka didapatkan hasil pengumpulan data sebagai berikut:

1. Ahli Materi

a. Data Kuantitatif

Aspek	Jumlah Ahli	Skor maks	Skor perolehan	Skor persentase
Keselarsan kompetensi Isi materi	1	12	9	75%
		8	6	75%
Jumlah		20	15	75%

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Materi

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba ahli materi, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* ini mendapatkan nilai 75%. Jika dikonversikan berdasarkan tabel 3.10 tentang rentang skor kelayakan produk. Maka seluruh aspek masuk kedalam kategori **Baik (B)** dengan rentang 51%-75% dan layak digunakan.

b. Data Kualitatif

Hasil pada uji materi multimedia *Articulate Storyline* mendapatkan skor 15 (lima belas) dari skor maksimum 20 (dua puluh) dengan butir pertanyaan sebanyak 5 (lima). Dari hasil ini maka dapat dikatakan bahawa multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* ini

⁹ Sugiyono.hal 137

¹⁰ Sugiyono. Hal 142

Baik (B) untuk diimplementasikan dengan memperhatikan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi.

2. Ahli Media

a. Data Kuantitatif

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Media

Aspek	Jumlah Ahli	Skor Maks	Skor Perolehan	Skor Persentase
Isi Media	1	16	13	81,25%
Desain Media	1	24	24	100%
Penggunaan Media		8	7	87,5%
Jumlah		48	44	91,66%

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba ahli media, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* mendapatkan nilai 91,66%. Jika dikonversikan berdasarkan tabel 3.10 tentang skor kelayakan produk, maka keseluruhan aspek masuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan rentang 76%-100% dan layak digunakan.

b. Data Kualitatif

Hasil pada uji materi multimedia *Articulate Storyline* mendapatkan skor 44 (empat puluh empat) dari skor maksimum 48 (empat puluh delapan) dengan butir pertanyaan sebanyak 12 (dua belas). Dari hasil ini maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* ini **Sangat Baik (SB)** untuk diimplementasikan dengan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli media.

3. Ahli Bahasa

a. Data kuantitatif

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Bahasa

Aspek	Jumlah Ahli	Skor Maks	Skor Perolehan	Skor Persentase
Kelayakan Bahasa		12	11	91,66%
Kelayakan Penyajian	1	12	12	100%
Tipografi		12	11	91,66%
Jumlah		36	34	94,44%

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba ahli bahasa, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* mendapatkan nilai 94,44%. Jika dikonversikan berdasarkan tabel 3.10 tentang rentang skor kelayakan produk, maka keseluruhan aspek masuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan rentang 76%-100% dan layak digunakan.

b. Data Kualitatif

Berdasarkan hasil uji bahasa mendapatkan skor 32 (tiga puluh dua) dari skor maksimum 36 (tiga puluh enam) dengan butir pertanyaan sebanyak 9 (sembilan). Dari hasil ini maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* ini **Sangat Baik (SB)** untuk diimplementasikan dengan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli bahasa.

Multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* juga di uji coba kepada siswa kelas Sekolah Dasar melalui 3 tahapan, tahap pertama one to

one 3 siswa, kedua small group 5 siswa, dan ketiga field test 21 siswa.

4. One to One

a. Data Kuantitatif

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi One to One

No	Respon den	Skor Maks	Skor Perole han	Persent ase (%)
1	SA L	40	35	87,5%
2	FA D	40	37	92,5%
3	AL T	40	40	100%
Rata-rata		120	112	93,33%

Hasil uji coba *one to one* yang dilakukan oleh 3 (tiga) orang siswa kelas V SDN Bendungan Hilir 12 Pagi, media pembelajaran *Articulate Storyline* mendapatkan nilai 93,33%. Jika dikonversikan berdasarkan tabel 3.7 tentang skor untuk kelayakan produk, maka seluruh aspek masuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan rentang 76%-100% dan layak digunakan. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian *small group* ke 5 (lima) orang siswa kelas V Bendungan Hilir 12 Pagi. Hasil perhitungan kuesioner pada uji *small group* adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Small Group

No	Respon den	Skor Maks	Skor Perole han	Persent ase (%)
1	ELF	40	30	75%
2	ALB	40	31	77,5%
3	AUL	40	34	85%
4	SHE	40	33	82,5%

5	AZK	40	31	77,5%
jumlah		200	159	79,5%

Hasil uji coba small Group yang dilakukan oleh 5 (lima) orang siswa kelas V SDN Bendungan Hilir 12 Pagi, media pembelajaran *Articulate Storyline* mendapatkan nilai 79,5%. Jika dikonversikan berdasarkan tabel 3.7 tentang skor untuk kelayakan produk, maka seluruh aspek masuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan rentang 76%-100% dan layak digunakan.

selanjutnya peneliti melakukan penelitian *field test* ke 21 (dua puluh satu) orang siswa kelas V Bendungan Hilir 12 Pagi. Hasil perhitungan kuesioner pada uji coba *field test* adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Field Test

No	Respon den	Skor Maks	Skor Perole han	Persent ase (%)
1	IK	40	31	77,5%
2	BNY	40	40	100%
3	ARZ	40	34	85%
4	MCH	40	35	87,5%
5	FEB	40	30	75%
6	RKI	40	35	87,5%
7	KNO	40	26	65%
8	AMN	40	30	75%
9	AQL	40	31	77,5%
10	NDN	40	36	90%
11	QNT	40	34	85%
12	FRL	40	30	75%
13	ALY	40	30	75%
14	CHN	40	31	77,5%
15	ARG	40	31	77,5%
16	ILH	40	30	75%
17	RSA	40	33	82,5%
18	HFZ	40	34	85%
19	ATH	40	31	77,5%
20	RZK	40	31	77,5%
21	FWZ	40	35	87,5%

Jumlah	840	678	80,71%
--------	-----	-----	--------

Berdasarkan hasil uji coba *field test* yang dilakukan oleh 21 (dua puluh stau) orang siswa kelas V SDN Bendungan Hilir 12 Pagi, media pembelajaran *Articulate Storyline* mendapatkan nilai 80,71%. Jika dikonversikan berdasarkan tabel 3.7 tentang skor untuk kelayakan produk, maka seluruh aspek masuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan rentang 76%-100% dan layak digunakan.

b. Data Kualitatif

Hasil perhitungan data kualitatif dari kuesioner yang di isi oleh siswa serta pengamatan peneliti, siswa sangat antusias menggunakan media tersebut karena mudah digunakan serta video dan animasinya sangat menarik untuk siswa, dapat dilihat dari poin-poin kuisisioner yang di isi oleh siswa. Selain itu, siswa juga cukup mampu memahami materi Gerak Menendang Bola Besar dengan baik.

PEMBAHASAN

Multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* merupakan media pembelajaran yang bersifat digital yang dilengkapi oleh komponen-komponen yang didesain tersendiri oleh peneliti. Media ini dikembangkan untuk siswa kelas V SD. Media ini dibuat berdasarkan kebutuhan guru kelas yang diperoleh dari hasil wawancara pada saat peneliti melakukan analisis kebutuhan dan pada saat peneliti observasi di kelas.

Multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* ini menyajikan materi tentang Gerak Menendang Bola Besar, yaitu Menendang Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam, Menendang Bola Menggunakan Kaki

Bagian Dalam, dan Menendang Menggunakan Punggung Kaki, yang di dalamnya terdapat teks materi, gambar, audio, video, animasi, serta evaluasi atau soal untuk mengukur pemahaman siswa pada materi tersebut. Multimedia *Articulate Storyline* memberikan kebebasan anak untuk mencoba sesuai dengan instruksi dari guru maupun instruksi dari media tersebut.

Multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan model pengembangan ini adalah analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Dan Evaluasi (*Evaluation*).

Dalam mengembangkan multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* ini tahap pertama yang dilakukan adalah mewawancari guru kelas dan observasi proses pembelajaran PJOK yang merupakan bagian analisis kebutuhan. Selanjutnya peneliti menentukan materi yang sesuai dengan kurikulum, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, menentukan media yang akan dikembangkan, gambar, audio, video, dan animasi, serta menentukan model pengembangan yang sesuai dengan karakteristik siswa di kelas V Sekolah Dasar. Penentuan komponen tersebut dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan agar lebih terkonsep dan jelas. Setelah itu peneliti melakukan tahap uji coba media oleh para ahli agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Uji coba para ahli dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebelum akhirnya di implementasikan kepada siswa kelas V

SD.

Dari hasil uji coba tersebut, dilakukan akumulasi data sesuai dengan skala likert yang telah ditentukan oleh peneliti. Peneliti menggunakan skala likert untuk menggolongkan media sesuai dengan kategori yang telah ditentukan. Rentang kategori yang digunakan yaitu **Kurang Baik (KB) 0%-25%, Cukup Baik (CB) 26%-50%, Baik (B) 51%-75%, Sangat Baik (SB) 76%-100%**.

Berdasarkan uji ahli materi, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk kedalam kategori **Baik (B)** dengan nilai **75%**. Berdasarkan uji ahli media, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk kedalam kategori **Sangat Baik (B)** dengan nilai **92,66%**. Berdasarkan ahli bahasa, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk kedalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan nilai **94,44 %**. Setelah media diuji coba oleh para ahli, kemudian media tersebut diperbaiki sesuai dengan saran para ahli. Setelah diperbaiki, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* hanya di uji coba *one to one, small group*, dan *field test* kepada siswa kelas V Sekolah Dasar karena pandemi *Covid-19*. Pada uji coba *one to one* multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk kedalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan nilai 93,3%.

Pada uji coba *small group*, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan nilai 79,5%. Dan pada uji coba *field test*, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan nilai 80,71%.

KESIMPULAN

Peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* untuk materi Gerak Menendang Bola Besar kelas V Sekolah Dasar. Media ini berisikan materi tentang 3 teknik menendang bola besar sesuai dengan kurikulum 2013. Media ini bersifat digital yang dilengkapi dengan teks materi, gambar, audio, video, animasi, dan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa pada materi tersebut.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* dengan tahap pengembangan (1) Analisis (*analysis*), pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis kebutuhan dengan cara wawancara dan observasi untuk menentukan kebutuhan yang akan dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan, (2) Desain (*Design*) pada tahap ini peneliti menganalisis masalah masalah yang ditemukan dan kemudian menentukan solusi dari pemecahan masalah yang akan dikembangkan yaitu multimedia pembelajaran *Articulate Storyline*, (3) Pengembangan (*Development*), tahap ini merupakan proses mewujudkan rancangan yang telah dibuat dengan beberapa tahap agar produk yang dikembangkan dapat di implementasikan kepada siswa, (4) Implementasi (*implementation*), pada tahap ini peneliti mencoba media yang sudah dikembangkan, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah siswa tertarik dengan multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* pada materi Gerak Menendang Bola Besar. (5) Evaluasi (*Evaluation*), tahap evaluasi bertujuan untuk menentukan kualitas media yang dikembangkan. Namun dikarenakan pandemi *Covid-19* peneliti tidak dapat melaksanakan evaluasi, maka penelitian

ini hanya sampai tahap Implementasi (Implementation).

Dari tahap-tahap model pengembangan ADDIE, pada tahap pengembangan, produk validasi oleh *expert review* untuk mengetahui kelayakan produk multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* dan pada tahap implementasi kepada siswa, uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test* dikarenakan kondisi pandemi *Covid-19*.

Berdasarkan uji ahli materi, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk kedalam kategori **Baik (B)** dengan nilai **75%**. Berdasarkan uji ahli media, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk kedalam kategori **Baik (B)** dengan nilai **92,66%**. Berdasarkan ahli bahasa, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk kedalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan nilai **94,44 %**. Dari ketiga ahli ter sebut jika diakumulasikan mendapatkan rata-rata nilai **87,36%** dan termasuk kedalam kategori **Sangat Baik (SB)** dan layak digunakan.

Selain melalui tahap uji coba para ahli, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* juga di implementasikan melalui tahap uji coba *one to one*, *small group* dan *field test*. Pada uji coba *one to one* multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk kedalam kategori (**Sangat Baik**) dengan nilai 93,3%. Pada uji coba *small group*, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk kedalam kategori (**Sangat Baik**) dengan nilai 79,5%. Dan pada uji coba *field test* multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk kedalam kategori (**Sangat Baik**) dengan nilai 80,71%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah multimedia *Articulate Storyline* pada muatan pelajaran PJOK materi Gerak Menendang Bola Besar sangat layak digunakan sampai tahap *field test* dan melakukan evaluasi secara langsung. Multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan nilai 87,36%. Multimedia Pembelajaran *Articulate Storyline* juga sangat diminati oleh siswa kelas V SD. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian uji coba dari tahap *one to one*, *small group*, dan *field test* dengan nilai ketiganya 84,50% dan berdasarkan tabel likert, multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk kedalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan 76%-100% dan layak digunakan pada pembelajaran PJOK pada materi Gerak Menendang Bola Besar di kelas V Sekolah Dasar. Oleh karena itu tujuan penelitian pengembangan ini dapat dikatakan tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhson, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMAS', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indones*, VIII.2 (2010), 3
<<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa-kun/article/view/949/759>>
- Andi, Ardita, 'PENGEMBANGAN MEDIA COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION PADA MATERI EKOSISTEM DAN DAUR BIOGEOKIMIA DALAM MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS X IPA DI SMA MUHAMMADIYAH 9 SURABAYA', *Universitas Negeri Surabaya*, 1.1 (2018), 2
<file:///C:/Users/user/Downloads/12881-Article Text-16662-1-10-

20150819.pdf>

Depdiknas, *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi* (Jakarta: Depdiknas, 2006)

Erick, B., 'Aktivitas Fisik Olahraga Untuk Pertumbuhan Dan Perkembangan Siswa SD', *Indonesian Journal of Primary Education*, 1.1 (2017), 52 <<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/7497>>

Helda, Pentury Jolanda, 'PENGEMBANGAN KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN KREATIF PELAJARAN BAHASA INGGRIS', *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4.3 (2017), 267 <<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/1923/1574>>

Sitti, Mania, 'OBSERVASI SEBAGAI ALAT EVALUASI DALAM DUNIA PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN', *LENTERA PENDIDIKAN*, 11.2 (2008), 221 <https://journal3.uin-alaudin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/download/3781/3455>

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (bandung: ALFABETA, 2015)