

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI MEMELIHARA
LINGKUNGAN SISWA KELAS I SD NEGERI TEMPEL WETAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

Regy Satria Herdianto

NPM : 2114060294

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA UN PGRI KEDIRI
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

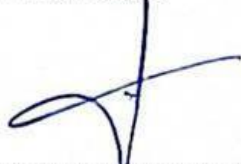
Skripsi oleh:
REGY SATRIA HERDIANTO
NPM: 2114060294

Judul:
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI MEMELIHARA
LINGKUNGAN SISWA KELAS I SD NEGERI TEMPEL
WETAN**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada Panitia Ujian/ Sidang Skripsi PGSD FKIP
UN PGRI Kediri

Tanggal 17 Juli 2025

Pembimbing I,



Kuku Andri Aka, M.Pd.
NIDN. 0713118901

Pembimbing II,



Rian Damariswara, M.Pd.
NIDN. 0728129001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:
REGY SATRIA HERDIANTO
NPM: 2114060294

Judul:
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI MEMELIHARA
LINGKUNGAN SISWA KELAS I SD NEGERI TEMPEL WETAN**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/
Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI

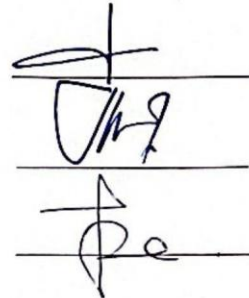
Kediri

Pada Tanggal 17 Juli 2025

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi
Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
3. Penguji II : Rian Damariswara, M. Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



PERNYATAAN

Yang beetanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Regy Satria Herdianto
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Tempat/tgl. Lahir	: Nganjuk/ 15 Mei 2002
NPM	: 2114060294
Fakultas	: FKIP
Program Studi	: 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 atas pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah itu dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, Juli 2025

Yang Menyatakan,



REGY SATRIA H.
NPM : 2114060294

MOTTO & PERSEMBAHAN

Motto:

“Orang yang cerdas adalah orang yang (mengevaluasi) dirinya sendiri, serta beramal untuk kehidupan sesudah kematiannya. Sedangkan orang yang lemah adalah orang yang mengikuti hawa nafsunya serta berangan-angan terhadap Allah”.

(Muhammad.S.A.W)

“ Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”.

Persembahan:

Kupersembkan Karya Ini Untuk :

1. Kedua Orang tua Tercinta dan Terimakasih Ibu Titin Sumarni terimakasih atas tak henti hentinya mendoakanku, memberiku semangat dan dukungan buatku untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Heri Setyo N tercinta (Alm) Yang sudah meninggal belum sempat saya berikan kebahagiaan rasa bangga, belum melihat anak kesayangannya menyelesaikan pendidikan terakhir dan tidak bisa menemani sampai wisuda dan untuk
3. Kepada kakak kandung saya tercinta, DIAN FEBTY MAHARANI terimakasih banyak atas dukungannya secara moril maupun materil, dan yang selalu memberikan dorongan dan motivasi hingga bisa ke tahap saat ini.
4. Pembimbingku Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd dan Bapak Rian Damariswara M.Pd terimakasih yang sebesar-besarnya atas bimbingannya yang tidak pernah letih memberikan arahan dan motivasi dengan penuh kesabaran.

5. Teman-teman Yang sudah membantu saya dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah (KTI)
6. Untuk R.A.H.dan,parindra,Saiful afandi terimakasih sudah menjadi bagian dalam menyusun karya tulis ilmiah ini dan
7. Terimakasih untuk Regy Satria Herdianto, diri saya sendiri yang telah bekerja keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala cinta dan rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul

**“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI MEMELIHARA
LINGKUNGAN SISWA KELAS I SD NEGERI TEMPEL WETAN.”**

Tanpa banyak hambatan yang berarti. Dalam penulisan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu kami tak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan sabar dan sekaligus banyak memberi masukan positif bagi saya.
5. Rian Damariswara, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan sabar dan sekaligus banyak memberi masukan positif bagi saya.
6. MUJIYONO, S.Pd,SD., selaku kepala sekolah SD Negeri Tempel Wetan Tahun Ajaran 2023/2024
7. Bapak dan Ibu tercinta yang menjadi motivator terbesar dalam menyelesaikan pendidikan ini.
8. Serta semua pihak yang membantu dalam penyusunan Skripsi ini.

ABSTRAK

Regy Satria Herdianto : Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storylane 3* pada Pembelajaran Literasi Sains Siswa Kelas Rendah di SD Negeri Tempel Wetan

Effectiveness of Interactive Multimedia Based on Articulate Storylane 3 in Learning Science Literacy of Low Grade Students at SD Negeri Tempel Wetan

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Articulate Storylane*, Literasi Sains Pembelajaran IPA di SD masih terkendala metode konvensional yang menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif, seperti multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3*, untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tujuannya untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* ini pada pembelajaran IPA materi memelihara lingkungan siswa kelas 1 SD Negeri Tempel Wetan. Penelitian dilakukan di SD Negeri Tempel Wetan dengan subjek 20 siswa kelas 1. Data dikumpulkan melalui *need assessment*, angket validasi ahli materi dan media, angket respons siswa dan guru, serta *posttest*. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, skala Likert, perhitungan rata-rata, dan ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif ini 1) sangat valid (rata-rata 82,5% dari ahli materi 85% dan ahli media 80%), 2) sangat praktis (89,8% dari siswa 91,6% dan guru 88%), dan 3) sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (*posttest* rata-rata 91,3%). Disarankan penelitian selanjutnya untuk melakukan pengembangan serupa dengan materi atau jenjang lain.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO & PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Batasan Masalah	6
C.Rumusan Masalah	7
D.Tujuan Pengembangan	7
E.Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
A.Kajian Teori	9
1.Media Pembelajaran	9
2.Pengembangan Media	13
3.Multimeedia Interaktif.....	14
4.Articulate Storyline 3.....	17
5.Pembelajaran IPA.....	20
B.Kajian Hasil Peneliti Terdahulu.....	26
C.Kerangka Berpikir.....	29
BAB III	30

METODE PENGEMBANGAN	30
A.Model Pengembangan	30
B.Prosedur Pengembangan.....	32
C.Uji Coba Model.....	35
D.Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
E.Instrumen Penelitian	37
F.Teknik Pengumpulan Data.....	37
G.Teknik Analisis Data	43
H.Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk	47
BAB IV	50
DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	50
A.Data Produk Hasil Pengembangan	50
1.Analisis Kebutuhan	50
2.Desain Produk Hasil Pengembangan.....	56
3.Pengembangan.....	60
B.Hasil Uji Coba	69
1.Hasil Kepraktisan Siswa Uji Terbatas.....	70
2.Hasil Kepraktisan Guru Uji Terbatas	72
3.Hasil Keefektifan Siswa Uji Terbatas	73
4.Hasil Kepraktisan Siswa Uji Luas.....	74
5.Hasil Kepraktisan Guru Uji Luas.....	76
6.Hasil Keefektifan Siswa Uji Luas.....	77
C.Analisis Data	79
1.Kevalidan	79
2.Kepraktisan	80
3.Keefektifan.....	82
D.Kajian Produk Akhir	83
1.Keunggulan Media	83
2.Kelemahan Media.....	83
3.Faktor Pendukung Implementasi.....	84
4.Faktor Penghambat Implementasi.....	84

E.Pembahasan.....	85
BAB V	87
SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN.....	87
A.Simpulan.....	87
B.Implikasi	87
C.Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Dan Tujuan Pembelajaran.....	21
Tabel 3.1 Jenis, Instrumen dan Responden Penelitian	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Guru	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru.....	39
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	40
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Ahli Media	41
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Siswa	41
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru	42
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i>	42
Tabel 3.10 Kriteria Kebutuhan Media	44
Tabel 3.11 Kriteria Kevalidan Media	45
Tabel 3.12 Kriteria Kepraktisan Media.....	46
Tabel 3.13 Kriteria Keefektifan Media	46
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru.....	51
Tabel 4.2 Hasil <i>Need Assesment</i> Oleh Siswa	53
Tabel 4.3 Hasil <i>Need Assesment</i> Oleh Guru.....	54
Tabel 4.4 Desain Awal Media	58
Tabel 4.5 Perbedaan Media yang Dikembangkan.....	60
Tabel 4.6 Hasil Angket Ahli Materi.....	63
Tabel 4.7 Hasil Angket Ahli Media.....	65
Tabel 4.8 Hasil Uji Kepraktisan Skala Terbatas Oleh Siswa	71
Tabel 4.9 Hasil Uji Kepraktisan Skala Terbatas Oleh Guru.....	72

Tabel 4.10 Nilai <i>Posstest</i> Skala Terbatas.....	73
Tabel 4.11 Hasil Uji Kepraktisan Skala Luas Oleh Siswa	75
Tabel 4.12 Hasil Uji Kepraktisan Skala Luas Oleh Guru	76
Tabel 4.13 Nilai <i>Posstest</i> Skala Luas.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	29
Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE	31
Gambar 4.1 Pembelajaran dengan Media Konvensional.....	62
Gambar 4.2 Komentar Ahli Materi.....	64
Gambar 4.3 Komentar Ahli Media	66
Gambar 4.4 Halaman Judul Sebelum Revisi.....	67
Gambar 4.5 Halaman Judul Sesudah Revisi	67
Gambar 4.6 Ukuran font Sebelum Revisi	68
Gambar 4.7 Ukuran font Sesudah Revisi	68
Gambar 4.8 Petunjuk Media Sebelum Revisi	68
Gambar 4.9 Petunjuk Media Sesudah Revisi	68
Gambar 4.10 Pengoperasian Media	70
Gambar 4.11 Implementasi Media	70

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Surat Permohonan Pengajuan Judul.....	94
lampiran 2 Berita Acara	96
lampiran 3 Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	98
lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	99
lampiran 5 Hasil Angket Need Assessment Guru.....	100
lampiran 6 Hasil Wawancara	101
lampiran 7 Hasil Angket Need Assessment Siswa	102
lampiran 8 Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	104
lampiran 9 Lembar Validasi Materi Media Pembelajaran	106
lampiran 10 Perangkat Pembelajaran.....	108
lampiran 11 Lembar Hasil Post Test	126
lampiran 12 Angket Respon Guru	128
lampiran 13 Angket Respon Siswa.....	131
lampiran 14 Dokumentasi Penelitian.....	132
lampiran 15 Surat Keterangan Pemanfaatan Media	133
lampiran 16 Hasil Cek Plagiasi	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi di era globalisasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi adalah alat bantu manusia untuk mencapai sebuah tujuan (Anjarini & Suyoto, 2022). Dengan adanya teknologi, dapat mempermudah suatu pekerjaan. Pemanfaatan teknologi di Indonesia sudah dimulai sejak tahun 1970-an yang diawali dari perguruan tinggi. Peranan teknologi saat ini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, salah satunya pada sektor pendidikan. Penggunaan teknologi dalam sektor pendidikan harus disikapi cepat oleh seorang guru supaya dapat membantu proses pembelajaran siswa di dalam kelas dengan baik (Astri et al., 2022). Hal ini perlu dilakukan agar menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia adalah lingkungan hidup mereka. Menjaga lingkungan hidup tetap sehat adalah tanggung jawab semua orang, termasuk anak-anak usia dini. Orang-orang harus dididik tentang pentingnya menjaga lingkungan hidup sehat sejak kecil. Proses pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan (Herlina, 2017). Lingkungan hidup adalah upaya sistematis dan terpadu yang dilakukan untuk melestarikan fungsi lingkungan hidup dan mencegah terjadinya pencemaran atau kerusakan lingkungan hidup yang meliputi perencanaan, pemanfaatan, pengendalian, pemeliharaan, pengawasan, dan penegakan hukum (Safitri et al., 2020).

Guna menciptakan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, perlu dikembangkannya berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Dewi & Agung, 2021). Karena pada hakikatnya pembelajaran Kurikulum Merdeka (Kurmer) ditujukan kepada seorang guru dalam kebebasan mengembangkan kurikulum dan pembelajaran, sehingga kreatifitas semakin terbuka dan terakomodasi untuk berinovasi. Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah dasar memberi ruang kepada guru untuk memilih maupun mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi asalkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Dwiqi et al., 2020). Inti dari Kurikulum

Merdeka adalah pembelajaran diferensiasi, dimana seorang guru dapat memperhitungkan kebutuhan setiap individu dimulai dari minat, kemampuan, dan gaya belajar yang berbeda-beda, serta memilih strategi yang sesuai dengan siswanya (Salwani & Ariani, 2021). Selain itu, guru juga perlu menyediakan berbagai media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna (Ginting, 2021). Pembelajaran Kurikulum Merdeka yang juga berpusat kepada siswa mengharuskan guru berperan sebagai narasumber atau fasilitator yang mana guru dapat menerapkan strategi, metode, hingga penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan setiap individu (Habib et al., 2020). Oleh karena itu seorang guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu siswa agar lebih aktif sehingga sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, efektif dan efisien (Imron et al., 2023). Kreativitas guru dapat dilakukan dengan cara membuat media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Bukan hanya itu saja, pembelajaran dengan metode konvensional atau dapat disebut dengan metode ceramah dirasa kurang sesuai untuk pembelajaran Kurikulum Merdeka (Karyadiputra et al., 2023). Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang disusun guna mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Proses belajar dapat terjadi di mana saja, seperti di rumah, tempat kerja, lingkungan masyarakat, dan di sekolah, serta berlangsung dengan berbagai cara apa saja, dari apa, siapa dan bagaimana saja (Gagne, 1977). Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar harus lebih ditekankan oleh guru supaya lebih terarah dalam proses pembelajaran sehingga akan diperoleh berbagai pengetahuan yang bermakna secara holistik (Lestari & Wirasty, 2019). Ketika seorang guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran dan siswa hanya mendengarkan informasi yang disampaikan oleh guru, maka dalam proses pembelajaran di kelas akan membuat siswa menjadi pasif sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal, yakni pada pembelajaran IPA khususnya pada materi memelihara lingkungan. Hasil belajar siswa yang kurang optimal dapat dilihat dari hasil dokumentasi nilai setelah berlangsungnya kegiatan penilaian harian. Dari 20 orang siswa hanya 4 yang

tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 4 diantaranya masih sama dengan KKM, dan sisanya 12 orang siswa nilainya masih di bawah KKM.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas I SDN Tempel Wetan ditemukan bahwa guru menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik pada materi pembelajaran. Guru cenderung memberikan materi berdasarkan pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dimana hal tersebut tidak diikuti dengan media pembelajaran yang menarik minat siswa akan materi tersebut. Selain menggunakan media yang kurang sesuai, sumber belajar yang digunakan masih belum bervariasi semuanya mengacu pada buku paket. Buku paket yang menjadi pedoman siswa dalam pembelajaran nyatanya kurang memadai jika hanya digunakan sebagai sumber referensi karena hanya terdapat gambar dan ilustrasi saja. Bentuk tugas yang diberikan kepada siswa juga kurang menantang, guru hanya memberikan tugas dalam bentuk soal teks saja, tidak ada tugas yang dirancang yang dapat memotivasi siswa atau menantang bagi siswa untuk belajar.

Oleh sebab itu, guru harus mempersiapkan soal maupun tugas-tugas yang dapat membuat siswa berpikir kritis, kreatif serta mampu menyelesaikan masalah. Selain permasalahan dari guru, juga ditemukan permasalahan dari siswa, yang dimana hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan yaitu motivasi atau semangat belajar siswa kurang optimal. Situasi ini dibuktikan pada saat pembelajaran banyak siswa yang kurang memperhatikan guru, mengantuk, serta berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Selain motivasi siswa yang kurang optimal, aktivitas belajar siswa juga masih rendah. Hal ini dilihat dari sikap siswa yang cepat merasa bosan di kelas dan tidak fokus mengerjakan tugas pada saat pembelajaran. Ketika rasa bosan dan malas sudah masuk ke dalam proses pembelajaran maka yang terjadi adalah siswa kurang memahami materi apa yang telah dijelaskan dan diberikan oleh guru (Jannah et al., 2020). Peristiwa tersebut menyebabkan rasa bosan, jenuh dan malas dalam pembelajaran sehingga dapat menyebabkan siswa kurang memahami informasi yang diberikan guru, sulit menyimpulkan materi, sulit mengeluarkan pendapat siswa, serta sulit memutuskan tindakan yang akan diambil.

Selain melakukan kegiatan observasi, peneliti juga melaksanakan kegiatan wawancara pada guru kelas I setelah melakukan kegiatan pembelajaran pada materi Memelihara Lingkungan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa siswa senang belajar menggunakan teknologi. Fasilitas yang tersedia di sekolah seperti proyektor dan laptop belum dimanfaatkan sebaik mungkin. Guru hanya mengandalkan media berupa buku serta gambar yang ada di sekitarnya. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku dirasa kurang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Disamping itu terbatasnya pengetahuan guru terhadap teknologi menjadi sebuah kendala dalam mengoperasikan laptop. Hal itulah yang membuat pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional dan monoton yang membuat siswa kurang tertarik pada pembelajaran IPA materi Memelihara Lingkungan.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran menjadi hal yang sangat perlu diperhatikan. Salah satu alternatif untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi Memelihara Lingkungan. Ada beberapa kelebihan atau keunggulan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* diantaranya sebagai berikut: pertama, dapat menciptakan media pembelajaran dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum (Manurung, 2021). Kedua, pengguna dapat memasukkan berbagai jenis file, seperti PowerPoint, Flash, video dan lain sebagainya (Nata & Putra, 2021). Ketiga, dapat menghasilkan gambar dan suara di dalam multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* (Rachmawati et al., 2023). Keempat, terdapat program yang digunakan untuk membuat quiz yang tidak perlu mengimport file eksternal dan memberikan sarana interaktif karena melibatkan siswa dalam pembelajaran (Rahmi & Samsudi, 2020).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Razilu, 2021) dengan judul “Pengembangan Mobile Learning berbasis Android Menggunakan Articulate Storylane 3 Di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa hasil uji validasi

oleh ahli media pembelajaran diperoleh persentase sebesar 81,5% yang berarti terkategori layak. Penilaian dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 86,36% yang berarti masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Penilaian dari 20 orang siswa kelas V SD Negeri 10 Mandonga diperoleh persentase rata-rata sebesar 94,54% yang berarti masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Hasil uji ini menunjukkan bahwa pengembangan mobile learning menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran komputer di SD Negeri 10 Mandonga terkategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mubarak & Masrurotuallaily (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Terintegrasi Keislaman Berbasis Android menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Bilangan Bulat Di Smpn 01 Maesan” menunjukkan bahwa kevalidan media pembelajaran memperoleh rata-rata sebesar 4,91 dengan kategori sangat baik dan sangat valid. Kepraktisan media pembelajaran dari respon siswa sebesar 84,96% dari seluruh aspek dengan kategori sangat kuat dan respon guru sebesar 98,67% dengan kategori sangat kuat.

Dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3*. Meski banyak penelitian tentang cerita bergambar, kebaharuan pada penelitian ini adalah belum ada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* pada materi memelihara lingkungan. Media ini diharapkan dapat memberikan manfaat ganda, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa melalui visual dari gambar dan juga menambah wawasan siswa tentang memelihara lingkungan yang ada di sekitar melalui media interaktif. Media ini dikembangkan khusus untuk menjawab permasalahan pada siswa kelas 1 SDN TEMPEL WETAN yaitu kurangnya minat belajar siswa juga masih rendah. Hal ini dilihat dari sikap siswa yang cepat merasa bosan di kelas dan tidak fokus mengerjakan tugas pada saat pembelajaran. Penelitian ini merupakan pengembangan produk media pembelajaran baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga dapat memperkaya media pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin mengambil judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Memelihara Lingkungan Siswa Kelas I Sd Negeri Tempel Wetan“. Dengan adanya penelitian ini diharapkan membawa manfaat dapat terciptanya pembelajaran aktif, dimana siswa tidak hanya memperhatikan guru dalam menjelaskan materi saja melainkan ikut andil dalam bagian dalam proses pembelajaran.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka di batasi permasalahanya sebagai berikut.

1. Pengembangan Multimedia Interaktif
 - a. Penelitian ini akan fokus pada pengembangan multimedia interaktif menggunakan Articulate Storyline 3.
 - b. Hanya fitur-fitur yang relevan untuk pembelajaran interaktif akan digunakan, seperti pembuatan kuis, animasi, dan elemen multimedia (audio, video, gambar).
2. Materi Pembelajaran
 - a) Materi yang digunakan dalam penelitian ini tentang "Memelihara Lingkungan" yang termasuk dalam kurikulum IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).
 - b) Penelitian ini tidak menacakup materi IPA lainnya di luar topik memelihara lingkungan.
3. Subjek Penelitian
 - a) Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 SD dengan jumlah total 20 siswa.
 - b) Penelitian ini tidak akan melibatkan siswa dari kelas lain atau jumlah siswa yang lebih banyak, serta tidak akan mempertimbangkan faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* pada materi memelihara lingkungan untuk siswa kelas I di SD Negeri Tempel Wetan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* pada materi memelihara lingkungan untuk siswa kelas I di SD Negeri Tempel Wetan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* pada materi memelihara lingkungan untuk siswa kelas I di SD Negeri Tempel Wetan?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditentukan tujuan pengembangan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* pada materi Menjaga lingkungan untuk siswa kelas I di SD Negeri Tempel wetan.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* pada materi Menjaga Lingkungan untuk siswa kelas I di SD Negeri Tempel wetan.
3. Mendeskripsikan keefektifan media pmebelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* pada materi Menjaa Lingkungan untuk siswa kelas I di SD Negeri Tempel Wetan.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini memiliki manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharap mampu memperluas pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu memperoleh pengetahuan baru dan strategi pendekatan pembelajaran yang efektif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3* dapat membantu mengajarkan materi memelihara lingkungan kepada siswa secara interaktif dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storylane 3*, siswa mampu memahami materi memelihara lingkungan secara interaktif, visual, dan menyenangkan. Media ini dapat memfasilitasi siswa dalam meningkatkan pemahaman materi, keaktifan belajar, dan penggunaan teknologi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarini, T., & Suyoto. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Terintegrasi HOTS di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(4), 69–80.
- Akbar, S. D. (2022). Instrumen perangkat pembelajaran.
- Aryadillah, F. F. (2017). Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585.
- Candra, O. Akbar, Sa'dun. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ade, IP, dkk. 2018. Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS. Yogyakarta: Media Akademi Duniapendidikan. co. id, (2021, 21 Desember). Jenis Perangkat. Universitas, 62, 74.
- Damanik, D. N., & Yarshal, D. (2022). Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-Benda di Sekitar Kita Di Sekolah Dasar Kelas III. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 14-21.
- Dousay, TA, & Branch, RM (2023). Survei model desain instruksional . Brill.
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149–157.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Farisi, S., & Lesmana, M. T. (2021). Peranan Kinerja Pegawai: Disiplin Kerja kepemimpinan Kerja dan lingkungan kerja. *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 336–351.
- Ginting, D. (2021). *Teori dan Praktek Pembelajaran Berbasis Multimedia*.

Media Nusa Creative.

- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.
- Halimah, I. N., & Indriani, F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada pembelajaran tematik abad 21 bagi siswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(2), 159-170.
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada operasi pada matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51–60.
- Herlina, N. (2017). Permasalahan lingkungan hidup dan penegakan hukum lingkungan di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*, 3(2), 162–176.
- Jannah, I. N., Hariyanti, D. P. D., & Prasetyo, S. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54–59.
- Karyadiputra, E., Setiawan, A., Kumala, S., Abdi, M. R., & Febriyanti, R. M. (2023). Diversifikasi Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Numerasi pada SDN Tabing Rimbah 1. *Communnity Development Journal*, 4(3), 6709–6715.
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan seni budaya dan prakarya kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Mubarak, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Terintegrasi Keislaman Berbasis Android menggunakan Articulate Storylane 3 pada Materi Bilangan Bulat di SMPN 01 Maesan.

- ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 4 (1), 72–84.
- Muhtar, M., & Nisa, A. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Menitikberatkan Aspek Kearifan Lokal pada Pemahaman Materi IPA Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2126–2138.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227.
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363.
- Rani, N., & Mujianto, G. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Transformasi Energi Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1529-1543.
- Razilu, Z. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 Di Sekolah Dasar: Android-Based Mobile Learning Development Using Articulate Storyline 3 In Elementary School. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 17–21.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 176–180.
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415.
- Saputra, A. I. (2019). Hubungan Kesehatan Lingkungan Rumah dengan Kejadian

- Ispa pada Siswa SD Negeri 1 Ulak Depati. *Jurnal Keperawatan*, 9(2), 41–49.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. ALFABETA.
- Sulistyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Kompetensi Guru Era Digital Learning. *Educational Learning and Innovation*, 2(1), 98–116.
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate storyline: Sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19-25.
- Suharsimi Arikunto. 2015. *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya*
- Suzianti, D., & Dafit, F. (2023). Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Riau untuk Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 392–401.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial). PENERBIT KBM INDONESIA.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
- Yadnyawati, I. A. G., Winarti, N. N. S., Seniwati, D., Ngurah, I. G. A., & Surawati, N. M. (2023). Peranan Keluarga Menciptakan Lingkungan Sehat Bagi Anak. *Jurnal Widya Biologi*, 91-102.