

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI PENGUKURAN  
VOLUME DENGAN SATUAN BAKU UNTUK PESERTA DIDIK  
KELAS 4 SDN 7 SUGIHWARAS**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD



OLEH:

**DHIRTA SATRIA HANANTHA**  
NPM: 2114060052

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA  
2025

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI PENGUKURAN  
VOLUME DENGAN SATUAN BAKU UNTUK PESERTA DIDIK  
KELAS 4 SDN 7 SUGIHWARAS**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD



OLEH:

**DHIRTA SATRIA HANANTHA**  
NPM: 2114060052

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA  
2025

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi oleh:

**DHIRTA SATRIA HANANTHA**

NPM: 2114060052

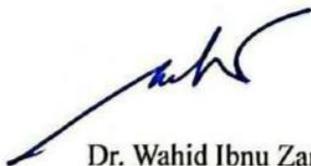
Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE  
STORYLINE 3* PADA MATERI PENGUKURAN VOLUME DENGAN SATUAN  
BAKU UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN 7 SUGIHWARAS**

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

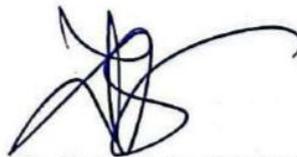
Tanggal: 4 Juli 2025

Pembimbing I



Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.  
NIDN. 0713078602

Pembimbing II



Dr. Zainal Afandi, M.Pd.  
NIDN. 0005076902

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

**DHIRTA SATRIA HANANTHA**  
NPM: 2114060052

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*  
*STORYLINE 3* PADA MATERI PENGUKURAN VOLUME DENGAN SATUAN  
BAKU UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN 7 SUGIHWARAS**

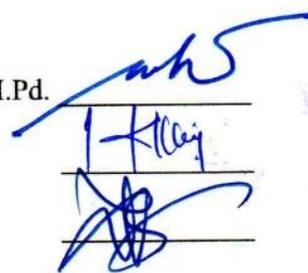
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UNP Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
2. Penguji I : Ita Kurnia, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Zainal Afandi, M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



Motto:

*Orang berilmu akan mengetahui orang yang bodoh.*

*Karena dia pernah bodoh.*

*Sedangkan orang bodoh, tidak mengetahui orang yang berilmu.*

*Karena dia tidak pernah berilmu.*

(Sang Filsuf Stoic, Plato)

Kupersembahkan karya ini buat:

**Diri saya sendiri**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dhirta Satria Hanantha  
Jenis Kelamin : Laki – Laki  
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/ 25 November 2002  
NPM : 2114060052  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa 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 penuh diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 4 Juli 2025

Yang Menyatakan



**DHIRTA Satria HANANTHA**

NPM: 2114060052

## PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Pengukuran Volume Dengan Satuan Baku Untuk Peserta Didik Kelas 4 SDN 7 Sugihwaras* ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih 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. Agus Widodo, M. Pd. selaku Dekan FKIP yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, S. Pd., M. Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri yang selalu memberikan bimbingan dan dukungan kepada mahasiswa.
4. Dr. Wahid Ibnu Zaman, M. Pd. selaku dosen pembimbing 1 atas segala bimbingan dan arahan yang diberikan kepada penulis skripsi.
5. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku dosen pembimbing 2 atas segala bimbingan dan arahan yang diberikan kepada penulis skripsi.
6. Kepala Sekolah SDN 7 Sugihwaras yang telah membantu dalam pelaksanaan pengumpulan data hingga uji coba produk.
7. Wali kelas 4 SDN 7 Sugihwaras yang telah membantu dalam pelaksanaan pengumpulan data hingga uji coba produk.
8. Peserta didik kelas 4 SDN 7 Sugihwaras yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran.
9. Ibu dan Bapak kami, serta saudara yang telah banyak mendukung, memberi motivasi dan selalu mendoakan kami.
10. Teman-teman mahasiswa kelas 4B PGSD yang telah memberikan semangat dan dukungan.

11. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai dengan harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik embun di luasnya daun talas.

Kediri, 16 Juli 2023



**DHIRTA SATRIA MANANTHA**

NPM: 2114060052

## RINGKASAN

**Dhirta Satria Hanantha** Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Pengukuran Volume Dengan Satuan Baku Untuk Peserta Didik Kelas 4 SDN 7 Sugihwaras, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2025.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Volume Satuan Baku

Matematika merupakan ilmu yang sangat fundamental dalam pendidikan. Akan tetapi, karena mempunyai sifat yang abstrak peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Berdasarkan hasil observasi di SDN 7 Sugihwaras pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran yang berfokus pada guru sehingga peserta didik kurang berinteraksi dengan materi. Dari hasil wawancara pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran. Dan hasil dokumentasi dari nilai ulangan harian pada materi pengukuran volume dengan satuan baku rata-rata nilai yaitu 62 masih di bawah KKTP sekolah 75. Sehingga dalam pembelajaran perlu melibatkan penggunaan media pembelajaran yang dapat membangun interaksi aktif peserta didik dengan materi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Dengan dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, serta mendapat nilai praktis oleh pengguna media dan tentunya dapat menunjukkan peningkatan rata-rata nilai ulangan harian peserta didik pada pembelajaran maka media dapat digunakan secara menyeluruh.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Plomp. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 di SDN 7 Sugihwaras. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Instrumennya menggunakan lembar angket validasi ahli, lembar angket respons pengguna, dan uji coba lapangan. Data dikumpulkan dari lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik.

Hasil dari penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Pengukuran Volume Dengan Satuan Baku Untuk Peserta Didik Kelas 4 SDN 7 Sugihwaras yaitu memperoleh nilai kevalidan 94,15% dengan kategori sangat valid, nilai kepraktisan 100% dengan kategori sangat praktis, dan nilai keefektifan 86,25 serta 87,83 dengan kategori efektif. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Pengukuran Volume Dengan Satuan Baku Untuk Peserta Didik Kelas 4 SDN 7 Sugihwaras dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik untuk materi pengukuran volume dengan satuan baku kelas 4 sekolah dasar.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR MOTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Penelitian Terdahulu .....	8
B. Kajian Teori.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Multimedia Interaktif.....	14
3. <i>Articulate Storyline 3</i> .....	15
4. Pengukuran Volume Dengan Satuan Baku.....	17

5. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar .....	19
6. Hasil Belajar .....	21
C. Kerangka Berpikir .....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Model/Pendekatan Pengembangan .....	24
B. Prosedur Pengembangan .....	24
C. Desain Pengembangan .....	28
D. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	28
E. Uji Coba Produk .....	29
F. Validasi Produk.....	30
G. Jenis Data Dan Instrumen Penelitian .....	31
H. Teknik Analisis Data .....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
A. Data Produk Hasil Pengembangan .....	39
B. Hasil Uji Coba .....	58
C. Analisis Data .....	64
D. Revisi Produk .....	72
E. Kajian Produk Akhir .....	76
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
A. Simpulan .....	78
B. Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Jenis Data, Instrumen, dan Responden dalam Penelitian.....	29
3.2 : Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	30
3.3 : Angket Validasi Ahli Materi .....	31
3.4 : Angket Kepraktisan Respons Guru .....	32
3.5 : Angket Kepraktisan Respons Peserta Didik .....	33
3.6 : Kategori Kevalidan Produk .....	34
3.7 : Kategori Kepraktisan Produk .....	35
4.1 : Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4 SDN 7 Sugihwaras.....	37
4.2 : Data Nilai Ulangan Harian Kelas 4 SDN 7 Sugihwaras .....	39
4.3 : Identitas Materi .....	42
4.4 : Hasil Validasi Ahli Materi .....	56
4.5 : Hasil Validasi Ahli Media.....	57
4.6 : Hasil Kepraktisan Guru Kelas .....	58
4.7 : Hasil Kepraktisan Kelas Terbatas Peserta Didik.....	59
4.8 : Hasil Kepraktisan Kelas Luas Peserta Didik.....	59
4.9 : Hasil Uji Coba Kelas Terbatas .....	60
4.10 : Hasil Uji Coba Kelas Luas .....	60
4.11 : Hasil Validasi Ahli Materi .....	62
4.12 : Hasil Validasi Ahli Media.....	63
4.13 : Kevalidan Produk.....	64
4.14 : Hasil Kepraktisan Guru Kelas .....	65
4.15 : Hasil Kepraktisan Kelas Terbatas Peserta Didik.....	65
4.16 : Hasil Kepraktisan Uji Coba Kelas Terbatas .....	66
4.17 : Hasil Kepraktisan Kelas Luas Peserta Didik.....	67
4.18 : Hasil Kepraktisan Uji Coba Kelas Luas.....	67
4.19 : Hasil Keefektifan Uji Coba Kelas Terbatas.....	68
4.20 : Hasil Keefektifan Uji Coba Kelas Luas .....	69

4.21 : Revisi Produk dari Ahli Materi.....	70
4.22 : Revisi Produk dari Ahli Media .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Ilustrasi perbandingan volume.....	16
2.2 : Ilustrasi satuan volume $ml$ dan $l$ .....	16
2.3 : Ilustrasi satuan volume dengan kubus satuan sertac $m^3$ dan $m^3$ .....	17
2.4 : Bagan Kerangka Berpikir .....	21
3.1 : Tahapan Model Pengembangan Plomp.....	23
3.2 : Alur Desain Pengembangan Media.....	26
4.1 : Desain Halaman Login.....	40
4.2 : Desain Halaman Beranda Menu .....	41
4.3 : Desain Halaman Identitas Materi.....	42
4. 4 : Desain Halaman Materi.....	43
4.5 : Desain Halaman Game.....	44
4. 6 : Desain Halaman Kuis.....	45
4. 7 : Desain Halaman Profil Pengembang .....	46
4. 8 : Realization Halaman Login.....	47
4. 9 : Realization Halaman Beranda Menu .....	48
4.10 : Realization Halaman Identitas Materi.....	49
4.11 : Realization Halaman Materi .....	50
4.12 : Realization Halaman Game .....	51
4.13 : Fitur Drag and Drop.....	51
4.14 : Realization Halaman Hasil .....	52
4.15 : Realization Halaman Kuis.....	53
4.16 : Realization Halaman Pemrograman Kuis .....	54
4.17 : Realization Halaman Hasil Kuis.....	54
4.18 : Realization Halaman Profil Pengembang.....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Kartu Bimbingan Skripsi.....	85
2 : Pedoman Observasi.....	87
3 : Pedoman Wawancara.....	89
4 : Nilai Sebelum Menggunakan Media.....	91
5 : Lembar Pengajuan Judul.....	95
6 : Lembar Validasi.....	93
7 : Surat Pengantar/Ijin Penelitian.....	100
8 : Angket Kepraktisan Guru.....	101
9 : Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	104
10 : Nilai Keefektifan.....	105
11 : Modul Ajar.....	106
12 : Pemanfaatan Produk.....	114
13 : Cek Plagiarisme.....	117

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan menjadi suatu hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh individu. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu usaha pendewasaan serta perubahan melalui pembelajaran yang dilakukan manusia secara sadar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Nugraha, 2021). Bangsa yang maju umumnya mempunyai tingkat produktivitas, pendidikan, dan mutu sumber daya manusia yang tinggi (Desmawan dkk., 2023). Matematika menjadi salah satu ilmu yang sangat fundamental dalam pendidikan. Hal ini terjadi karena matematika berguna dalam pemecahan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Buyung dkk., 2022). Menurut Supriyanti (2020) matematika mempunyai manfaat yang sangat penting bagi kehidupan peserta didik untuk saat ini dan suatu saat nanti. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Hasibuan (2018) bahwa matematika merupakan ilmu yang abstrak dan pasti, serta memiliki peran penting bagi kehidupan manusia. Karena sifatnya yang abstrak, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika (Muin dkk., 2022). Maka dari itu penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika dapat menjadi sarana untuk memvisualisasikan materi yang abstrak bagi peserta didik.

Perkembangan zaman membawa kemajuan teknologi yang berdampak pada banyak sektor kehidupan, tidak terkecuali pendidikan. Teknologi mempunyai potensi yang signifikan dalam pendidikan. Kurikulum merdeka menekankan pada pembelajaran yang fleksibel, kreatif, berlandaskan kebutuhan peserta didik, serta pembelajaran yang dapat berintegrasi dengan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan relevan terhadap perkembangan zaman. Selain itu, pemanfaatan teknologi dapat berperan dalam meningkatkan sistem pendidikan, penyampaian materi pembelajaran, mempermudah akses pendidikan, serta meningkatkan efisiensi biaya masyarakat (Vincent-Lancrin, 2021). Secara spesifik dalam penelitiannya Kalyani (2024)

menemukan hasil yang signifikan dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, dengan kesimpulan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai sebuah media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Maka dari itu, untuk dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar matematika peserta didik perlu terlibatnya teknologi dalam pembelajaran matematika sebagai sebuah multimedia interaktif.

Dilakukan pengumpulan data pada kelas 4 SDN 7 Sugihwaras. Dari hasil observasi guru didapatkan data bahwa guru melaksanakan pembelajaran pada materi pengukuran volume dengan satuan baku dengan sistem yang berfokus pada guru (*teacher center*). Sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku LKS yang disediakan oleh sekolah. Dan dalam mengajar guru tidak menggunakan media pembelajaran. Sedangkan dari hasil observasi peserta didik didapatkan data peserta didik kurang memahami materi yang ajarkan. Karena penggunaan metode yang monoton hanya *teacher center* mengakibatkan peserta didik kurang berinteraksi dengan materi sehingga cepat bosan dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru kelas 4 bahwa peserta didik kurang tertarik pada mata pelajaran matematika. Hal ini terjadi karena matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Berdasarkan hasil dokumentasi dari nilai ulangan harian pengukuran volume dengan satuan baku peserta didik kelas 4 SDN 7 Sugihwaras pada materi pengukuran volume dengan satuan baku mendapat rata-rata nilai yaitu 62. Rata-rata nilai tersebut masih di bawah KKTP yang ditentukan sekolah yaitu 75.

Dari uraian yang telah disajikan di atas, maka diperlukan kreativitas dan inovasi guru dalam mengemas materi pembelajaran agar menarik. Cara pengemasan yang lebih menarik ini dapat berupa pengemasan materi pembelajaran menjadi suatu media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi peserta didik. Karena media pembelajaran dapat memvisualisasikan materi yang diajarkan sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik (Mashuri, 2020).

Menurut Wulandari (2022) penggunaan media yang tepat juga mempermudah penyampaian pesan saat pembelajaran. Media pembelajaran yang mencakup beberapa aspek seperti audio, teks, dan visual dapat dikatakan sebagai multimedia. Multimedia interaktif memudahkan pengguna karena dapat leluasa dalam mengoperasikannya (Meiningtias, 2022).

Kemudahan digital telah merambah dalam berbagai lapisan masyarakat. Hal ini menjadikan kecenderungan masyarakat dalam berbagai aktivitas melibatkan aspek digital sehingga dapat dikatakan sebagai masyarakat digital native (Supratman, L. P., 2018). Hal ini menjadikan tuntutan pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan sehari-hari sejak usia dini. Karena dengan dikenalkannya teknologi digital dapat berguna untuk ke depannya seperti *gadget*, komputer, laptop dan lain sebagainya. Komputer dapat menjadi alat elektronik yang multifungsi (Permana & Mahameruaji, 2019). Komputer atau perangkat elektronik lainnya jika dilihat dari segi pendidikan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu (Putri, 2019). Sehingga dengan hadirnya perangkat elektronik dan aplikasi-aplikasi yang mendukung dapat digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan dikemas sesuai karakteristik peserta didik. Pemanfaatan ini dapat berupa pengembangan multimedia interaktif yang dapat menjadi sarana menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didiknya.

Ada banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif dalam pembelajaran. *Articulate Storyline 3* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif (Ariani, 2020). Karena dalam *Articulate Storyline 3* terdapat banyak fitur yang dapat memudahkan kita dalam membuat multimedia interaktif yang memuat audio, video, teks dan lain sebagainya (Nurmala dkk., 2021). Dengan banyaknya fitur yang dimuat sangat berguna dalam pembuatan multimedia interaktif yang menarik. Sehingga multimedia interaktif yang dibuat dapat memuat konten materi, gambar atau foto pendukung materi, bahkan video yang dapat memperjelas materi yang diberikan.

Serta dapat menarik peserta didik agar lebih berinteraksi dengan materi tidak hanya mendengar penjelasan dari guru saja. Multimedia interaktif ini juga dapat menampilkan evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan maupun pilihan ganda. Tentu dengan hasil yang dapat dimunculkan secara langsung dan pembahasannya.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengelaborasi multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3* menjadi sebuah aplikasi yang dapat diakses menggunakan *smartphone*. Sehingga tidak hanya guru tetapi juga peserta didik dapat mudah dalam mengakses media ini. Sebagai upaya pemecahan permasalahan ini maka diadakan penelitian dengan judul: *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Pengukuran Volume Dengan Satuan Baku Untuk Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar*.

## **B. Batasan Masalah**

Penelitian ini mempunyai batasan yaitu pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Materi yang digunakan dalam multimedia interaktif ini adalah pengukuran volume dengan satuan baku. Penelitian ini dilakukan di kelas 4 SDN 7 Sugihwaras. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDN 7 Sugihwaras. Penelitian ini juga dibatas menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan Plomp yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: *preliminary investigation; design, realization/construction; tes, evaluation, and revision; implementation*. Uji coba produk akan dilakukan pada tanggal 3 Juni 2025 dengan melibatkan guru dan 31 peserta didik kelas 4 SDN 7 Sugihwaras untuk mendapatkan nilai kepraktisan dan keefektifan.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas, maka permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengukuran volume dengan satuan baku untuk peserta didik kelas 4 SDN 7 Sugihwaras?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengukuran volume dengan satuan baku untuk peserta didik kelas 4 SDN 7 Sugihwaras?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengukuran volume dengan satuan baku untuk peserta didik kelas 4 SDN 7 Sugihwaras?

### D. Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah yang telah dicantumkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis:

1. untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengukuran volume dengan satuan baku untuk peserta didik kelas 4 SDN 7 Sugihwaras,
2. untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengukuran volume dengan satuan baku untuk peserta didik kelas 4 SDN 7 Sugihwaras,
3. untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengukuran volume dengan satuan baku untuk peserta didik kelas 4 SDN 7 Sugihwaras.

## E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memperluas khazanah kajian pustaka. Peneliti juga mempunyai harapan agar penelitian ini dapat menghasilkan kebermanfaatan bagi semua pihak yang menaruh perhatiannya serta ketertarikannya terhadap multimedia interaktif yang tertuju pada kajian pada penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Pengukuran Volume Dengan Satuan Baku Untuk Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar”. Sehingga manfaat dari penelitian ini dapat dijabarkan dalam manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan manfaat teoritisnya, penelitian ini dimaksudkan supaya dapat memberi pengetahuan terkait dengan media pembelajaran yang selalu berkembang menyesuaikan zaman. Selain itu, penelitian ini juga mempunyai manfaat untuk menambah sumber rujukan bagi penelitian-penelitian tentang pengembangan aplikasi media pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

Berdasarkan manfaat secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain.

#### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat berguna sebagai pengalaman dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh atau dipelajari. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam melakukan atau mengkaji penelitian-penelitian selanjutnya terkait multimedia interaktif dan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi.

#### b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru sebagai tenaga pendidik, multimedia interaktif ini dapat memudahkan dalam penyampaian materi yang mungkin sulit kalau hanya disampaikan secara lisan saja, menambah inovasi dalam pembelajaran, mengenalkan teknologi dalam proses pembelajaran, dan

menambah wawasan bagi guru terkait pengembangan media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik dapat memudahkan dalam memahami materi yang sedang dipelajari, menambah rasa ketertarikan bagi peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran, serta dapat menjadi suatu kemudahan bagi peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19–28.
- Ariani, Y. (2020). Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas iv sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- Asnanda, D., AKA, K. A., & Damariswara, R. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Mengidentifikasi Cerita Fiksi Secara Lisan Untuk Siswa Kelas IV Sdn Lirboyo 1 Tahun Ajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Aswardi, A., Mukhaiyar, R., Elfizon, E., & Nellitawati, N. (2019). Pengembangan Trainer Programable Logic Gontroller Sebagai Media Pembelajaran Di Smk Negeri Kota Payakumbuh. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 5(1), 51–56.
- Buyung, B., Wahyuni, R., & Mariyam, M. (2022). Faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika di sd 14 semperiuk a. *Journal of Educational Review and Research*, 5(1), 46–51.
- Desmawan, D., Cahyaningdyah, F. A., Darwin, R., Putri, S. S., & Rizqina, A. (2023). Analisis Peran Pendidikan Terhadap Kualitas Sumber Daya Manusia Guna Meningkatkan Produktivitas Masyarakat Di DKI Jakarta. *Jurnal Manajemen dan Ekonomi Kreatif*, 1(2), 72–82.
- Dini, J. (2022). Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 719–727.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Hasibuan, E. K. (2018). Analisis kesulitan belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar di smp negeri 12 bandung. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kalyani, L. K. (2024). The Role of NISHTHA in Enhancing Pedagogical Practices: An Empirical Investigation. *International Journal of Scientific Research in Modern Science and Technology*, 3(1), 34–40.

- Kurniawan, D., Wahyuningsih, T., & Sari, D. N. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe think pair share dengan menggunakan power point terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 59–72.
- Lestari, N. (2023). *Media Pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Penamuda Media.
- Marlina, F., Ikashaum, F., & Amelia, Z. (2023). Articulate Storyline: Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Segiempat. *SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 21–34.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Muin, A., Fakhrudin, A., Makruf, A. D., & Gandi, S. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka*.
- Nugraha, M. R. (2021). Kesulitan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP di desa mulyasari pada materi statistika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 235–248.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6).
- Permana, R. S. M., & Mahameruaji, J. N. (2019). Strategi pemanfaatan media baru NET. TV. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 23(1), 21–36.
- Purwaningtiyas, N., Damayanti, S., & Permana, E. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Construct 2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Organ Pencernaan Manusia Pada Kelas V Sdn Ngasem 1 (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Putra, R.N., & Asih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *articulate storyline* Terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV SD. *Academicus: Journal of Teaching and Learning* (1), 61-77.
- Putri, N. L. P. N. S. (2019). Buku Cerita Fabel Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 4(2), 126–143.

- Rahman, A. (2021). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 171–180.
- Sa'dun Akbar, M. P. (2017). Instrumen perangkat pembelajaran. *PT remaja rosdakarya*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Suparno, P. (2001). *Teori perkembangan kognitif jean piaget*. Kanisius.
- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan media sosial oleh digital native. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 47-60.
- Supriyanti, A. (2020). Prediksi Jumlah Calon Peserta Didik Baru Menggunakan Metode Double Exponential Smoothing Dari Brown:(Study Kasus: SD Islam Al-Musyarrofah Jakarta). *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(1), 56–62.
- Susilo, J. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan articulate storyline pada materi kecepatan dan debit untuk peserta didik kelas V sekolah dasar*.
- Vincent-Lancrin, S. (2021). *Frontiers of smart education technology: Opportunities and challenges*.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan powerpoint interaktif sebagai media pembelajaran dalam hybrid learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.
- Yusuf, M. A., Saidah, K., & Wenda, D. D. N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLY POP-UP PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA JAWA TIMUR KELAS IV SDN TIRON 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2126–2135.