

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGIDENTIFIKASI KARAKTERISTIK GEOGRAFIS INDONESIA
KELAS V DI SDN SUKORAME 2 KEDIRI**

SKRIPSI

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



OLEH :
DWI NOVIA RACHMAWATI
18.1.01.10.0025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

DWI NOVIA RACHMAWATI

NPM 18.1.01.10.0025

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGIDENTIFIKASI KARAKTERISTIK GEOGRAFIS INDONESIA
KELAS V DI SDN SUKORAME 2 KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 26 Juli 2022

Pembimbing I



Ita Kurnia, M.Pd.
NIDN 0701128306

Pembimbing II



Alfi Laila, S.Pd.I.M.Pd.
NIDN 0708087703

Menyetujui
Ketua Jurusan/Prodi



Kukuh Andri Aka, M.Pd.
NIDN 0713118901

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

DWI NOVIA RACHMAWATI
NPM 18.1.01.10.0025

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGIDENTIFIKASI KARAKTERISTIK GEOGRAFIS INDONESIA
KELAS V DI SDN SUKORAME 2 KEDIRI**

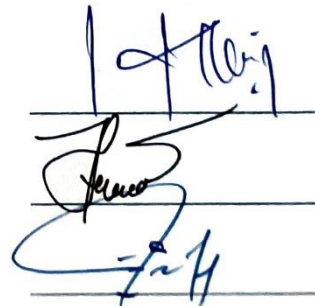
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal 26 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Ita Kurnia, M.Pd.
2. Penguji I : Karimatus Saidah, M.Pd
3. Penguji II : Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd
NIDN 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dwi Novia Rachmawati

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. lahir : Kediri, 30 November 1999

NPM : 18.1.01.10.0025

Fak/Jur./Prodi : FKIP/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, 26 Juli 2022

Yang Menyatakan



Dwi Novia Rachmawati

NPM 18.1.01.10.0025

MOTTO

“Lakukan lebih dari apa yang kamu bisa, agar kamu mendapatkan lebih dari apa yang kamu harapkan”

Kupersembahkan skripsi ini untuk

1. kedua orangtua saya yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi dan pertanyaan terkait perkembangan penulisan skripsi ini di setiap harinya.
2. dosen pembimbing I, II dan dosen-dosen lainnya yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu, memberikan doa dan memotivasi hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan doa, semangat, dan selalu bersedia mendengarkan keluh kesah saya selama melalui hari-hari penyusunan skripsi ini.

ABSTRAK

Dwi Novia Rachmawati: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Karakteristik Geografis Indonesia Kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Karakteristik Geografis Indonesia

Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket *need assessment* kepada kepala sekolah, guru, dan siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kediri ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS. Salah satunya yaitu rata-rata nilai dari 15 siswa kelas VA dan 23 siswa kelas VB di SDN Sukorame 2 Kediri pada materi karakteristik geografis di bawah KKM. Hal ini dibuktikan pada hasil ulangan harian IPS KD 3.1, yakni rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas VA sebesar 72 dan siswa kelas VB sebesar 53. Untuk meminimalisir permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan multimedia. Sekaligus menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari multimedia tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tempat penelitian berada di SDN Sukorame 2 Kediri. Subjek uji coba terbatas adalah 12 siswa kelas VA dan subjek uji coba skala luas adalah 27 siswa kelas VB. Data yang diperoleh berupa dokumentasi dan skor. Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut. (1) Menjabarkan hasil wawancara dan *need assessment*. (2) Menghitung presentase hasil validasi ahli materi dan media. (3) Menghitung presentase hasil kepraktisan ahli praktisi. (4) Menghitung rata-rata hasil pengerjaan soal *post-test* siswa.

Setelah dilakukan analisis data diperoleh hasil sebagai berikut. (1) Hasil uji validitas dari ahli materi menunjukkan presentase skor sebesar 90%, sedangkan dari ahli media sebesar 82%. Rata-rata hasil uji validasi ahli materi dan media yaitu 86% dengan kategori sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan dari ahli praktisi skala terbatas mendapatkan presentase 91% dengan kategori sangat praktis, sementara dari ahli praktisi skala luas mencapai 95% dengan kategori sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan pada skala terbatas yaitu 84 dengan kategori efektif, sementara uji coba luas yaitu 82 dengan kategori efektif.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis *Articulate Storyline* layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi guru dan pustakawan untuk melakukan penelitian selanjutnya guna menyempurnakan penelitian ini.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Karakteristik Geografis Indonesia Kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri”. Penyusunan skripsi ini berguna untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri,
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd. selaku Dekan Universitas Nusantara PGRI Kediri,
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri,
4. Ita Kurnia, M.Pd. selaku dosen pembimbing I,
5. Alfi Laila, S.Pd.I.M,Pd selaku dosen pembimbing II,
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka sangat diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 26 Juli 2022

Yang Menyatakan



Dwi Novia Rachmawati
NPM 18.1.01.10.0025

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Sistematika Penulisan	9
G. Manfaat Penulisan.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakikat Belajar	12

1. Pengertian Belajar	12
2. Ciri-ciri Belajar	13
B. Hakikat Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media	14
2. Pengertian Pembelajaran.....	15
3. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
4. Manfaat Media Pembelajaran	16
5. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	17
C. Hakikat Multimedia Interaktif	19
1. Pengertian Multimedia.....	20
2. Pengertian Interaktif.....	20
3. Pengertian Multimedia Interaktif.....	21
4. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	22
5. Kriteria Kelayakan Multimedia Interaktif.....	23
6. Kriteria Kepraktisan Multimedia Interaktif.....	25
D. Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	28
1. Pengertian <i>Articulate Storyline 3</i>	28
2. Kelebihan <i>Articulate Storyline 3</i>	29
3. Kelemahan <i>Articulate Storyline 3</i>	30
E. Kajian Materi Karakteristik Geografis Indonesia	31
1. Kompetensi Dasar	32
2. Materi Pembelajaran Karakteristik Geografis Indonesia	33
F. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	40

1. Hasil Penelitian Terdahulu yang Pertama.....	41
2. Hasil Penelitian Terdahulu yang Kedua.....	43
3. Hasil Penelitian Terdahulu yang Ketiga	45
G. Kerangka Berpikir.....	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	48
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	49
1. Lokasi Penelitian.....	49
2. Subjek Penelitian	50
C. Prosedur Pengembangan.....	50
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	50
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	51
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	58
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	59
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	60
D. Validasi Produk.....	60
1. Ahli Materi.....	61
2. Ahli Media	61
E. Uji Coba Produk	62
1. Desain Uji Coba.....	62
2. Subjek Uji Coba.....	64
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	64
1. Pengembangan Instrumen	64

2. Validasi Instrumen	73
G. Teknik Analisis Data.....	73
1. Analisis Data Kevalidan	73
2. Analisis Data Kepraktisan.....	75
3. Analisis Data Keefektifan	76
H. Norma Pengujian	77
1. Norma Pengujian Kevalidan	77
2. Norma Pengujian Kepraktisan	77
3. Norma Pengujian Keefektifan.....	77
 BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengumpulan Data Awal Pengembangan Multimedia.....	79
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	79
2. Deskripsi Desain Multimedia	87
3. Deskripsi Hasil Pengembangan Multimedia.....	90
4. Deskripsi Hasil Implementasi Multimedia	91
5. Deskripsi Evaluasi Multimedia.....	93
B. Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kevalidan	93
1. Ahli Materi.....	94
2. Ahli Media	96
3. Interpretasi Hasil Uji Validasi	98
C. Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kepraktisan.....	98
1. Uji Kepraktidan pada Skala Terbatas.....	99
2. Uji Kepraktisan pada Skala Luas	100

D. Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Keefektifan	102
1. Uji Keefektifan Skala Terbatas	102
2. Uji Keefektifan Skala Luas	103
E. Pembahasan Hasil Penelitian	105
1. Spesifikasi Multimedia	105
2. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia	107
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi	108
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	110
B. Implikasi	111
C. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 KI, KD, dan Indikator IPS Kelas V	32
3.1 Jenis Tombol Operasi Multimedia Interaktif.....	54
3.2 Desain Uji Coba <i>One-shot Case Study</i>	63
3.3 Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru Kelas V.....	65
3.4 Angket <i>Need Asessment</i> Kepala Sekolah	66
3.5 Angket <i>Need Asessment</i> Guru	67
3.6 Angket <i>Need Asessment</i> Siswa	68
3.7 Angket Uji Validasi Ahli Media.....	69
3.8 Angket Uji Validasi Ahli Materi	70
3.9 Angket Uji Kepraktisan Ahli Praktisi.....	71
3.10 Lembar instrument Penilaian Keefektifan	72
3.11 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk	74
3.12 Kriteria Tingkat Kepraktisan dan Revisi Produk.....	75
4.1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	95
4.2 Hasil Uji Validasi Ahli Media	97
4.3 Hasil Uji Kevalidan	98
4.4 Hasil Uji Kepraktisan Skala Terbatas.....	99
4.5 Hasil Uji Kepraktisan Skala Luas.....	101
4.6 Hasil Uji Keefektifan Skala Terbatas	103
4.7 Hasil Uji Keefektifan Skala Luas	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	47
3.1 Model Pengembangan ADDIE	49
4.1 Desain <i>Cover</i> Multimedia	89
4.2 Desain Awal dan Akhir Halaman Utama	89
4.3 Desain Awal dan Akhir Pilihan Menu	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif	117
2. Lembar Pengajuan Judul	120
3. Surat Penelitian dari LPPM	123
4. Surat Keterangan dari Tempat Penelitian	125
5. Berita Acara Kemajuan Bimbingan	127
6. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V	130
7. Hasil <i>Need Assessment</i> SDN Sukorame 2 Kediri	135
8. Hasil <i>Need Assesment</i> Kepala Sekolah	138
9. Hasil <i>Need Assessment</i> Guru Kelas V	141
10. Hasil <i>Need Assessment</i> Siswa Kelas V	146
11. Penialaian Ulangan Harian Kelas V	149
12. Perangkat Pembelajaran	154
13. Hasil Uji Validasi Ahli Materi	187
14. Hasil Uji Validasi Ahli Media	192
15. Hasil Uji Kepraktisan Skala Terbatas	196
16. Hasil Uji Kepraktisan Skala Luas	200
17. Hasil Uji Keefektifan Skala Terbatas.....	204
18. Hasil Uji Keefektifan Skala Luas.....	206
19. Dokumentasi Penelitian	209
20. Uji Plagiasi Laporan Penelitian	212

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional merupakan salah satu sektor pembangunan nasional terutama dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar mampu menjawab tantangan zaman yang selalu berubah dan berkembang. Adapun potensi yang harus dimiliki oleh siswa meliputi potensi dalam hal ilmu pengetahuan, serta potensi untuk menjadi seseorang yang demokratis serta bertanggung jawab. Sebagaimana makna dari manusia berkualitas yang tertera pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Wadah bagi siswa untuk mengembangkan potensi tersebut yaitu melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan di pendidikan formal. Proses pembelajaran tidak hanya berperan untuk meningkatkan kemampuan akademik, namun juga meningkatkan kemampuan dalam bersosialisasi dengan guru maupun teman-teman.

Pembelajaran IPS merupakan salah satu bidang yang harus dapat dikuasai siswa dalam menempuh jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran IPS adalah bahan kajian yang wajib dimuat

dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi/geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yang dimasukkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Tujuan dari pembelajaran IPS telah dijelaskan oleh Susanti (2018:7) yaitu mengembangkan kepekaan siswa terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, mengembangkan sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, IPS hendaknya dikembangkan berdasarkan realitas kondisi sosial budaya yang ada di lingkungan siswa, sehingga dapat membina warga negara agar mampu memahami dan berpikir secara kritis mengenai kehidupan sosial di sekitarnya, serta mampu berpartisipasi secara aktif dalam lingkungan kehidupan, baik di masyarakat, negara maupun dunia.

Keberhasilan tujuan pembelajaran IPS diukur dari banyaknya siswa dalam memahami dan menguasai materi yang dipelajari (Supriyono, 2018). Semakin banyak siswa yang dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi, maka semakin tinggi keberhasilan dari pembelajaran tersebut. Tingkat pemahaman dan penguasaan terhadap materi dapat dilihat melalui nilai rata-rata siswa dalam satu kelas. Jika rata-rata nilai siswa dalam satu kelas lebih dari sama dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka tujuan pembelajaran IPS dinyatakan berhasil. Nilai kriteria ketuntasan

minimal (KKM) yang harus dicapai siswa yaitu 75. Namun pada kenyataannya, tujuan pembelajaran IPS kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri belum tercapai. Nilai rata-rata siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kediri pada pembelajaran IPS berada di bawah KKM. Terutama pada muatan kompetensi dasar (KD) 3.1 tentang mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

Rendahnya hasil belajar siswa terlihat pada dokumentasi hasil ulangan harian IPS pada KD 3.1 yang diraih oleh 28 siswa kelas VA dan 27 siswa kelas VB SDN Sukorame 2 Kediri. Dalam dokumentasi hasil ulangan terlihat hanya 13 siswa (46% dari 28 siswa kelas VA) yang mampu mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia. Sementara 15 siswa (54% dari 28 siswa kelas VA) belum mampu mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 72. Sebagaimana permasalahan yang terjadi di kelas VA, hasil ulangan harian yang diraih 27 siswa kelas VB SDN Sukorame 2 Kediri terhadap kemampuan mengidentifikasi geografis Indonesia juga rendah. Hasil ulangan harian kelas VB menunjukkan bahwa hanya 4 siswa (15% dari 27 siswa kelas VB) yang mampu mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia. Sedangkan 23 siswa (85% dari 27 siswa kelas VB) belum mampu mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia dengan perolehan rata-rata nilai sebesar 53 (dapat dilihat pada lampiran 11).

Rendahnya hasil belajar IPS dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah rendahnya

pemahaman konsep siswa. Rendahnya pemahaman konsep siswa dipengaruhi oleh ketidaktepatan dalam penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa serta kelengkapan materi yang disajikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Sukorame 2 Kediri dan pengisian *need assessment* yang menunjukkan bahwa karakteristik siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kediri yang lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi, terdapat 70% siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kediri yang sudah memiliki handphone sendiri, serta ketersediaan sarana dan prasarana sekolah sudah memadai, seperti laptop, *overhead proyektor*, dan *wifi*. Namun, ketersediaan sarana dan prasarana di SDN Sukorame 2 Kediri ini kurang dimanfaatkan oleh guru. Sebab keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran IPS khususnya pada materi karakteristik geografis Indonesia, guru hanya menggunakan buku siswa, peta dan video dari *youtube* sebagai sumber belajar. Materi yang digunakan berupa ringkasan dan tidak dijelaskan secara terperinci, serta belum digambarkan secara konkret.

Salah satu alternatif untuk meminimalisir permasalahan pada pembelajaran IPS kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri adalah dilakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Multimedia interaktif berpengaruh terhadap keefektifan jalannya proses belajar mengajar (Tarwidi et al., 2020). Multimedia interaktif berperan sebagai tali penghubung bagi guru dalam menyalurkan materi pembelajaran kepada siswa. Multimedia interaktif juga berpotensi besar dalam perubahan paradigma

pembelajaran. Mulanya pembelajaran dilakukan secara konvensional, kini menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Jika dibandingkan dengan buku teks/*e-book*, multimedia interaktif memiliki tampilan yang lebih menarik dan konkret. Dengan tujuan untuk menambah minat dan motivasi siswa agar aktif belajar yang akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar (Kumalasani, 2018). Kevalidan dan kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ditunjukkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh Utami & Wahyudi (2021). Penelitian tersebut menyatakan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran tematik kelas V terbukti valid dan praktis diterapkan di sekolah guna membantu guru dalam menyampaikan materi. Dengan hasil persentase yang diperoleh dari uji validitas oleh pakar media dan pakar materi sebesar 81,4%.

Walaupun penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* telah banyak dilakukan. Namun, pengembangan multimedia berbasis *Articulate Storyline 3* yang dilakukan peneliti memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu (1) desain tampilan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menghadirkan tema jawa yang memperhatikan kearifan lokal tempat tinggal siswa, (2) multimedia interaktif dilengkapi dengan fitur soal evaluasi disertai dengan tampilan hasil akhir pengerjaan, (3) multimedia interaktif diiringi musik dan narasi sehingga siswa tidak cepat merasa bosan ketika belajar, (4) hasil publikasi dari pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini berupa file aplikasi

(.exe) dan HTML5 sehingga dijalankan melalui laptop, *web browser*, *tablet*, maupun *smartphone*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang didapatkan yaitu sebagai berikut:

1. Keterbatasan kemampuan guru terhadap penguasaan teknologi.
2. Pada kegiatan pembelajaran IPS, guru menggunakan buku siswa, peta dan video sebagai sumber belajar. Materi yang digunakan berupa ringkasan dan tidak dijelaskan secara terperinci, serta belum digambarkan secara konkret.
3. Berdasarkan dokumentasi hasil ulangan harian IPS pada KD 3.1 yang diraih oleh 28 siswa kelas VA SDN Sukorame 2 Kediri. Hanya 13 siswa (46% dari 28 siswa kelas VA) yang mampu mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia. Sementara 15 siswa (54% dari 28 siswa kelas VA) belum mampu mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 72.
4. Berdasarkan dokumentasi hasil ulangan harian IPS pada KD 3.1 yang diraih oleh 27 siswa kelas VB SDN Sukorame 2 Kediri. Hanya 4 siswa (15% dari 27 siswa kelas VB) yang mampu mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia. Sedangkan 23 siswa (85% dari 27 siswa kelas VB) belum mampu mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia dengan perolehan rata-rata nilai sebesar 53.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian sebagai berikut:

1. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kediri.
2. Hasil belajar dari 15 siswa (54% dari 28 siswa kelas VA SDN Sukorame 2 Kediri) diperoleh nilai rata-rata sebesar 72 dan 23 siswa (85% dari 27 siswa kelas VB SDN Sukorame 2 Kediri) diperoleh nilai rata-rata sebesar 53. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kediri di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).
3. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan kurangnya media di pembelajaran IPS pada materi karakteristik geografis Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Sejalan dengan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan diteliti oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri?
2. Bagaimana kevalidan dari multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri?

3. Bagaimana kepraktisan dari multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri?
4. Bagaimana keefektifan dari multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri.
2. Untuk mengetahui kevalidan dari multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri.
3. Untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri.
4. Untuk mengetahui keefektifan dari multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh peneliti yaitu sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang pemilihan judul laporan tentang pengembangan multimedia Interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri. Selain itu, juga dijelaskan mengenai identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, sistematika penulisan, serta manfaat penelitian.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini dijelaskan mengenai konsep atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam mengembangkan multimedia, kajian materi karakteristik geografis Indonesia, kajian hasil penelitian terdahulu, serta dilengkapi dengan kerangka berpikir.

BAB III Metode Pengembangan

Bab ini berisi tentang model pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, prosedur pengembangan, validasi produk, uji coba produk, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, serta norma pengujian.

BAB IV Deskripsi, Interpretasi, dan Pembahasan

Pada bab ini dipaparkan tentang hasil pengumpulan data awal pengembangan multimedia, hasil pengumpulan data untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Saran

Bab ini berisi mengenai kesimpulan, implikasi dan harapan-harapan peneliti adanya berbagai masukan untuk penyempurnaan.

G. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tercapainya tujuan diadakannya penelitian ini, diharapkan penelitian ini memiliki banyak manfaat, baik itu secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini dijelaskan pada paparan berikut ini.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kemampuan karakteristik geografis Indonesia di satuan pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif lagi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya serta sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan kepada guru mengenai media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran IPS.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan sekolah maupun lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidik dan mutu sekolah.

c. Bagi Perpustakaan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan sumber informasi bagi pustakawan dalam mengembangkan diri untuk menjadi guru yang kreatif, inovatif, dan berkompeten. Selain itu, juga dapat digunakan pustakawan untuk menambah literatur mengenai pemanfaatan *Articulate Storyline 3* sebagai multimedia interaktif dan melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aprianti, N. P. C. D., Negara, I. G. A. O., & Suadnyana, I. N. 2017. Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbasis *Outdoor Study* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus II Mengwi Badung Tahun Ajaran 2016/2017. *MIMBAR PGSD Undiksha*. 5(2).
- Astuti, I. M. J. A., Kristianti, W., & Adhalia, D. 2016. *Buku Penilaian Bupena Kelas 5A*. Jakarta: Erlangga.
- Febriandi, R. 2020. Efektivitas Multimedia Interaktif Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 58 Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*. 3(2). 120-128
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedarma*. 1–17.
- Fitrilia, R. D., Purnamasari, R., & Rustandi, Y. 2021. Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 13(2). 75–80.
- Gafur, A. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hamid, M. A., dkk. 2020. *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Indah, B. P., & Safaruddin. 2022. Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Aksara: Jurnal Ilmu Terapan*. 3(1). 1–8.
- Isnanto, I. 2022. Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. 8(1). 547.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*. 7(1). 91–96.
- Koesnandar, A. 2019. Pengembangan *Software* Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik*. 75-88
- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. 2(1A). 1-11

- Kurniawan, E. 2020. Aplikasi Multimedia sebagai Media Informasi Interaktif pada Program Fisioterapi di Pedesaan. *Teknologi Terapan dan Sains*. 1(1). 72–74.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Leztiyani, I. 2021. Optimalisasi Penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(1). 24–35.
- Mahmud, N. F. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Marinda, L. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*. 13(1). 116-152.
- Marlini, C., & Rismawati. 2019. Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2). 277-289.
- Masruro, A. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami Menggunakan Construct 2*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Munir. 2015. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pakpahan, F. A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Piskurich, & M., G. 2000. *The ASTD Handbook Of Training Design and Delivery*. New York: McGraww-Hill.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. 2020. *Physics Learning by E-Module*. Jombang: Fakultas Pertanian Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Putra. 2021. Pengertian Multimedia: Sejarah, Manfaat, Komponen & Contohnya. *Salamadian.com*. <https://salamadian.com/pengertian-multimedia/>. diakses pada tanggal 7 Juni 2022.
- Putri, R. A., dkk. 2021. Pengaruh Gaya Belajar terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*. 1(2) 157–163.

- Qonita, N. A. 2021. *Articulate Storyline : Teknologi Pembuat Media Pembelajaran Interaktif Mudah dan Menarik-Update 2021*. *Warung Sains Teknologi*. <https://warstek.com/articulate-storyline/>. diakses pada tanggal 7 Juni 2022.
- Rachmawati, R. 2020. Analisis Keterkaitan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Tatar Pasundan : Jurnal Diklat Keagamaan*. 12(34). 231-239.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research.
- Riduwan, & Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Saputri, F. I. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Prima Edukasia*. 3(01). 25–36.
- Sardiyannah, S. 2020. Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* 7(1). 123–144.
- Sari, N. R. N., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Game *Android* Debit Air Berbasis *Articulate Storyline* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 06(1). 1–11.
- Setiawati, S. M. 2018. Telaah teotiris: apa itu belajar. *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA Helper*. 35(1). 19–30.
- Sudijono, A. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N., & Ibrahim. 2010. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Y. 2018. Pembelajaran IPS dalam Perspektif Kurikulum 2013. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*. 12(32). 89-94.
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, E., & Endayani, H. 2018. *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita

- Suzana, Y., & Jayanto, I. 2021. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Tanduklangi, A., & Amri, C. 2019. *Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Berbantuan Komputer (Computer Assisted Language Learning)*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Tarwidi, D., Gunawan, P. H., & Adytia, D. 2020. Penerapan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Menunjang Proses Belajar Mengajar di SD Negeri Kertasari 01 Kabupaten Bandung. *Charity*. 3(2). 1-9.
- Utami, Y. S., & Wahyudi. 2021. Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 03(2). 62–71.