

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI SISTEM TATA SURYA
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 SDN
BURENGAN 3 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

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



OLEH :

GLORYA RESTU DEWI FORTUNA

NPM : 2214060247

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

2026

Skripsi oleh:

GLORYA RESTU DEWI FORTUNA

NPM : 2214060247

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE PADA MATERI SISTEM TATA SURYA UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 DI SDN BURENGAN 3 KOTA KEDIRI**

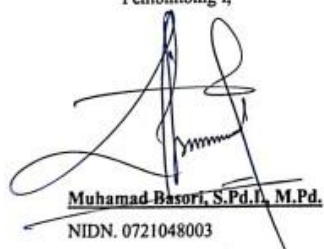
Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Prodi PGSD

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 13 Juni 2026

Pembimbing I,



Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0721048003

Pembimbing II,



Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

GLORYA RESTU DEWI FORTUNA
NPM: 2214060247

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI SISTEM TATA SURYA
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 DI SDN
BURENGAN 3 KOTA KEDIRI**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

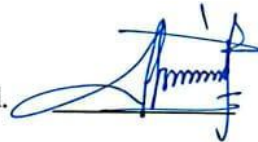
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 17 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.



2. Penguji I : Dr. Jatmiko, M.Pd.



3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP


Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

MOTTO

“pada dasarnya takdir Allah itu selalu baik, walau terkadang perlu air mata untuk menerimanya.”

(Umar bin Khattab)

“Orang lain tidak akan paham struggle dan masa sulit kita, yang mereka tahu hanya bagian success stories. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang bertepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat, nikmat, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Pada kesempatan kali ini dan dengan penuh rasa syukur serta kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Mama dan Papa, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan, tempat untuk kembali, dan alasan bagi penulis untuk terus berjuang hingga menyelesaikan pendidikan ini.
2. Seseorang yang istimewa, yang senantiasa memberikan doa, perhatian, dukungan, dan semangat selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita dan senantiasa menemani penulis dalam melewati berbagai proses hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Juneta Putri Amelia dan Diva Auliya Fajrin, sahabat yang telah kebersamai penulis sejak awal perkuliahan hingga saat ini. Terima kasih atas segala dukungan, kebersamaan, cerita, dan kenangan yang telah diberikan. Kehadiran kalian menjadi bagian berharga dalam perjalanan penulis menyelesaikan pendidikan.
4. Dina Rahayu Natalia dan Maya Della Savira, sahabat yang telah kebersamai penulis sejak bangku SMP hingga saat ini. Terima kasih atas doa, dukungan, kebersamaan, serta kesediaan untuk selalu menjadi tempat berbagi cerita dan memberikan semangat dalam setiap proses yang penulis lalui.
5. Terakhir kupersembahkan kepada diriku sendiri, yang telah berusaha, bertahan, dan terus melangkah melewati berbagai proses dan tantangan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah memilih untuk tidak menyerah, tetap percaya pada kemampuan diri, dan terus berusaha hingga akhirnya dapat menyelesaikan salah satu bagian penting dalam perjalanan pendidikan ini. Semoga pencapaian ini menjadi pengingat bahwa setiap usaha, doa, dan perjuangan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh akan selalu menemukan hasil terbaik pada waktunya.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Glorya Restu Dewi Fortuna
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 03 Februari 2004
NPM : 2214060247
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa saya dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah saya ajukan 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, 30 Juni 2026

Yang Menyatakan



GLORYA RESTU DEWI FORTUNA

NPM. 2214060247

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Arifin, M.Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa;
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku dekan FKIP yang memberikan kemudahan serta memfasilitasi mahasiswa;
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD yang telah memberikan izin, arahan, serta dukungan;
4. Bapak Muhamad Basori, S.Pd, I. M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini;
5. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, arahan, serta motivasi yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini;
6. Kepala Sekolah, guru kelas 5, serta seluruh siswa kelas 5 SDN Burengan 3 Kota Kediri yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian;
7. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kediri, 30 Juni 2026



Glorja Restu Dewi Fortuna

NPM 2214060247

ABSTRAK

Glorya Restu Dewi Fortuna Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Burengan 3 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: multimedia interaktif, *Articulate Storyline 3*, sistem tata surya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada materi Sistem Tata Surya akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang interaktif. Materi Sistem Tata Surya yang bersifat abstrak memerlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep secara menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Sistem Tata Surya untuk siswa kelas 5 SDN Burengan 3 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN Burengan 3 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket, validasi ahli, serta *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk, sedangkan peningkatan minat belajar dianalisis menggunakan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memperoleh kategori valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, praktis berdasarkan respons guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,88 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi Sistem Tata Surya untuk siswa kelas 5 sekolah dasar.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
B. Penelitian Terdahulu.....	31
C. Kerangka Berpikir	33
1. Pembelajaran di Sekolah Dasar	35
2. Pembelajaran IPAS.....	35
3. Media Pembelajaran	35
5. Multimedia pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	35
6. Minat belajar.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan	37

C. Desain Pengembangan	40
D. Tempat dan Waktu Perancangan	42
E. Instrumen Penelitian.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data.....	54
H. Metode, Uji Coba, Dan Validasi Produk	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	61
B. Data Uji Coba.....	72
C. Analisis Data	79
D. Revisi Produk.....	84
E. Kajian Produk Akhir	88
BAB V PENUTUP.....	92
A. Simpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	16
Tabel 3. 1 Waktu Perencanaan.....	43
Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	43
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Guru.....	45
Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Angket <i>Need Aessment</i> Guru	46
Tabel 3. 6 Kisi – Kisi Angket <i>Need Aessment</i> Siswa	47
Tabel 3.7 Validasi Ahli Media.....	48
Tabel 3. 8 Lembar Validasi Materi	48
Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	49
Tabel 3. 10 Kisi – Kisi Angket Respon Siswa	50
Tabel 3. 11 Kisi – Kisi Soal Pretest dan Posttest.....	51
Tabel 3. 12 Pedoman Penskoran	55
Tabel 3. 13 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	55
Tabel 3. 14 Kriteria Kepraktisan Angket Guru dan Siswa.....	56
Tabel 3. 15 Kriteria Tingkat N-Gain.....	57
Tabel 4. 1 Perancangan Akhir Media.....	65
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	69
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media	70
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Siswa.....	73
Tabel 4. 5 Hasil <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> dan <i>N-Gain</i> dalam Uji Terbatas.....	74
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Guru	75
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa.....	76
Tabel 4. 8 Hasil <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>N-Gain</i>	78
Tabel 4. 9 Hasil Revisi dari Ahli Materi.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	37
Gambar 4. 1 Desain Awal Media.....	64
Gambar 4. 2 Saran Perbaikan Ahli Materi.....	85
Gambar 4. 3 Saran Perbaikan Ahli Media	87
Gambar 4. 4 Saran Guru	88

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul</i>	<i>99</i>
<i>Lampiran 2 Berita Acara</i>	<i>101</i>
<i>Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian</i>	<i>103</i>
<i>Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian</i>	<i>104</i>
<i>Lampiran 5 Surat Pemanfaatan Media</i>	<i>105</i>
<i>Lampiran 6 Hasil Observasi</i>	<i>106</i>
<i>Lampiran 7 Hasil Wawancara dengan Guru</i>	<i>107</i>
<i>Lampiran 8 Hasil Angket Need Assesment Siswa</i>	<i>108</i>
<i>Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi</i>	<i>110</i>
<i>Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media</i>	<i>114</i>
<i>Lampiran 11 Perangkat Pembelajaran</i>	<i>117</i>
<i>Lampiran 12 Hasil Pretest Uji Coba Terbatas</i>	<i>148</i>
<i>Lampiran 13 Hasil Posttest Uji Coba Terbatas</i>	<i>150</i>
<i>Lampiran 14 Hasil Pretest Uji Coba Luas</i>	<i>152</i>
<i>Lampiran 15 Hasil Posttest Uji Coba Luas</i>	<i>154</i>
<i>Lampiran 16 Hasil Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Terbatas</i>	<i>156</i>
<i>Lampiran 17 Hasil Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Luas</i>	<i>157</i>
<i>Lampiran 18 Hasil Angket Kepraktisan Guru</i>	<i>158</i>
<i>Lampiran 19 Dokumentasi</i>	<i>160</i>
<i>Lampiran 20 Surat Keterangan Bebas Plagiasi</i>	<i>161</i>

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong terjadinya transformasi dalam proses pembelajaran, yang semula berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan bermakna sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi sebagai kompetensi yang dibutuhkan pada abad ke-21. Nadzif et al., (2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas serta keterlibatan siswa secara signifikan. Hal ini juga diperkuat oleh (Loso Judijanto et al., 2025) yang menjelaskan bahwa integrasi TIK dalam pembelajaran membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, memperjelas konsep yang dipelajari, serta meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media yang memadukan teks, gambar, ilustrasi, audio, animasi sederhana, serta aktivitas interaktif. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna. Salah satu materi IPAS kelas 5 sekolah dasar yang memerlukan dukungan media

pembelajaran adalah sistem tata surya. Menurut Halim et al., (2023) pembelajaran sains yang menyajikan objek abstrak memerlukan bantuan media visual agar siswa dapat memahami konsep secara menyeluruh. Selain itu, siswa SD pada umumnya masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga memerlukan bantuan ilustrasi nyata untuk memahami materi yang bersifat konseptual (Santrock, 2018). Pada penelitian ini, materi difokuskan pada pengenalan matahari sebagai pusat tata surya, nama dan urutan planet, serta karakteristik setiap planet. Materi tersebut merupakan konsep yang sulit diamati secara langsung oleh peserta didik sehingga sering kali dianggap abstrak. Apabila pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah dan buku paket, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam mengenali karakteristik masing-masing planet serta membedakan ciri-ciri yang dimiliki setiap planet. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan ilustrasi dan visualisasi yang menarik agar peserta didik lebih mudah memahami materi tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN Burengan 3 Kota Kediri, proses pembelajaran IPAS pada materi sistem tata surya masih didominasi oleh metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada gambar yang terdapat di dalam buku sehingga proses pembelajaran berlangsung kurang interaktif. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif selama pembelajaran dan kurang menunjukkan antusiasme ketika mempelajari materi Sistem Tata Surya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan (*need assessment*), menunjukkan bahwa 79% siswa menyatakan mengalami kesulitan memahami materi sistem tata surya, khususnya dalam mengenali nama, urutan, karakteristik planet, siswa juga menyampaikan bahwa materi akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media yang menarik, disertai gambar, animasi sederhana, dan latihan yang dapat dikerjakan secara langsung. Menurut (Suprihatiningrum, 2016) pembelajaran IPA harus dilakukan melalui pendekatan konkret dan visual agar

siswa mampu memahami konsep secara mendalam. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami konsep dalam sistem tata surya.

Hasil wawancara dan angket kepada guru kelas 5 di SDN Burengan 3 Kota Kediri untuk menggali lebih dalam kendala dalam proses pembelajaran materi sistem tata surya. Hasil wawancara dengan guru kelas 5 menunjukkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi Sistem Tata Surya, khususnya pada pengenalan nama, urutan, dan karakteristik planet. Guru menjelaskan bahwa materi tersebut sulit dipahami oleh peserta didik apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah dan buku paket tanpa didukung media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi secara menarik. Keterbatasan media pembelajaran yang interaktif menyebabkan peserta didik kurang fokus, cepat merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam membedakan karakteristik masing-masing planet selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil angket analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa 82% guru membutuhkan multimedia interaktif yang dapat membantu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Guru juga mengharapkan media yang mudah digunakan dalam pembelajaran, dilengkapi ilustrasi, audio, animasi sederhana, latihan soal interaktif, serta umpan balik otomatis sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat (Basri, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat kompleks.

Berdasarkan hasil observasi, angket peserta didik, serta wawancara dan angket guru, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi Sistem Tata Surya memerlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan guru dan peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Perangkat lunak ini memungkinkan penyajian materi melalui teks, gambar, ilustrasi, audio, animasi sederhana, latihan soal interaktif, dan umpan balik otomatis dalam satu media pembelajaran. Menurut Putri et al.,

(2022), pendekatan visual dan interaktif terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, termasuk materi Sistem Tata Surya. Oleh karena itu, multimedia berbasis *Articulate Storyline 3* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna, serta dapat dimanfaatkan guru sebagai media pendukung dalam menyampaikan materi mengenai Matahari sebagai pusat tata surya, nama dan urutan planet, serta karakteristik setiap planet. Dengan karakteristik tersebut, multimedia interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran, serta menumbuhkan minat belajar.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan secara khusus untuk memfasilitasi pembelajaran materi sistem tata surya pada siswa kelas 5 SD. *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif karena mampu mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, seperti teks, gambar, ilustrasi, audio, animasi sederhana, latihan soal, serta umpan balik otomatis dalam satu media yang mudah dioperasikan. Selain itu, perangkat lunak ini menyediakan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui navigasi yang sederhana dan aktivitas pembelajaran yang bervariasi. Pemanfaatan *Articulate Storyline 3* diharapkan dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi peserta didik. Menurut (Safira et al., 2021), penggunaan multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan pendekatan ini, media yang dikembangkan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dan mendukung peran guru sebagai fasilitator. Diharapkan, media ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi sistem tata surya.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

sekolah dasar, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti sistem tata surya. Penelitian yang dilakukan oleh Safira et al., (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar dengan tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan yang sangat baik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, penelitian Putri et al., (2022) mengembangkan media video animasi pada materi Sistem Tata Surya yang terbukti layak digunakan dan mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih baik melalui penyajian visual yang menarik. Penelitian lain oleh Amalia et al., (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik, yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, Hasil ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu mendukung proses pembelajaran IPA di sekolah dasar, baik dalam meningkatkan pemahaman konsep maupun minat belajar peserta didik, penelitian ini memiliki landasan teoritis dan empiris yang kuat serta relevan untuk dilaksanakan dalam konteks pembelajaran saat ini. Dengan mengembangkan media *Articulate Storyline*, diharapkan dapat memperluas kontribusi pada inovasi media pembelajaran berbasis budaya di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan *research gap* yang telah dijabarkan, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Multimedia ini menyajikan materi mengenai Matahari sebagai pusat tata surya, nama dan urutan planet, serta karakteristik setiap planet melalui perpaduan teks, ilustrasi, audio narasi, animasi sederhana, latihan soal interaktif, umpan balik otomatis, serta dilengkapi dengan fitur *drag and drop* yang memungkinkan peserta didik mencocokkan nama, urutan planet secara langsung. Fitur tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi aktif dengan materi sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam proses

membangun pemahamannya. Dengan demikian, multimedia yang dikembangkan tidak hanya berorientasi pada kelayakan produk, tetapi juga diarahkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul "*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Burengan 3 Kota Kediri*" menunjukkan fokus utama pada pengembangan media pembelajaran digital yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi sistem tata surya secara visual dan interaktif.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, batasan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SD Negeri Burengan 3 Kota Kediri sebagai peserta didik yang menjadi sasaran pengembangan multimedia pembelajaran.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada materi sistem tata surya dalam mata pelajaran IPAS.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline*.
4. Penelitian akan dilaksanakan pada semester II (Genap) tahun ajaran 2025/2026.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dalam penelitian ini dirumuskan beberapa masalah utama, yaitu:

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem tata surya kelas 5 di SDN Burengan 3 kota Kediri ?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem tata surya kelas 5 di SDN Burengan 3 kota Kediri ?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem tata surya kelas 5 di SDN Burengan 3 kota Kediri ?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem tata surya kelas 5 di SDN Burengan 3 kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem tata surya kelas 5 di SDN Burengan 3 kota Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem tata surya kelas 5 di SDN Burengan 3 kota Kediri.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan dasar dan teknologi pembelajaran. Hasil dari penelitian ini dapat memperkaya kajian teori mengenai pengembangan multimedia interaktif dan memperkuat dasar teoretis bahwa penggunaan media pembelajaran yang visual dan interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan minat dan pemahaman belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran serupa di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Multimedia interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam memahami materi sistem tata surya yang bersifat abstrak. Melalui tampilan visual, audio, dan fitur interaktif, siswa dapat belajar dengan lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna.

b. Bagi Guru

Media ini dapat menjadi alternatif alat bantu mengajar yang menarik dan mudah digunakan. Guru dapat menyampaikan materi sistem tata surya secara lebih efektif melalui pendekatan visual dan interaktif, sehingga dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong inovasi dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi pendidikan. Sekolah dapat menggunakan media ini sebagai sarana pembelajaran yang mendukung Kurikulum Merdeka dan memperkuat pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi sumber rujukan dan inspirasi bagi peneliti lain yang tertarik dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Desain dan tahapan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian lanjutan pada jenjang pendidikan atau materi pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhudawi, M. I., & Jalaludin, D. M. (2026). *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Peserta Didik*. <https://doi.org/10.52434/jurnalkhazanahakademia.v10i01.700>
- Amalia, M., Muhamad, V. U., Niken A. P. U., Ari F. U., (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01). <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Andriani, W., Witarsa, R., & Nurmalinga, N. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Belajar Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 008 Langgini. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1355. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i5.9041>
- Anuhi, M. A., Mukmin, B. A., Laila, A., (2024). Pengembangan Media Ajar Interaktif Articulate Storyline Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Gayam II. <https://doi.org/10.29407/rkm7ph11>
- Apriyani, N. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn di SMPN 17 Kota Serang. *Journal of Social Knowledge Education (JSKE)*, 3(2), 48–53. <https://doi.org/10.37251/jske.v3i2.407>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran (Cetakan ke-22)*. Rajawali. ISBN 978-979-769-513-2. <https://lib.atim.ac.id/opac/detail-opac>
- Basri, S. (2020). Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Terapannya*, 3(2), 66. <https://doi.org/10.46918/karst.v3i2.770>
- Budi S, S., Efendi, N., & Eka W, F. (2022). Efektivitas Pembelajaran IPA Berbasis Etno-STEM Dalam Melatihkan Keterampilan Berpikir Analisis. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Darmawan, D., & Arrizhma, M. (2026). Pengaruh Strategi Active Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education (JCIPE)*, 4(1), 113–123. <https://doi.org/10.61476/zpdmm183>
- Dewi, N. P. F. V., Dantes, N., & Gunamantha, I. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbasis Etnosains Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA Siswa. 7(2). https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2393

- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang. 4, 2. <https://doi.org/10.26555/jpsd>
- Fernando, A., & Sarkity, D. (2022). Pengembangan Instrumen Uji Validitas dan Praktikalitas Media Pembelajaran IPA. *J. Pedagogi Hayati*, 6(2), 67-77. <https://doi.org/10.31629/ph.v6i2.5212>
- Halim, R. M. N., Lyanda, D., & Syakti, F. (2023). Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKSIS*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i1.343>
- Harta, J., Arnyana, I. B. P., & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Dan Literasi Humanistik Pada Pembelajaran Ipa Kelas V SD. 5(2). https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.394
- Hidayati, N., & Indrawati, D. (2023). Pengembangan Media Buku Latihan Soal Teka Teki Silang (Tts) Matematika Untuk Kelas IV SD. TTS. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1383–1394. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53720>
- Intan P, N. S., & Nawir, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1332>
- Lagina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>
- Loso, J., Tika, S., Nurjanah, Wawan, S., Sulaeman, M. A., & Risky, D. A. R., (2025). *Transformasi Pendidikan : Menghadapi Era Digital di Ruang Belajar*. Penerbit Buku Sonpedia. https://books.google.com/books/about/Transformasi_Pendidikan.html
- Nadiyah, F., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1), 25–36. <https://doi.org/10.31932/ve.v14i1.2010>
- Nadzif, M. & Irhasyuarna, Y., (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP (Vol. 1, Number 3). <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.69>

- Najwa, O. N., Fauzah, I. M., Ilma, N. Z., & Laras, S. T. (2026). Penggunaan Media Konkret Audiotori Dalam Pembelajaran IPA Materi Panca Indera Telinga Di Kelas IV SDI Darut Taqwa Surabaya. In *Sosial dan Humaniora* (Vol. 5, Number 2). <https://doi.org/10.56799/peshum.v5i2.15875>
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. In J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–136). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_10
- Jannah, N. I., Prasetyawati, D. H. D., Adhi, P. S. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54–59. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory of cognitive development by Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(1). <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Pinilih, Y., Rejekiningsih, T., & Musadad, A. A. (2022). Development of Digital Learning Media in Interactive Multimedia Based on Inquiry Approach for Sociology Learning in High Schools. *Agustus*, 26(2), 438–454. <https://doi.org/10.21009/JTP2001.6>
- Plomp, T. , & Nieveen, N. (2010). Pengantar penelitian desain pendidikan: Prosiding seminar yang diselenggarakan di Universitas Normal Tiongkok Timur, Shanghai (RRT Tiongkok), 23-26 November 2007 (Tjeerd Plomp & Nienke Nieveen, Eds.; 6th ed.). *an introduction to educational design research*. <https://research.utwente.nl/en/publications/an-introduction-to-educational-design-research-proceedings-of-the/>
- Putri, A. G., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Video Animasi Materi Sistem Tata Surya Berorientasi Problem Based Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 106–116. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.45842>
- Ro'iyah, M. (2024). Articulate storyline sebagai media dan sumber belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. In *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) eISSN* (Vol. 2, Number 6). <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>

- Santrock, J. W. (2018). Educational Psychology (Edisi ke-6). *McGraw-Hill Education*. <https://search.worldcat.org/title/Educationalpsychology/oclc/1020143616>
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di Mts Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Jurnal*, 5(2). <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>
- Subagyo, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1). <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D (Cetakan Ke-4). Alfabeta. ISBN 978-602-289-158-1. <https://inlislite.ipdn.ac.id/opac/detail-opac>
- Suprihatiningrum, J. (2016). Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi (Cetakan ke-3). Ar-Ruzz Media. ISBN 978-602-7874-15-2. <https://dpk.kepriprov.go.id/opac/detail/kmhjp>
- Susilo, F., & Ramadan, Z. H. (2021). Analisis Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah di Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1919–1929. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1950>
- Sutopo, A. H. (2003). Multimedia Interaktif Dengan Flash /Ariesto Hadi Sutopo (Edisi 1). Graha Ilmu. <https://perpustakaan.jakarta.go.id/book/detail>
- Suzanne H., & Renninger K. A. (2006). The Four-Phase Model of Interest Development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15326985ep4102_4
- Yunaini, N., & Yuyun Winingsih, D. (2022). Implikasi Perkembangan Kognitif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 4(2), 78–86. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v4i2.257>