

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM
PEREDARAN DARAH KELAS V SDN LIRBOYO 4 KOTA
KEDIRI**

SKRIPSI

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



OLEH :

FRISCA VERINA PUTRI

NPM : 2214060004

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

FRISCA VERINA PUTRI
NPM : 22.1.40.60004

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PEREDARAN
DARAH KELAS V SDN LIRBOYO 4 KOTA KEDIRI**

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

Tanggal : 23 Juni 2026

Pembimbing 1


Farida Nurlaila Zuhaidah, M.Pd
NIDN. 0730098803

Pembimbing 2


Dr. Poppy Rahmatika P., M.Pd
NIDN. 0702078502

Skripsi oleh :

FRISCA VERINA PUTRI
NPM. 221406004

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH KELAS V SDN
LIRBOYO 4 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal 16 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

- | | |
|---------------|---|
| 1. Ketua | : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. |
| 2. Penguji 1 | : Erwin Putera Permana, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd. |

Mengetahui
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Frisca Verina Putri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Cliacap/23 Maret 2004
NPM : 2214060004
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

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

Kediri, 16 Juli 2026

Yang menyatakan



FRISCA VERINA PUTRI
NPM : 2214060004

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS. Al-Baqarah: 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah: 5–6)

“Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR. Muslim)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya dan atas serta dukungan dan doa dari orang-orang tercinta penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada :

1. Cinta pertama dan panutan hidupku, Bapak Yoyok Yulianto, yang selalu mengajarkan arti kerja keras, tanggung jawab, dan ketulusan. Terima kasih atas doa, pengorbanan, kasih sayang, serta segala usaha yang telah diberikan hingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan ini.
2. Pintu surgaku, Ibu Endang Tri Rahayu, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, semangat, dan motivasi tanpa henti. Terima kasih atas segala pengorbanan dan cinta yang menjadi kekuatan terbesar dalam setiap langkah penulis.
3. Ibu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. dan Ibu Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, ilmu, serta motivasi dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan bimbingan selama penulis menempuh pendidikan.
5. Keluarga tercinta, khususnya saudara penulis Chesia Syita Putri, terima kasih atas doa, perhatian, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan, Mila, Devi, Mixel, Della, dan Fadhila, yang telah menemani, saling menguatkan, berbagi cerita, serta berjuang bersama hingga menyelesaikan perkuliahan. Semoga persahabatan ini selalu terjaga.
7. Seseorang yang istimewa dalam hidup penulis, terima kasih atas doa, perhatian, kesabaran, dan dukungan yang selalu diberikan. Kehadiranmu menjadi salah satu penyemangat penulis untuk terus bertahan dan menyelesaikan perjalanan ini.

8. Teman-teman Program Studi PGSD Angkatan 2022, terima kasih atas kebersamaan, pengalaman, dan kenangan yang telah kita lalui bersama selama masa perkuliahan.
9. Terakhir, untuk diri saya sendiri. Terima kasih karena telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah hingga berada di titik ini. Semoga pencapaian ini menjadi awal untuk terus berkembang, berkarya, dan memberikan manfaat bagi banyak orang.

RINGKASAN

Frisca Verina Putri : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V SDN Lirboyo 4 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci : Media pembelajaran interaktif, Articulate Storyline, motivasi belajar, sistem peredaran darah.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas V SDN Lirboyo 4 Kota Kediri pada materi Sistem Peredaran Darah akibat dominasi penggunaan media konvensional, sehingga materi yang bersifat abstrak sulit dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, serta peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model *Development Studies* yang meliputi tahap *preliminary* dan uji *formative tesser* (*self-evaluation, expert review, one-to-one, small group, dan field test*). Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas V SDN Lirboyo 4 Kota Kediri. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli materi dan media, angket respon guru dan siswa, serta angket motivasi belajar, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan perhitungan persentase dan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan sangat valid oleh para ahli dan sangat praktis dengan persentase respon guru sebesar 90% serta respon siswa sebesar 95,10%. Selain itu, media ini terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan skor motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran materi Sistem Peredaran Darah di sekolah dasar.

PRAKARTA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan dan rahmat-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini dilakukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

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 UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul M., M.Pd., selaku Kepala Prodi PGSD UN PGRI Kediri
4. Farida Nurlaila Z., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Erwin Putera P., M.Pd., selaku Dosen Penguji Skripsi atas waktu yang diluangkan untuk menguji saya pada saat sidang skripsi.
7. Bapak/Ibu dosen di lingkungan Program Studi PGSD, yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
8. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan baik dari segi spiritual maupun material.
9. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, 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.

Kediri, 5 Juli 2026

FRISCA VERINA PUTRI
NPM : 22.1.40.60004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	viii
PRAKARTA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
1. Media Pembelajaran	7
2. Jenis-Jenis Media	8
3. Multimedia	9
4. Multimedia Interaktif	9
5. <i>Articulate Storyline</i>	11
7. Sistem Peredaran Darah	13
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	16
C. Kerangka Berpikir	18
BAB III METODE PENELITIAN	19

A. Model Pendekatan Pengembangan.....	19
B. Prosedur Pengembangan	19
C. Desain Pengembangan	22
D. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	24
E. Instrumen Penelitian.....	25
F. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. <i>Preliminary</i> (Persiapan)	40
B. <i>Formative Evaluation</i> (<i>Prototyping</i>).....	43
C. Kajian Produk Akhir	60
BAB V PENUTUP.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 : CP dan TP Sistem Peredaran Darah.....	16
3. 1 : Rincian Instrumen Pengumpulan Data.....	25
3.2 : Lembar Pedoman Observasi	25
3.3 : Lembar Pedoman Wawancara.....	26
3.4 : Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	27
3.5 : Angket Analisis Kebutuhan Guru	27
3.6 : Lembar Validasi Ahli Materi	28
3.7 : Lembar Validasi Ahli Media.....	29
3.8 : Lembar Angket Respon Guru	29
3.9 : Lembar Angket Respon Siswa	30
3.10 : Kisi-Kisi Sebelum & Sesudah.....	31
3.11 : Kisi-Kisi Soal Evaluasi	31
3.12 : Skala Likert	34
3.13 : Kriteria Kevalidan Media dan Materi	35
3.14 : Kriteria tingkat Kepraktisan Media.....	36
3.15 : Kriteria tingkat motivasi belajar siswa.....	37
3.16 : Kriteria Interpretasi Peningkatan Motivasi Belajar Berdasarkan <i>N-Gain</i>	38
4.1 : Hasil Produk Awal	42
4.2 : Hasil Validasi Ahli Media.....	44
4.3 : Revisi Desain dari Ahli Media.....	45
4.4 : Hasil Validasi Ahli Materi	46
4.5 : Revisi Materi dari Ahli Materi.....	48
4.6 : Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test One-to-One</i>	49
4.7 : Angket Uji Kepraktisan dari Siswa (<i>One-to-One</i>).....	51

4.8	: Hasil <i>rata-rata sebelum dan sesudah</i>	52
4.9	: Hasil Ketuntasan Rata-rata Sebelum dan Sesudah.....	52
4.10	: Hasil Rata-rata Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media.....	53
4.11	: N-Gain Motivasi Belajar Siswa	57
4.12	: Angket Uji Kepraktisan dari Siswa (<i>Small Group</i>).....	53
4.13	: Hasil Angket Uji Kepraktisan dari Siswa (<i>Field Test</i>).....	59
4.14	: Desain Produk Akhir	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Kerangka Berpikir.....	18
3.1 : Diagram Alur Formatif Evaluation Tessmer.....	19
4.1 : Desain tampilan judul	42
4.2 : Desain tampilan petunjuk penggunaan media.....	42
4.3 : Desain tampilan menu utama	42
4.4 : Desain tampilan profil pengembang	42
4.5 : Desain tampilan CP & TP	42
4.6 : Desain tampilan materi	42
4.7 : Desain tampilan video.....	42
4.8 : Desain game	42
4.9 : Komentar dan Saran dari Validator Ahli Media	45
4.10 : Desain tampilan judul	45
4.11 : Desain tampilan judul setelah revisi	45
4.12 : Desain tampilan menu utama	45
4.13 : Desain tampilan menu utama setelah revisi	45
4.14 : Desain tampilan CP& TP	45
4.15 : Desain tampilan CP& TP setelah revisi	45
4.16 : Desain tampilan video.....	46
4.17 : Desain tampilan video setelah revisi.....	46
4.18 : Komentar dan Saran dari ahli materi	47
4.19 : Gambar kesalahan bahan ajar.....	48
4.20 : Gambar revisi bahan ajar	48
4.21 : Komentar dan Saran dari Guru	49
4.22 : Desain tampilan judul	60

4.23	: Desain tampilan menu.....	60
4.24	: Tampilan CP& TP.....	60
4.25	: Tampilan Materi.....	60
4.26	: Tampilan video.....	60
4.27	: Tampilan Game.....	60
4.28	: Tampilan Quiz.....	60
4.29	: Tampilan Profil Pengembang.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Berita Acara Bimbingan.....	70
2 : Lembar Pengajuan Judul	72
3 : Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran	73
4 : Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa	74
5 : Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	75
6 : Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	75
7 : Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Respon Guru.....	76
8 : Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Respon Siswa	77
9 : Surat Izin Penelitian	78
10 : Perangkat Pembelajaran	79
11 : Lembar Observasi	96
12 : Angket Validasi Ahli Materi.....	97
13 : Angket Validasi Ahli Media	98
14 : Angket Kepraktisan Respon Guru	99
15 : Angket Kepraktisan Respon Siswa	100
16 : Angket Respon Sebelum	103
17 : Angket Respon Sesudah.....	101
18 : Surat Keterangan Pemanfaatan Media	105
19 : Dokumentasi	106
20 : Hasil Uji Plagiasi.....	107
21 : Surat Keterangan Bebas Plagiasi	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah pilar utama untuk membentuk sumber daya manusia yang unggul serta mampu bersaing di era digital. Pendidikan pada era sekarang sudah menempati era 4.0, yang mana pendidikan lebih menekankan pemanfaatan teknologi digital untuk proses pembelajaran dan biasa disebut *cyber system* yang dinyatakan oleh (Surani, 2019). Pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi pendidik, terutama dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar secara lebih fleksibel, tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu. Di era globalisasi saat ini, pendidikan di tingkat sekolah dasar mempunyai peran penting untuk mendidik generasi muda yang cerdas, terampil, kreatif, serta memiliki akhlak yang baik dan mampu menyelesaikan berbagai persoalan di sekitarnya. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan perlu dilakukan secara optimal agar dapat memberikan kualitas pendidikan yang lebih bagus untuk ke depannya.

Sejalan dengan pendapat Sadriani *et al* (2023) Di era digital saat ini, guru dituntut untuk terus meningkatkan kemampuannya dalam memanfaatkan teknologi, bahkan melebihi pemahaman peserta didik. Penggunaan teknologi pada saat pembelajaran mempunyai peran yang penting untuk mendukung terciptanya pembelajaran berkualitas. Di era digital seperti sekarang, dibutuhkan sosok guru yang mampu beradaptasi dan siap menghadapi berbagai tantangan teknologi dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, peran guru sebagai fasilitator belajar diharuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Media pembelajaran dan materi diberikan untuk siswa perlu disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di masing-masing lembaga pendidikan, terutama di jenjang sekolah dasar. Saat ini, terdapat 2 kurikulum yang digunakan di sekolah dasar, yaitu Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013. Meskipun sebagian besar sekolah dasar di berbagai wilayah Indonesia telah mulai menerapkan Kurikulum Merdeka, untuk beberapa jumlah sekolah tetap menggunakan Kurikulum 2013.

Selain itu, penerapan Kurikulum Merdeka belum mencakup seluruh jenjang kelas, sehingga tidak semua tingkat kelas menjadi sasaran uji coba kurikulum ini. Pada kurikulum merdeka terdapat enam mata pelajaran wajib yang harus dikuasai oleh siswa di sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran tersebut yaitu IPAS (Ilmu pengetahuan alam dan sosial). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA digabung dengan IPS. Terlebih dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar, media pembelajaran menjadi alat penting untuk menjembatani siswa memahami konsep-konsep abstrak seperti sistem peredaran darah.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan (need assessment) yang dilakukan di SDN Lirboyo 4 Kota Kediri, pembelajaran IPA di kelas V masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran konvensional berupa media konkret dan buku ajar. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya multimedia interaktif berbasis Android atau digital, belum diterapkan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil angket analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 62,07% siswa menyatakan media pembelajaran yang digunakan belum mampu memotivasi mereka untuk belajar, 79,31% siswa mengalami kesulitan memahami materi IPA dengan media yang digunakan saat ini, serta 65,52% siswa belum pernah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Di sisi lain, 86,21% siswa menyatakan akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran apabila menggunakan media yang menarik, dan 82,76% siswa meyakini bahwa hasil belajar dapat meningkat apabila pembelajaran menggunakan media berbasis multimedia. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses untuk meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline menjadi salah satu alternatif yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi sistem peredaran darah.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh sebelum penggunaan multimedia interaktif, motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA materi

sistem peredaran darah masih belum optimal. Hasil pre-test angket motivasi belajar menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa hanya mencapai 48%. Hasil tersebut didukung oleh temuan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa 62,07% siswa menyatakan media pembelajaran yang digunakan belum mampu memotivasi mereka untuk belajar, sedangkan 86,21% siswa menyatakan akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran apabila menggunakan media yang lebih menarik dan interaktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi sistem peredaran darah.

Dari hasil wawancara dengan guru dan peserta didik, materi sistem peredaran darah pada kelas V SD seringkali dianggap sulit dipahami karena melibatkan banyak istilah ilmiah dan proses biologis yang tidak dapat diamati secara langsung oleh peserta didik. Akibatnya, siswa kesulitan memvisualisasikan proses yang terjadi dalam tubuh manusia, yang memengaruhi pemahaman dan semangat belajar siswa. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah tanpa dikolaborasikan dengan metode yang inovatif, serta media yang digunakan berupa media klasik seperti printout gambar dan buku paket. Padahal, menurut Nurkholis (2013) pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dapat menghambat proses konstruksi pengetahuan siswa dan menurunkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan masalah yang dijabarkan pada bagian atas terdapat alternatif solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran multimedia *interaktif* berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem peredaran darah untuk memvisualkan materi yang sifatnya abstrak, karena pengamatan pada Sistem Peredaran darah tidak dapat dilakukan langsung. Dengan begitu solusi media pembelajaran yang hendak dikembangkan bertujuan untuk mendukung belajar siswa pada materi Sistem Peredaran Darah bisa dilakukan secara mandiri.

Seiring perkembangan teknologi, muncul berbagai perangkat lunak yang memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Salah

satu platform yang peneliti gunakan adalah *Articulate Storyline*. Platform ini memungkinkan pembuatan media berbasis digital yang dilengkapi animasi, narasi suara, simulasi, hingga kuis interaktif yang sangat mendukung pembelajaran visual dan audio siswa sekolah dasar. Penelitian oleh (Fajar *et al.*, 2022) menyatakan penggunaan media berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran IPA bisa meningkatkan keaktifan siswa serta pemahaman materi secara signifikan. Gaya belajar abad ke-21 yang mengutamakan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, kreativitas, dan berpikir kritis juga sesuai dengan materi pembelajaran interaktif. Dalam konteks ini, *Articulate Storyline* menjadi media yang dapat memberikan ruang bagi siswa dengan mengeksplorasi materi secara mandiri, mencoba simulasi, serta mengevaluasi hasil belajarnya melalui kuis interaktif yang tersedia.

B. Batasan Masalah

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini memiliki batasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline*.
2. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini dibatasi pada submateri Sistem Peredaran Darah pada Manusia, yang diajarkan pada kelas V SD sesuai dengan Kurikulum Merdeka.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V SDN Lirboyo 4 Kota Kediri pada semester yang sedang berlangsung saat penelitian dilakukan.
4. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran, dan akan sampai pada tahap validasi, *One-to-One*, *Small Group* dan *Field Test*.
5. Penilaian terhadap media pembelajaran ini dibatasi pada aspek kevalidan (validasi ahli materi dan media), kepraktisan (respon guru dan siswa), dan peningkatan motivasi belajar terhadap media pada proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Sistem Peredaran Darah untuk siswa kelas 5 SDN Lirboyo 4 Kota Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Sistem Peredaran Darah siswa kelas 5 SDN Lirboyo 4 Kota Kediri?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran materi Sistem Peredaran Darah di kelas 5 SDN Lirboyo 4 Kota Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Sistem Peredaran Darah untuk siswa kelas 5 SDN Lirboyo 4 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi Sistem Peredaran Darah siswa kelas 5 SDN Lirboyo 4 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran materi sistem peredaran darah di kelas V SDN Lirboyo 4 Kota Kediri.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis :

- a. Berkontribusi pada teori di bidang media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan pembuatan media interaktif untuk pembelajaran sains di sekolah dasar yang menggunakan *Articulate Storyline*.
- b. Menambah literatur dan referensi bagi peneliti lain yang tertarik pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Guru : Membantu untuk membuat media pembelajaran tentang sistem peredaran darah lebih menarik dan lebih mudah dipahami siswa.

- b. Bagi Siswa: Membantu siswa memahami konten sistem peredaran darah melalui media interaktif yang menarik dan sesuai untuk pelajar usia sekolah dasar.
- c. Bagi Sekolah: Mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi dan mendorong pemanfaatan media pembelajaran digital di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, B. S. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Kecepatan Dan Debit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Parelur*. 1–23. <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/11703>
- Agustina, R., Irhasyuarna, Y., & Sauqina. (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>
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis* 62, 1, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Aprilliansyah, A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3676–3682. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4035>
- Fajar, I. N., Sari, M. M., & Irhasyuarna, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Untuk Melatih Kemandirian Belajar Peserta Didik SMP pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Terapan (JPST)*, 2(1), 55–65. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jpst/article/view/4891/4123#>
- Harjono, A., Gunawan, & Sutrio. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9–14. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Mz, A. F. S. A. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. 3, 83–91.

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/137>

- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Maharani, Y. S. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Cirriculum and Educational Technology Studies*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v3i1.8683>
- Nasution, H. F. (2019). Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484>
SISTEM PEMBETUNGAN TERPUSAT STRATEGI MELESTARI
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–44. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Riana, L. (2022). *SKRIPSI BAB 1&2 articulate*.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- 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>

- Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124. <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>
- Susanti, & Affrida, Z. (2020). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 1–17. <https://eprints.umsida.ac.id/1635/>