

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

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**DIYAH FATMAWATI**

NPM: 19.1.01.10.0095

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2023

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

**DIYAH FATMAWATI**

NPM: 19.1.01.10.0095

Judul:

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

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: .....

Pembimbing I



Wahyudi, M.Sn.  
NIDN. 0705069001

Pembimbing II



Frans Aditia Wiguna, M.Pd.  
NIDN. 0719048206

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

**DIYAH FATMAWATI**

NPM: 19.1.01.10.0095

Judul :

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

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

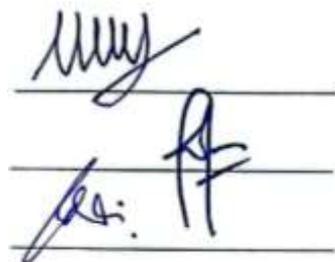
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: \_\_\_\_\_

**Dan Diyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Wahyudi, M.Sn.
2. Penguji I : Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd.
3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN. 0006096801

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Diah Fatmawati  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. lahir : Kediri/ 03 Mei 2000  
NPM : 19.1.01.10.0095  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, \_\_\_\_\_  
Yang Menyatakan



**DIYAH FATMAWATI**  
NPM: 19.1.01.10.0095

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

Orang yang membencimu dan yang menyukaimu itu sama – sama tidak mempunyai alasan dan tidak membutuhkan penjelasanmu. Karena orang yang membencimu akan selamanya membenci, dan orang yang menyukaimu akan selalu berada di pihakmu.

(Diyah Fatmawati)

### **KUPERSEMBAHKAN KARYA INI UNTUK:**

1. Diri saya sendiri yang telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Machmudi dan Ibu Khotimah tersayang yang telah merawat dan membesarkan saya, selalu bersabar dan mendoakan saya untuk dilancarkan segala urusan saya di perkuliahan agar segera lulus.
3. Mas Arifin, Mas Doni, Mbak Tika, Mbak Nuril yang telah membantu melancarkan perjalanan perkuliahan saya dengan mendedekahkan hasil kerjanya untuk saya.
4. Sahabat – sahabatku tercinta yang selalu mendukung terutama Ghea Natasha Damayanti yang telah menemani perjalanan perkuliahan saya, yang selalu saya reportkan dan selalu mendengarkan cerita suka duka saya.
5. Teman dan saudara yang bertanya “kapan skripsimu selesai dan kapan lulus”.

## ABSTRAK

**Diyah Fatmawati** Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis *Video* pada Materi Batik Jumputan untuk Siswa Kelas V SDN Bawang 2 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023

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. Tujuan pembelajaran dari penelitian ini adalah (1) setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menganalisis informasi mengenai Batik Jumputan dengan baik, (2) setelah melihat video pembuatan “Batik Jumputan”, siswa dapat mengidentifikasi alat & bahan, dan langkah – langkah dalam pembuatan Batik Jumputan dengan baik, (3) setelah mendengarkan dan melihat video pembuatan “Batik Jumputan”, siswa dapat membuat karya seni Batik Jumputan sesuai dengan kreatifitas siswa dengan baik.

Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana menciptakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Video* yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas V SDN Bawang 2 Kota Kediri. 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 dengan predikat valid dan 92% untuk validasi materi dengan predikat sangat valid. Hasil kepraktisan media dari respon guru memperoleh skor sebesar 90% dengan predikat sangat praktis dan 81% untuk respon siswa dengan predikat sangat praktis. Pada uji coba luas, siswa memperoleh nilai rata – rata sebesar 58% untuk *pre test* dan 81% untuk *post test*. Selain itu, perolehan dari nilai rata – rata ketrampilan siswa adalah 83%. Berdasarkan hasil yang telah disebutkan, maka 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.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang berharga, sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis *Video* pada Materi Batik Jumptan untuk Siswa Kelas V SDN Bawang 2 Kota Kediri”.

Suatu kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui perjalanan panjang yang tentu saja tidak dilewati dengan begitu mudah, namun dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Dwi Kencanawati, M.Pd. selaku Ketua LPKM.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Wahyudi, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti selama kegiatan pengerjaan skripsi.
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti selama kegiatan pengerjaan skripsi.
6. Ahmad Bagus Setiawan, S.T., M.M., M.Kom. selaku Validator Media Pembelajaran.
7. Erwin Putera Permana, M.Pd. selaku Validator Materi Pembelajaran.
8. Subaweh, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Bawang 2 Kota Kediri yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SDN Bawang 2 Kota Kediri.
9. Dwi Retnowati, S.Pd. selaku Wali Kelas V SDN Bawang 2 Kota Kediri yang telah berkenan memberikan bantuan, informasi dan kesempatan waktu selama melakukan penelitian.

10. Keluarga dan sahabat tercinta yang selalu mendukung dan membantu saya dalam proses pengerjaan skripsi.

Disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Maka dari itu, diharapkan adanya kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 14 Februari 2023



DIYAH FATMAWATI

NPM: 19.1.01.10.0095

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori .....	9
B. Penelitian Terdahulu .....	24
C. Kerangka Berfikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Model Pengembangan .....	33
B. Prosedur Pengembangan .....	34
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	38
D. Uji Coba Model/Produk .....	39
E. Validasi Model/Produk .....	40
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	53

B. Pengujian Model Terbatas.....	56
C. Pengujian Model Perluasan.....	69
D. Validasi Model.....	79
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	85
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	89
A. Simpulan .....	89
B. Implikasi.....	90
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	95

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 KD&Indikator .....	16
Tabel 2. 2 Pola Ikat Jumputan.....	21
Tabel 2. 3 Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu dengan Peneliti Sekarang .....	27
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Validasi Produk Oleh Ahli Media.....	42
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Produk Oleh Ahli Materi.....	43
Tabel 3. 3 Kisi - Kisi Angket Kepraktisan.....	44
Tabel 3. 4 Angket Respon Siswa .....	45
Tabel 3. 5 Kisi - Kisi Soal.....	46
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Keterampilan.....	47
Tabel 3. 7 Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan Media).....	48
Tabel 3. 8 Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan Materi) .....	48
Tabel 3. 9 Kriteria Pencapaian Nilai (Kepraktisan Guru).....	49
Tabel 3. 10 Kriteria Pencapaian Nilai (Kepraktisan Siswa) .....	50
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	57
Tabel 4. 3 Hasil Angket Kepraktisan Guru .....	60
Tabel 4. 4 Hasil Angket Siswa (Terbatas) .....	62
Tabel 4. 5 Nilai <i>Pre Test</i> (Terbatas).....	64
Tabel 4. 6 Nilai <i>Post Test</i> (Terbatas) .....	65
Tabel 4. 7 Hasil Angket Guru (Luas).....	69
Tabel 4. 8 Hasil Angket Siswa (Luas).....	71
Tabel 4. 9 Nilai <i>Pre Test</i> (Luas).....	73
Tabel 4. 10 Nilai <i>Post Test</i> (Luas) .....	75
Tabel 4. 11 Nilai Keterampilan Membuat Batik Jumputan .....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Keseluruhan Media .....	15
Gambar 2. 2 Tampilan Cover.....	15
Gambar 2. 3 Tampilan Menu .....	15
Gambar 2. 4 Tampilan KD & INDIKATOR .....	15
Gambar 2. 5 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	15
Gambar 2. 6 Tampilan Materi.....	15
Gambar 2. 7 Tampilan Video Pembuatan Batik Jumputan.....	16
Gambar 2. 8 Tampilan Kuis .....	16
Gambar 2. 9 Tampilan Hasil Kuis .....	16
Gambar 2. 10 Tampilan Penutup .....	16
Gambar 2. 11 Ragam Pelangi.....	20
Gambar 2. 12 Ragam Trinik .....	20
Gambar 2. 13 Ragam Sasaringan .....	20
Gambar 2. 14 Ikat Mawar .....	21
Gambar 2. 15 Ikatan Mawar Berbelit.....	21
Gambar 2. 16 Ikatan Donat .....	21
Gambar 2. 17 Ikatan Garis .....	22
Gambar 2. 18 Ikatan Garis Ganda.....	22
Gambar 2. 19 Ikatan Pengerutan.....	22
Gambar 2. 20 Ikatan Penggumpalan .....	22
Gambar 2. 21 Mengikat Benda .....	23
Gambar 2. 22 Ubar Setik.....	23
Gambar 2. 23 Bagan Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 3. 1 Model ADDIE .....	33
Gambar 4. 1 Alur Media (akhir) .....	82
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Media (akhir).....	83
Gambar 4. 3 Tampilan Menu (akhir) .....	83
Gambar 4. 4 Tampilan KD & Indikator (akhir) .....	83
Gambar 4. 5 Tampilan Tujuan Pembelajaran (akhir).....	83

Gambar 4. 6 Tampilan Materi Awal (akhir) .....	83
Gambar 4. 7 Tampilan Video Awal (akhir) .....	83
Gambar 4. 8 Tampilan Nomor Kuis (akhir).....	84
Gambar 4. 9 Tampilan Awal Kuis (akhir) .....	84
Gambar 4. 10 Tampilan Hasil Kuis (akhir).....	84
Gambar 4. 11 Tampilan Penutup (akhir).....	84

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut (Ardiansyah et al., 2019) Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memajukan bangsa agar mampu bersaing dengan negara lain di era perkembangan zaman saat ini. Untuk memajukan kehidupan bangsa yang berkualitas dan kompetitif, maka upaya pemerintah telah diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 tahun 2003 pasal 1, yaitu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Selama proses perkembangan, setiap siswa pastinya memiliki kemampuan dan bakat dalam bidang yang berbeda-beda. Ada yang pandai dalam 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.

Menurut (Kristanto, 2017) Begitu banyak ilmu pendidikan di dunia ini, namun masih banyak yang belum menyadari bahwa pendidikan seni itu sangat penting. 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.

Menurut (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.

SDN Bawang 2 merupakan salah satu sekolah dasar di Kota Kediri yang beralamat di Jl. Raya Bawang NO 79, Bawang, Kec. Pesantren, Kota Kediri Prov. Jawa Timur. Sekolah ini sudah berdiri sejak 1994 dan memiliki akreditasi B. Sistem pembelajaran di SDN Bawang 2 di beberapa kelas sudah menggunakan Kurikulum Merdeka, namun untuk kelas yang

digunakan untuk ujicoba masih menggunakan Kurikulum 2013. Sekolah tersebut memiliki beberapa fasilitas yang mendukung dalam pembelajaran, seperti *computer*, *wifi*, dan *LCD proyektor*.

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, siswa pun 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. Menurut (Indriani et al., 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.

Bersumber dari keadaan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3* BERBASIS *VIDEO* PADA MATERI BATIK JUMPUTAN UNTUK SISWA KELAS V SDN BAWANG 2 KOTA KEDIRI”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut ini :

Dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, media pembelajaran berperan sangat penting untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dari permasalahan tersebut maka peneliti dapat menentukan identifikasi permasalahannya, “Bagaimana menciptakan pemahaman siswa terhadap materi ?”

Dengan adanya media pembelajaran siswa akan bersemangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas, Tidak hanya itu, siswa akan ikut berperan aktif dalam membuat produk batik jumputan. Diharapkan dengan adanya kegiatan tersebut, kreativitas yang dimiliki siswa dapat tersalurkan. Sehingga secara tidak langsung siswa menjaga atau melestarikan kearifan lokal yang dimiliki Indonesia. Dari permasalahan tersebut maka peneliti dapat menentukan identifikasi permasalahannya, “Bagaimana meningkatkan kreativitas siswa dalam melestarikan kearifan lokal?”

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya akan disukai oleh semua siswa, terutama oleh siswa Sekolah Dasar. Sebagai seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, menyenangkan dan tidak monoton sehingga siswa lebih tertarik untuk memahami sebuah materi yang diajarkan. Jika media pembelajaran yang digunakan oleh guru menarik perhatian siswa, maka akan menumbuhkan rasa penasaran pada diri siswa sehingga siswa akan aktif saat pembelajaran berlangsung. Dari permasalahan tersebut maka peneliti dapat menentukan identifikasi permasalahannya “Bagaimana menumbuhkan kreativitas pada diri seorang guru ? “

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *video* pada materi batik jumputan untuk siswa kelas V SDN Bawang 2?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *video* pada materi batik jumputan untuk siswa kelas V SDN Bawang 2?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *video* pada materi batik jumputan untuk siswa kelas V SDN Bawang 2?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Rumusan masalah penelitian diatas memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *video* pada materi batik jumputan untuk siswa kelas V SDN Bawang 2.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *video* pada materi batik jumputan untuk siswa kelas V SDN Bawang 2.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *video* pada materi batik jumputan untuk siswa kelas V SDN Bawang 2.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat antara lain:

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.

## 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>
- Ardiansyah, H., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Singaraja). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 319. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18386>
- 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>
- Arsyad (Suryani.dkk, 2019:48), *Jenis-Jenis Media Pembelajaran*. Repository. <https://repository.uisu.ac.id/bitstream/123456789/1232/3/Chapter%20I%2C%20II.pdf>
- 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>
- Hamidin, A. (2010). *Batik Warisan Budaya Asli Indonesia*. Yogyakarta: NARASI. Penamas Adi Buana.
- Handoyo, Joko Dwi. (2008). *Batik dan Jumputan*. Yogyakarta: PT. Macanan Jaya Cemerlang. <https://media.neliti.com/media/publications/60882-ID-none.pdf>
- Indirawati Leztiyani. (2021). Articulate Storyline; Interactive Teaching Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- 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>
- Kumalasan, 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>
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning prinsip-prinsip dan aplikasi. (T. W. Utomo, Trans.). New York: Cambridge University Press. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan (Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer Pada Materi Laju Reaksi)* <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/13752/11239>
- Munadi, Yudhi . (2008). Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada Press. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. <https://media.neliti.com/media/publications/91305-ID-pengembangan-multimedia-interaktif-dalam.pdf>
- 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](http://lib.unnes.ac.id/33673/1/1601414003_Optimized.pdf)
- Ningsih, Rini (2013). Mengenal Batik Jumputan. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa. Penamas Adi Buana (Pembuatan Batik Jumputan Sebagai Sarana Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Guna Peningkatan Kreativitas Peserta Didik). <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/penamas/article/view/1959/1761>

- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- 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>
- Purnaningrum, E., Putranto, K. ., Azies, H. ., & Ningrum, A. . (2019). Pembuatan Batik Jumpsuit sebagai Sarana Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Guna Peningkatan Kreativitas Peserta Didik. *Penamas Adi Buana*, 03, 43–50.
- Rivai, Ahmad, dan Nana Sudjana (2019). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- 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>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta. Pelatihan Teknik Vokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Bernyanyi Pada Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Paduan Suara SMA Negeri 13 Bone. <http://eprints.unm.ac.id/16183/1/JURNAL.pdf>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.