

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
ARTICULATE STORYLINE MATERI KECEPATAN DAN DEBIT  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V  
SDN PARELOR**

**SKRIPSI**

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



OLEH :

BAGAS SAMODRO ADJIE

NPM : 19.1.01.10.094

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK  
INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI  
2023**

Skripsi oleh:

**BAGAS SAMODRO ADJIE**

NPM: 19.1.01.10.0094

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
ARTICULATE STORYLINE MATERI KECEPATAN DAN DEBIT UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN PARELOR**

Telah disetujui untuk Dilakukan  
Guna Penulisan Skripsi /Tugas Akhir  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 5 Juli 2023

Dosen Pembimbing 1



Karimatus Saidah, M.Pd.  
NIDN. 0710039103

Dosen Pembimbing 2



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd  
NIDN. 0710059001

Skripsi oleh:

BAGAS SAMODRO ADJIE  
NPM : 19.1.01.10.0094

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
ARTICULATE STORYLINE MATERI KECEPATAN DAN DEBIT UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN PARELOR**

Tealh dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal: 24 Juli 2023

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : KARIMATUS SAIDAH, M.Pd.
2. Penguji 1 : MUHAMAD BASORI, S.Pd.I., M.Pd.
3. Penguji 2 : BAGUS AMIRUL MUKMIN, M.Pd.



Mengetahui  
Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.  
NIDN.

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : BAGAS SAMODRO ADJIE  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 24 November 2000  
NPM : 19.1.01.10.0094  
FAK/JUR/Prodi : FKIP/SI 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, 14 Agustus 2023  
Yang Menyatakan

  
SAMODRO ADJIE  
9.1.01.10.0094

## ABSTRAK

**BAGAS SAMODRO ADJIE** Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Kecepatan dan Debit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Parelor, Skripsi, PGSD, UN PGRI KEDIRI, 2023

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline*, Kecepatan dan Debit, Hasil Belajar.

Pembelajaran matematika di SDN Parelor menunjukkan nilai matematika peserta didik kelas 5 mengenai materi kecepatan dan debit memperoleh hasil belajar sebesar 60% dibawah KKM 75 dari 18 peserta didik. Cara mengajar guru memakai metode ceramah dan tanya jawab, buku sebagai acuan bahan ajar. Kondisi pembelajaran membuat peserta didik kurang memperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan penelitian (1) Mengetahui kevalidan produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi kecepatan dan debit. (2) Mengetahui kepraktisan produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi kecepatan dan debit. (3) Mengetahui keefektifan produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi kecepatan dan debit. Metode yang digunakan R&D (Research and Development) dengan subjek penelitian siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan Model ADDIE. Kesimpulan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* yang dikembangkan mendapatkan valid dengan skor 89,3%, praktis pada guru mendapatkan 92%, pada siswa mendapatkan 88,8% dan efektif mendapatkan 93%. Hal ini diuraikan dari kesimpulan tahap analisis data.

**Motto:**

Tidak ada kata Mustahil selagi kau mau Mencoba dan Berusaha.  
Berdoanya kemana ?  
bukankah kita selalu dan wajib berdo'a sebagai orang beragama?

Kupersembahkan :

Kepada Kedua Orang Tuaku yang telah mendukung saya sampai detik ini.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenanya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai 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. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri AKA, M.Pd. selaku kapala prodi pgsd un pgri Kediri.
4. Kharimatus Saidah, M.Pd, selaku dosen pembimbing 1 atas waktu yang diluahkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan proposal ini.
5. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Selaku dosen pembimbing 2 atas waktu yang diluahkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan Skripsi ini.
6. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan sepenuh hati.
7. Sahabat saya yang telah membantu dalam penyelesaian proposal ini.
8. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

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

Kediri, 20 Juli 2023

**BAGAS SAMODRO ADJIE**  
NPM. 19.1.01.10.0094

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
<b>BAB II</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kajian Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Kerangka Berpikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Model Pengembangan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Prosedur Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Uji Coba Model/Produk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Validasi Produk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
G. Tahapan Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Tahapan-tahapan Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



B. Mengembangkan Media <i>Articulate Storyline</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Hasil Uji Validasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Hasil Uji Coba.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Simpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Implikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	10
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Instrumen Pengumpulan Data

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.2 Lembar Kevalidan Ahli Media

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.3 Lembar Kevalidan Ahli Materi

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Guru

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Siswa

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.6 Kisi – Kisi Soal

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.7 Kriteria Ahli Media dan Ahli Materi

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.1 Validasi Angket Media

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.2 Validasi Angket Materi

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.3 Angket Uji Kepraktisan Guru

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.4 Angket Respon Siswa

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.5 Hasil Pretest dan Post Test Uji Terbatas

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.6 Hasil Pretest dan Post Test Uji Coba Luas

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.7 Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah

**Error! Bookmark not defined.**

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Diagram Model ADDIE

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.1 Desain Awal Multimedia Interaktif Bagian Tampilan Utama

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.2 Desain Awal Multimedia Interaktif Bagian Tampilan Menu

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.3 Desain Awal Multimedia Interaktif Bagian Tampilan Materi

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.4 Desain Awal Multimedia Interaktif Bagian Tampilan KD & Indikator

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.5 Desain Awal Multimedia Interaktif Bagian Tampilan Kuis

**Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto di Lapangan

**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2. Validasi Ahli Media dan Materi

**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 3. Perangkat Pembelajaran

**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 4. Berita Acara Bimbingan

**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari SD

**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 6. Data Kebutuhan Siswa

**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 7. Plagiarisme

**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 8. Pre test dan Post Test

**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 9. Hasil Uji T

**Error! Bookmark not defined.**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan mata pelajaran wajib untuk di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani, “mathein” atau “manthenein” yang memiliki arti mempelajari. Kata tersebut masih ada keterkatiannya dengan kata Sansekerta “metha” atau “widya” yang memiliki arti kepandaian, ketahuan atau intelegensi (Moch. Masykur Ag, 2017). Sedangkan menurut (Torres, 2017) bahwa matematika merupakan kemampuan memecahkan masalah yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir matematis tingkat tinggi seperti logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan produktif secara maksimal. Sehingga, matematika dapat disimpulkan yaitu pembelajaran yang mempelajari hitungan yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih terasah dalam kemampuan berfikir matematis dan pandai, hingga teleiti untuk memecahkan suatu masalah.

Penyajian pembelajaran matematika saat ini disajikan secara tematik dengan menggunakan kurikulum 2013. Pada pembelajaran tematik kurikulum 2013 menggabungkan antara mata pelajaran satu dengan pelajaran lainnya. Akan tetapi, di kurikulum 2013 matematika untuk kelas 4,5 dan 6 diajarkan terpisah dengan buku tematik sehingga matematika memiliki bukunya sendiri atau berdiri sendiri. Menurut (Anshory et al., 2017) pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi karena kurikulum 2013 menekankan proses pembelajaran yang sangat memperhatikan taraf berfikir siswa dengan belajar melalui pengalaman langsung yang mengaitkan berbagai mata pelajaran yang ada dengan permasalahan-permasalahan yang dijumpai di sekitar, sehingga pembelajaran menjadi kontekstual. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 dapat menanamkan konsep pengetahuan dan keterampilan peserta didik dari penggabungan pengalaman dan permasalahan yang mereka miliki.

Materi yang disajikan dalam mata pelajaran matematika kelas 5 salah satunya tentang kecepatan dan debit. Materi kecepatan dan debit saling berkaitan satu sama lain dan tertulis dalam Permendikbud no 37 tahun 2018 yang menyatakan bahwa kecepatan merupakan materi yang mengajarkan tentang jarak tempuh dalam suatu selang waktu tertentu dan debit ialah kecepatan dalam aliran zat cair seperti air per satuan waktu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecepatan dan debit merupakan materi yang membahas tentang satuan kecepatan dan waktu aliran zat cair.

Hasil observasi dengan guru kelas V Dyah Maya Natalia S,Pd,Sd. pembelajaran matematika kelas 5 di SDN Parelor menunjukkan bahwa nilai matematika peserta didik kelas 5 mengenai materi kecepatan dan debit memperoleh presentase rata-rata hasil belajar sebesar 60% dibawah KKM 75 dari 18 peserta didik. Dari cara mengajar guru memakai metode ceramah dan tanya jawab, dimana pendidik menuliskan materi di papan tulis yang kemudian peserta didik diminta untuk menghafalkannya dari materi yang telah dibahas. Media yang digunakan untuk mengajar tidak ada, pendidik hanya menggunakan buku sebagai acuan bahan ajar setiap harinya yaitu buku guru matematika. Kondisi pembelajaran yang demikian membuat peserta didik merasa kurang memperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Presentase minat dalam angket kebutuhan siswa media pembelajaran yang diminati oleh siswa, untuk menjadikan inovasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti *Articulate Storyline* yang mendapatkan presentase 100%, Presentase tersebut untuk membantu penulis dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting. Media berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas. Menurut (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) media adalah sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi agar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.



Sedangkan menurut (Ekayani, 2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dan fasilitas untuk peserta didik sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan dapat merangsang dan membangkitkan motivasi dalam melakukan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, media saja belum cukup untuk meningkatkan motivasi terhadap peserta didik, sehingga diperlukannya media interaktif. Menurut (H. Rafmana & C. Chotimah, 2018) Multimedia Interaktif ialah kombinasi dari berbagai media dalam satu program dan memberi respon timbal balik bagi pengguna agar dapat melakukan berbagai kegiatan pembelajaran salah satunya ialah *Articuale Storyline*. Multimedia interaktif juga menyajikan tampilan visual animasi untuk memperlancar pencapaian tujuan dalam merespon perhatian siswa dalam pembelajaran (Sadikin & Hakim, 2019). Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media yang dapat memancing respon komunikasi peserta didik dalam hal belajar menggunakan multimedia interaktif sebagai fasilitas alat bantu dalam melakukan pembelajaran di kelas.

Perkembangan teknologi memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan dengan memunculkan sistem pembelajaran baru yaitu menggunakan teknologi sebagai bahan pembelajaran di kelas. Dengan adanya teknologi yang ada, bisa dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran di

kelas untuk menciptakan kondisi baru dalam pembelajaran. Hal ini menurut (Anshori, 2020) dimanfaatkannya teknologi sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dapat mempermudah cara pengajar dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan para siswa baik dalam kelas maupun di luar kelas. Kebutuhan akan teknologi menuntut guru untuk bertindak kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sehingga dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis digital merupakan suatu keinovatifan yang baru dalam proses belajar mengajar dan berperan besar dalam kelancaran proses belajar di kelas.

Menurut (Sari & Harjono, 2021) Kelebihan dalam multimedia interaktif diantaranya : (1) Memiliki fitur untuk memperindah tampilan untuk mengurangi rasa bosan, (b) Memiliki penambahan fitur berbagai macam kuis untuk melatih peserta didik dalam evaluasi materi, (c) Menambahkan audio kedalam media, (d) Dapat memberikan sedikit potongan video untuk memperkuat isi materi, (e) Dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dari hasil kelebihan tersebut bahwa multimedia sangat dibutuhkan dalam melakukan proses pembelajaran dengan peserta didik. Dari kelebihan tersebut bisa tersampaikan melalui perangkat lunak multimedia interaktif yang berbasis *Articulate Storyline*. Menurut (Sangadah & Kartawidjaja, 2020) *Articulate storyline* memiliki banyak fitur yang beragam untuk mendukung dalam pembuatan multimedia interaktif yang lebih bagus serta memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan *Scene* dan

*Slide* yang akan dikombinasikan dengan audio dan video untuk membuat hasil pembelajaran lebih menarik. Articulate Storyline sendiri memudahkan pendidik dalam pembuatan bahan ajar media yang lebih efisien dalam pembuatan. Kelebihan utama dari *articulate storyline* ialah bisa dipublikasi dan dijalankan melalui bentuk 1) *Desktop*, berupa file aplikasi (*exe*), 2) *Web Browser* berupa file *HTML5*, 3) *Smartphone Android*, dengan mengkonversinya menjadi *APK*, 4) *LMS (Learning Management System)* seperti *Moodle*, berupa file *SCROM*. Sehingga baik guru maupaun peserta didik bisa efisien jika ingin mengakses dalam bentuk apa saja yang dibutuhkan secara individu karena bisa diakses kapan saja dan dimana saja tanpa harus membuang paket data yang banyak. (Sari & Harjono, 2021).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Arwanda et al., 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar“ juga menggunakan multimedia berbasis *articulate storyline* sebagai solusi dalam melakukan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Kembaran Kelas IV. Dari hasil penelitian menggunakan multimedia berbasis *articulate storyline* menghasilkan hasil yang baik dari validasi ahli yang dilakukan 3 orang ahli dan respon mendapatkan nilai rata-rata 4,3 yang masuk predikat sangat baik. Hasil dari respon peserta didik sendiri dalam melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* mengalami kenaikan dalam melakukan hasil belajar yang mendapatkan predikat nilai 4,6 dari rentang

nilai 4,2 sampai dengan atau kurang dari 5,0 sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian menggunakan media articulate storyline dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Annisa Aulia, 2021) dimana penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articualte Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD” penelitian tersebut memperoleh hasil respon yang baik terhadap nilai peserata didik kelas III. Dapat dibuktikan dari hasil nilai yang sebelumnya, dimana peserta didik banyak mendapatkan nilai dibawah KKM, dengan adanya peneliti yang meneliti menggunakan pengembangan media *Articulate Storyline*, hasil belajar siswa menjadi meningkat yang mendapatkan rerata presentase 80% diatas KKM. Sehingga mendapatkan kesimpulan bahwa Multimedia Interaktif berbasis *Artiuclate Storyline* untuk pembelajaran telah valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Untuk itu peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran pendidik dalam menyampaikan materi di kelas uyntuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengangkat judul “Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi Kecepatan dan Debit untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Parelor”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka peneliti menemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang di ajarkan masih terbatas menggunakan buku.
2. Kurangnya inovasi pada media pembelajaran yang di ajarkan.
3. Kurangnya kreatifitas guru dalam media pembelajaran yang diajarkan.
4. Guru yang belum bisa memahami perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka peneliti menemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi kecepatan dan debit kelas V SDN Parelor ?
2. Bagaimana kepraktisan produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi kecepatan dan debit kelas V SDN Parelor ?
3. Bagaimana keefektifan produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi kecepatan dan debit kelas V SDN Parelor ?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui bagaimana kevalidan produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi kecepatan dan debit kelas V SDN Parelor.
2. Mengetahui bagaimana kepraktisan produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi kecepatan dan debit kelas V SDN Parelor.

3. Mengetahui Bagaimana keefektifan produk multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi kecepatan dan debit kelas V SDN Parelor.

## **F. Kemanfaatan**

Dari penelitian pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini diharapkan mampu memberikan manfaat

### 1. Bagi siswa

Media Pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan siswa dalam memahami materi kecepatan dan debit dan sumber wawasan belajar bagi siswa pada pembelajaran matematika.

### 2. Bagi guru

Diharapkan media yang dikembangkan dapat menjadi jalan alternatif dan faktor pendukung guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas, sebagai upaya dalam meningkatkan potensi siswa serta sebagai pembangkit siswa dalam belajar

### 3. Bagi Sekolah

Sebagai Upaya untuk meningkatkan kualitas mutu pada pembelajaran terutama disekolah khususnya pada mata pelajaran matematika sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- AM, I. A., Saputra, S. Y., & Amelia, D. J. (2017). Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Sesuai Kurikulum 2013 Di Sd Muhammadiyah 03 Wajak. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1, 67–76.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Cipta Artha Media.
- Annisa Aulia, M. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD*. 5, 6.
- Anshori, S. (2020). “Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya” Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 4(1), 88–100. <http://194.59.165.171/index.php/CC/article/download/70/114>
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193.

<https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>

- Burhannudin, N. A. (2021). *Media, Pengembangan Interaktif, Pembelajaran Terpadu, Pelajaran IPS*. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/15899>
- Darnawati. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Deni, S., & Alwen, B. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Ekayani, P. (2017). (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. *March*. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Endah, S. N. (2020). Pengembangan Handout dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Memfasilitasi Siswa dalam Membuat Model Matematika pada Materi Program Linear. *Repository UM Metro*, 5–24.
- Fahyuni.E.F, 2011. (2017). *Jenis - Jenis Media dalam Pembelajaran*.
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan aplikasi ARTS (articulate storyline) materi nilai-nilai budaya masa praaksara di Indonesia. *Jurnal Inovasi Teknologi ...*, 8(2), 209–219. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/43111>
- H, R., & C, C. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*.



- Ilmu, F., Dan, T., Negeri, U. I., & Utara, S. (2020). *Media pembelajaran*.
- Indasah, S., Sulistiana, D., & Sholihah, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X Sma. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 70.  
<https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3756>
- Indirawati, L. (2021). Articulate Storyline; Interactive Teaching Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Lestari, A., Pasani, C. F., & Yulinda, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Gangguan Sistem Pernapasan Manusia untuk Kelas VIII SMP Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline on Human Respiratory System Disorders for* . 2(1), 66–78.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100.  
<https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Moch. Masykur Ag, A. H. F. (2017). No Title. In A. Safa (Ed.), *Mathematical intelligence* (Cetakan II, p. 212). Ar-Ruzz Media.
- Mustaji, N. A. dan. (2013). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL ADDIE UNTUK MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 5 SDS MAWAR SHARON SURABAYA. *Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84.  
<https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>

- Ridhwan, R., & Sari, R. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Penginderaan Jauh. *Jurnal Samudra Geografi*, 5(2), 90–98. <https://doi.org/10.33059/jsg.v5i2.5704>
- Risma Agustina, Yudha Irhasyuarna, & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 81–89. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.119>
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. sangadah, khotimatus, & Kartawidjaja, J. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9.
- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 1(1), 35–49. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniarso, T., & Wardani, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Manggali*, 1(1), 46. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i1.1547>
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujjah, E. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–25. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.3208>

- Suryani, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma. *BioEdu*, 6(2), 169–174. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>