

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU
DAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV SDN 1 LENGKONG
KABUPATEN NGANJUK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

CAROLINE SUGIARTO

NPM : 19.1.01.10.0151

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU
DAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV SDN 1 LENGKONG
KABUPATEN NGANJUK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

CAROLINE SUGIARTO

NPM : 19.1.01.10.0151

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

CAROLINE SUGIARTO

NPM: 19.1.01.10.0151

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU
DAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV SDN 1 LENGKONG
KABUPATEN NGANJUK**

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

Tanggal: 06 Juli 2023

Pembimbing I



Wahyudi, M.Sn
NIDN. 0705069001

Pembimbing II



Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0713037304

Skripsi oleh:

CAROLINE SUGIARTO
NPM: 19.1.01.10.0151

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU
DAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV SDN 1 LENGKONG
KABUPATEN NGANJUK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada Tanggal: 20 Juli 2023

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Wahyudi, M.Sn.
2. Penguji I : Nurita Primasatya, M.Pd.
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Caroline Sugiarto
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk / 17 Mei 2002
NPM : 19.1.01.10.0151
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, 03 Juli 2023

Yang Menyatakan



CAROLINE SUGIARTO

NPM: 19.1.01.10.0151

Motto :

“Tetapi kamu ini, kuatkanlah hatimu, jangan lemah semangatmu, karena ada upah
bagi usahamu!”

2 Tawarikh 15 : 7

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluarga ku tercinta.

ABSTRAK

Caroline Sugiarto: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Keberagaman Suku Dan Budaya di Indonesia Kelas IV SDN 1 Lengkong Kabupaten Nganjuk, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi terhadap guru kelas IV SDN 1 Lengkong Kabupaten Nganjuk. Dalam proses belajar mengajar, kebanyakan guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar sehingga siswa cenderung sulit memahami materi yang diajarkan oleh guru kelas.

Rumusan masalah penelitian ini (1) Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Lengkong? (2) Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Lengkong? (3) Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Lengkong?

Tujuan penelitian ini, yaitu (1) untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Lengkong. (2) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Lengkong. (3) untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Lengkong

Pada penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang disebut dengan R&D (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Sugiyono, (2015).

Kesimpulan penelitian ini (1) Hasil validasi ahli media diperoleh presentase 84,5% dan ahli materi 95%. Rata-rata tingkat kevalidan skor 90%, dapat dinyatakan sangat valid. (2) Hasil angket respon siswa diperoleh presentase 94% dan angket respon guru 86%. Rata-rata tingkat kepraktisan mendapatkan skor 90%, dapat dinyatakan sangat praktis. (3) Hasil uji coba terbatas diperoleh presentase 84% dan uji coba luas 87%. Rata-rata tingkat keefektifan mendapatkan skor sebesar 85,5%, sehingga dapat dinyatakan bahwa sangat signifikan.

Kata kunci: Pengembangan, multimedia interaktif, *articulate storyline*, materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Keberagaman Suku Dan Budaya di Indonesia Kelas IV SDN 1 Lengkong Kabupaten Nganjuk” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri yang selalu mendukung dan memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Bapak Wahyudi, M. Sn selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan Skripsi.
5. Bapak Sutrisno Sahari, S. Pd., M. Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan Skripsi.
6. Bapak Sukijan, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 1 Lengkong yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir ini.
7. Bapak/Ibu Guru dan Guru kelas IV serta siswa-siswi SDN 1 Lengkong yang telah bekerjasama membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
8. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Pdm. Gatut Sugiarto, S,Th, Ibu Pdp. Maulina Manurung, S.Pd, yang telah memberikan dukungan baik secara material dan spiritual dalam penyelesaian Skripsi ini.
9. Kedua saudara saya yaitu Feronicha Meliana dan Friskila Grace Marisa Sugiarta, yang telah memberikan dukungan baik secara material dan spiritual dalam penyelesaian Skripsi ini.

10. Teman-teman mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tahun 2019 UN PGRI Kediri yang ikut membantu secara langsung dan tidak langsung dalam penyelesaian Skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 06 Juli 2023



CAROLINE SUGIARTO
NPM: 19.1.01.10.0151

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Pengembangan	8
BAB II : LANDASAN TEORI.....	9
A. Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	12
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	14
4. Tujuan Media Pembelajaran	14
B. Multimedia Interaktif.....	15
C. <i>Media Articulate Storyline</i>	18

1. Pengertian <i>Articulate Storyline</i>	18
2. Keunggulan dan Kelemahan <i>Articulate Storyline</i>	20
D. Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar	21
1. Tujuan Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar	23
E. Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia	25
F. Implementasi <i>Articulate Storyline</i> Pada Materi Keberagaman di Sekolah Dasar	31
G. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	33
H. Kerangka Berpikir	35
 BAB III : METODE PENGEMBANGAN	 36
A. Model Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	39
D. Uji Coba Model/Produk	39
1. Desain Uji Coba	39
2. Subjek Uji Coba	40
E. Validasi Model/Produk	40
F. Instrumen Pengumpulan Data	41
1. Pengembangan Instrumen	41
2. Validasi Instrumen	43
G. Teknik Analisis Data	48
1. Tahapan-tahapan Analisis Data	48
2. Norma Pengujian	52

BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	54
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	54
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	54
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model.....	55
B. Pengujian Model Terbatas	59
1. Uji Validasi Ahli.....	59
2. Uji Coba Lapangan (Uji coba Terbatas).....	64
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	65
C. Pengujian Model Perluasan	65
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	65
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas	66
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	67
D. Validasi Model	67
1. Interpretasi Hasil Uji Validasi	67
2. Desain Akhir Model	68
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	71
1. Spesifikasi Model	71
2. Hasil Respon Guru.....	73
3. Hasil Respon Siswa	74
4. Prinsip – prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model.....	76
5. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	78

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	80
A. Simpulan.....	80
B. Implikasi	81
C. Saran	82
Daftar Pustaka	83
Lampiran-lampiran.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Keberagaman Suku di Indonesia.....	29
Tabel 3.1	Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran	43
Tabel 3.2	Instrumen Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3.3	Angket Respon Guru	44
Tabel 3.4	Angket Respon Siswa.....	45
Tabel 3.5	Lembar Soal Evaluasi.....	45
Tabel 3.6	Pedoman Penskoran	49
Tabel 3.7	Kriteria Kevalidan Media dan Materi	49
Tabel 3.8	Skor Penilaian Angket Guru	50
Tabel 4.1	Desain Awal Multimedia Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	56
Tabel 4.2	Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	60
Tabel 4.3	Komentar dan Saran Ahli Media.....	61
Tabel 4.4	Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah di Validasi	62
Tabel 4.5	Hasil Validasi Materi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	63
Tabel 4.6	Komentar dan Saran Ahli Materi	64
Tabel 4.7	Hasil Nilai Siswa Uji Coba Terbatas	65
Tabel 4.8	Hasil Nilai Siswa Uji Coba Luas	66
Tabel 4.9	Desain Akhir Model	68
Tabel 4.10	Hasil Angket Respon Guru	73
Tabel 4.11	Hasil Angket Respon Siswa	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Alur Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 3.1	Desain ADDIE.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Validasi Media
- Lampiran 2 Validasi Materi
- Lampiran 3 Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 4 Hasil Soal Evaluasi
- Lampiran 5 Hasil Respon Guru
- Lampiran 6 Hasil Respon Siswa
- Lampiran 7 Lembar Pengajuan Judul
- Lampiran 8 Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 9 Surat Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 10 Bukti Bimbingan Skripsi
- Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 12 Cek Plagiasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses bantuan yang diberikan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan berbagai ragam potensi peserta didik, sehingga dapat beradaptasi secara kreatif dengan lingkungan, serta berbagai perubahan yang terjadi. Pendidikan merupakan sebuah kegiatan terencana untuk mewujudkan pembelajaran. Pendidikan merupakan suatu hal yang wajib bagi setiap individu, hal ini digunakan sebagai penunjang perkembangan jaman modern sekarang ini. Disisi lain pendidikan juga membentuk karakter setiap individu.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 :

Membahas mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 19, bahwa kurikulum merupakan suatu rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan, pelajaran dan cara yang dapat digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 pendidikan ada 3 jenis yaitu formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal dapat dilakukan di sekolah, setelah pendidikan formal ada pendidikan non-formal yang dapat dilakukan di tempat kursus, dan yang terakhir yaitu pendidikan informal dilakukan secara tidak terjadwal. Semua ketiga pendidikan tersebut dapat dikombinasikan menjadi satu, tetapi yang paling inti diharuskan dan wajib dilakukan oleh setiap anak adalah pendidikan formal. Karena pada pendidikan formal dapat menggunakan kurikulum yang digunakan sebagai

pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar pada satuan pendidikan. Kurikulum adalah suatu tempat yang dapat menentukan arah jalannya pendidikan. Berhasil atau tidaknya sebuah pendidikan bergantung pada kurikulum yang digunakan. Kurikulum merupakan penunjuk arah terlaksananya pendidikan. Tanpa adanya kurikulum mustahil pendidikan akan dapat berjalan dengan baik, efektif, dan efisien sesuai yang diharapkan. Oleh sebab itu, kurikulum sangat dibutuhkan pada setiap satuan pendidikan. Sebab, kurikulum adalah ujung tombak penentu berhasil dan tidaknya pendidikan (Fadlillah, 2014: 13).

Mata pelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan baik pada tingkat SD, SMP maupun SMA. PPKn bukan ilmu mandiri seperti halnya Ilmu-ilmu lainnya, namun materi PPKn menggunakan bahan ilmu-ilmu yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan. Pembelajaran ini dirumuskan pada realitas dan fenomena sosial yang dapat diwujudkan dengan pendekatan interdisipliner dari cabang ilmu sosial. Menurut Susanti, E & Endayani, H, (2018: 1-2) “Hakikat PPKn merupakan konsep pemikiran berdasarkan realita kondisi sosial siswa yang ada di lingkungan, sehingga dengan memberikan pendidikan PPKn dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya”. Pembelajaran PPKn yang ideal dan berkualitas bagi peserta didik dijenjang Sekolah Dasar (SD) adalah pembelajaran sebagaimana peserta didik itu dapat memperoleh pemahaman melalui pengalaman dan pengetahuan berdasarkan apa yang mereka pikirkan. Karena pada dasarnya potensi tingkat pemahaman siswa

berbeda-beda maka dibutuhkannya bantuan Guru untuk memahami karakteristik masing-masing siswa agar tetap sejalan dan selaras dalam pembelajaran.

Menurut Sapriya (2012 : 194) Tujuan mata pelajaran PPKn ditetapkan sebagai berikut : 1. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan pembelajaran PPKn juga dapat ditemukan pada siswa kelas IV SDN 1 Lengkong Kabupaten Nganjuk. Dalam proses belajar mengajar, kebanyakan guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar sehingga siswa sulit memahami materi yang diajarkan oleh guru kelas. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pendidikan secara maksimal adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan secara jelas kepada siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan suatu pembelajaran perlu adanya media yang cukup menarik perhatian siswa agar dapat menambah

semangat, minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Multimedia interaktif merupakan bentuk media yang menggabungkan banyak unsur yang dilengkapi dengan alat pengontrol. Multimedia interaktif berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Egi Rima Wati (2016 : 02) “Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian”. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Maka dari itu, guru dituntut untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang dapat menunjang interaksi antara guru dan siswa dalam konteks pembelajaran di kelas.

Dari permasalahan di atas dapat diadakan perbaikan dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dalam pembelajaran PPKn materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Dengan adanya media pembelajaran yang mendukung dalam proses belajar mengajar dapat memberi motivasi belajar siswa dan mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut, serta siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* untuk siswa kelas IV pada materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Media *articulate storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang menyajikan berbagai fitur-fitur seperti video, gambar,

animasi, foto, audio dan lain-lain. *Articulate storyline* ini memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi *Microsoft Power Point*. Apabila media *articulate storyline* ini digunakan akan semakin lengkap dan optimal untuk kegiatan pembelajaran dan penyajian materi kepada peserta didik, selain itu dengan adanya media *articulate storyline* dapat mempermudah guru dalam penyajian materi karena penyajian materi dapat digantikan oleh media tersebut.

Media pembelajaran dan metode yang digunakan dapat mempermudah pengajar untuk menambah inovasi dan pemahaman peserta didik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, guru tidak mudah untuk mengembangkan suatu media pembelajaran. Tingkat pemahaman dan pengalaman guru mempengaruhi inovasi berpikir yang akan disampaikan. Guru yang memiliki inovasi lebih akan memberikan banyak motivasi di dalam kelas. Media pembelajaran yang dibuat juga harus menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran lebih diminati. Guru juga termasuk media di dalam kelas, karena guru yang menyenangkan akan banyak diminati oleh peserta didik dalam pembelajaran.

Di era digital saat ini perlu adanya sikap yang baik dalam pemanfaatan teknologi yang semakin modern. Mendidik siswa sekolah dasar di era digital yang semakin canggih ini perlu diketahui bahwa era digital merupakan masa dimana semua orang bisa saling berkomunikasi meskipun jarak jauh, semua terasa dekat dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat dan semua informasi dapat mudah diketahui dengan cepat. Pada era digital ini telah membawa

perubahan sangat berbeda dengan era sebelumnya. Perubahan dan pengaruh digital sangat terasa pada semua aspek kehidupan, baik secara positif maupun negatif.

Mendidik anak di era digital saat ini lebih sulit dibandingkan dengan anak zaman dahulu. Adapun beberapa cara atau tips dalam pemanfaatan teknologi, yaitu: Pertama, terus beradaptasi dengan teknologi, karena teknologi akan terus selalu berubah dari waktu ke waktu mulai dari perubahan sampai perkembangannya. Kedua, memanfaatkan teknologi secara optimal, maka dengan adanya teknologi dapat mempermudah siswa dalam melakukan kegiatan, belajar secara online dan dapat memberikan dampak yang positif bagi siswa. Ketiga, bijak menggunakan teknologi. Seringkali dengan adanya kemajuan teknologi membuat anak menjadi lalai ataupun terlena, khususnya pada siswa sekolah dasar. Kebanyakan siswa sekolah dasar memilih menggunakan teknologi bukan untuk belajar melainkan sebagai ajang bermain game, baik *game online* maupun *game offline*.

Berdasarkan uraian di atas, maka dibuat penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia Kelas IV SDN 1 Lengkong Kabupaten Nganjuk”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Melihat kondisi SDN 1 Lengkong mulai dari kelas I-IV secara umum bisa dikatakan bahwasannya bapak/ibu guru di dalam pembelajaran kurang menggunakan media, di sekolah sudah mengadakan tetapi pembiayaannya belum ada atau dapat dikatakan kurang adanya biaya.
2. Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa kondisi lingkungan belajar mulai dari siswa kelas I-IV pada saat pembelajaran berlangsung cenderung gaduh atau ramai sendiri saat materi telah disampaikan oleh guru dikarenakan guru kurang tegas dan kurang menguasai suasana didalam kelas, maka siswa tidak nyaman, bosan dan kurang fokus pada saat belajar, kemudian asik main sendiri dengan teman saat guru telah menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena kondisi lingkungan belajar dikelas tidak kondusif.
3. Rendahnya minat belajar siswa karena faktor lingkungan maupun keluarga. Siswa cenderung malas belajar karena tidak ada dukungan atau support yang membuat anak tersebut semakin semangat belajar serta kurang adanya perhatian yang diberikan kepada anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* untuk materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Lengkong?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* untuk materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Lengkong?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* untuk materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Lengkong?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini sebagai berikut:

1. untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Lengkong.
2. untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Lengkong.
3. untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Lengkong.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, 2017. *Pengembangan Media Edukasi Multimedia Indonesian Cukture sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian.
- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Anyan, Benediktus E., Hendry Faisal. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point*. STKIP Persada Khatulistiwa Sinta. Journal Education and Technology. Vol. 1, No. 1.
- Asyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Jakarta Press.
- Aulia, Annisa dan Masniladevi. 2021. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 5, No. 1, ISSN: 2614-3097, pp. 602-601
- Basori, Muhamad. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Sekolah Dasar Kelas V*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. Vol. 1, No. 2, ISSN. 2640-6324.
- Benson, Ambuko. 2013. *Selection And Use Of Media In Teaching Kiswahili Language In Secondary Schools in Kenya*. International Journal Of Information And Communication Technology Research. Vol (3), No. 1.
- Chandra, Meitisa Aulia. dkk. 2021. *Pengembangan Media Archipelago Card Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Kelas IV SD Negeri 2 Wulung*. Dimensi Pendidikan: Universitas PGRI Semarang. Vol. 17, No. 3, ISSN: 1858-4868.
- Darnawati. 2019. *Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.

- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Renika Cipta.
- Fadillah, 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS, dan SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Fadilah, Siti Nurul dan Erita, Yeni. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar*. *Journal of Basic Education Studies*. Vol. 4, No. 1, e-ISSN: 2656-6702, pp. 3173-3186.
- Fajar, Nafa Kurnia. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Florence Y. Odera. 2012. *Integration of Media and Technology in Teaching and Learning Kiswahili Language in Secondary Schools in Siaya County, Kenya*. *International Journal of Information and Communication Technology Research-JICT* October 2013 ISSN: 2223-4985 Volume 2 No. 10.
- Fraenkel. 2016. *How to Design and Evaluate Research In Education Eighth Edition*. Mc Graw Hill Companies.
- Hamka. 2018. *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.
- Haryanto. 2012. *Pengertian dan Tujuan Pembelajaran*. Diambil dari: (<http://belajarpsikologi.com/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran/>).
- Indriani. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP*. *Jurnal Absis: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*.
- Isroi. 2011. *Trik Efek Animasi Pada Power Point*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jumasa & Sarjono. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pembelajaran Teks Recount di MTsN II Yogyakarta*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 3 (1)

- Khusnah, Sulasteri. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline*. Jurnal Analisa, 6(2).
- Laili, Nurul Islamiyatul dan Arie Widya Murni. 2021. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Problem Based Learning dalam Pembelajaran PPKn Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas 4 SD*. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 3, No. 1, p-ISSN 2685-7642, e-ISSN 2685-8207.
- Laksana. 2017. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokak Masyarakat Flores*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 2(2).
- Nazalin & Muhtadi. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia pada Materi Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 3(2)
- Nurdianah, Riska. 2012. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas 4 SD Bab IV Suku Bangsa dan Budaya*. Yogyakarta.
- Nugraha & Muhtadi. 2015. *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa SMP kelas VIII*. JITP Vol.1 No.2
- Oktavia, Aries. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Materi Struktur Bunga Dan Fungsinya Siswa Kelas IV SDN Ngrombot Kabupaten Nganjuk*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Purwono, Joni. dkk. 2014. *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 2, No. 2, ISSN 2354-6441.
- Rima Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena: Yogyakarta.
- Riyadi & Pardjono. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Untuk Kelas VIII SMP*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol. 1 No. 2.
- Rianto. 2020. *Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3*. Indonesian Language Education and Literature, 6(1).

- Rofiq, Abdul. dkk. 2019. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran PPKn*. Journal of Education Technology. Vol. 3, No. 3, pp. 126-133.
- Rosita. 2015. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN KONSTEKTUAL MATERI LINGKARAN VIII SMP*. Universitas Negeri Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Matematika.
- Rusdewanti & Gafur. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan.
- Sadiman. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardjiyo. 2018. *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sam. 2021. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 46 Makassar*. Educational Technology, Curriculum, Learning, and Comunication, 1(3).
- Sapriya. 2012. *Pendidikan PPKn*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, Rika Kurnia dan Harjono, Nyoto. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD*. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran. Vol. 4, No. 1, p-ISSN: 2614-3909, e-ISSN: 2614-3895, pp. 122-130.
- Sudrajat. 2011. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana & Rifa'I. 2013. *Media Pengajaran (Penggunaan & Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS, Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Saski & Sudarwanto. 2021. *Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran*. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN).

- Santyasa. 2020. *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh Pada Mata Pembelajaran TIK*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry: Pendidikan Teknologi Informasi.
- Suryani. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanti, E & Endayani, H. 2018. *Konsep Dasar PPKn*. Medan. CV. Widya Puspita.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tafonao. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan.
- Widyatmojo & Muhtadi. 2017. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game untuk Menstimulasi Aspek Kognitif dan Bahasa Anak*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Volume 4, Nomor 1.
- Yunita Setyo Utami, Wahyudi. 2021. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V Sd*. Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga. Jurnal Riset Pendidikan Dasar 04 (1), (2021) 62-71.