

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *ARTICULATE*  
*STORYLINE* PADA MATERI MEMBANDINGKAN DAN  
MENGURUTKAN BILANGAN UNTUK SISWA KELAS I**

**SKIRPSI**

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



OLEH :

**SILVIA NOVITA SARI**

18.1.01.10.0122

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

**UN PGRI KEDIRI**

**2022**

**Skripsi oleh :**  
**SILVIA NOVITA SARI**

NPM : 18.1.01.10.0122

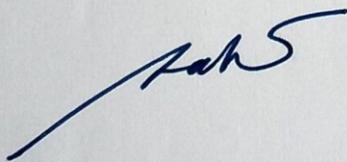
Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *ARTICULATE*  
*STORYLINE* PADA MATERI MEMBANDINGKAN DAN  
MENGURUTKAN BILANGAN UNTUK SISWA KELAS I**

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

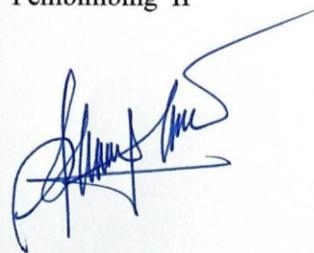
Tanggal : .....

Pembimbing I



Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.  
NIDN. 0713078602

Pembimbing II



Nurita Primasatya, M.Pd.  
NIDN. 0722039001

**Skripsi oleh :**

**SILVIA NOVITA SARI**

NPM : 18.1.01.10.0122

**Judul :**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *ARTICULATE*  
*STORYLINE* PADA MATERI MEMBANDINGKAN DAN  
MENGURUTKAN BILANGAN UNTUK SISWA KELAS I**

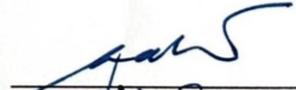
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/SidangSkripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal :.....

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

- |               |                             |  |
|---------------|-----------------------------|--|
| 1. Ketua      | : Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.   |  |
| 2. Penguji I  | : Kharisma Eka Putri, M.Pd. |  |
| 3. Penguji II | : Nurita Primasatya, M.Pd.  |  |

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.  
NIDN0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Silvia Novita Sari

Jenis kelamin : Perempuan

Tempat, Tanggal lahir: Nganjuk, 04 November 1999

NPM : 18.1.01.10.0122

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 tidak sengaja tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2022

Yang menyatakan



**Silvia Novita Sari**

18.1.01.10.0122

**MOTTO:**

**“Usaha dan keberanian tidak cukup tanpa adanya tujuan perencanaan”**

***-JOHN F. KENNEDY-***

**“Tuhan tidak menuntut kita untuk sukses.**

**Tuhan hanya meminta kita berjuang tanpa henti.**

***-EMHA AINUN NADJIB-***

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alami telah selesainya penulisan tugas akhir skripsi ini, saya persembahkan karya tulis ini untuk:

1. Kedua orang tua saya ayah dan ibu yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
2. Kakak dan adik saya yang senantiasa membantu dan mendukung dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak wahid Ibnu Zama, M.Pd. dan Bu Nurita Primasatya, M.Pd. yang selalu sabar menjadi pembimbing skripsi saya.
4. Bu Dian Devita Yohanie, M.Pd. dan Bapak Dhian Nur Wenda, M.Pd. yang telah memvalidasi multimedia berbasis *articulate storyline* yang saya kembangkan.
5. Pak Karnadi selaku kepala sekolah dan Bu Ulfa selaku guru kelas 1 SD Islam Terpadu Darul Falah yang telah berkenan untuk saya melakukan penelitian.
6. Teman-teman saya yang selalu mendukung dan memberikan semangat untuk saya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.

## ABSTRAK

**Silvia Novita Sari** Pengembangan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Membandingkan dan Mengurutkan Bilangan Untuk Siswa Kelas I, Skripsi, PGSD, FKIPUN PGRI Kediri 2022.

Kata kunci : Multimedia, *articulate storyline*, membandingkan dan mengurutkan bilangan.

Keterampilan berhitung di Sekolah Dasar merupakan kemampuan dasar untuk menyelesaikan persoalan lebih lanjut, namun banyak siswa kurang menguasai mata pelajaran matematika. Menurut hasil observasi di kelas I SD Islam Terpadu Darul Falah Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk, guru menyampaikan materi tidak menggunakan media pembelajaran, tetapi hanya menggunakan buku ajar sekolah yang disampaikan secara verbal. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dan pembelajaran tidak berpusat pada guru sehingga peserta didik semakin aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* dinilai dapat menarik perhatian peserta didik karena terdapat video, file, gambar, musik, dan animasi. Untuk itu perlu diteliti kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam penggunaannya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)* yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Teknik analisis yang digunakan adalah dengan menghitung nilai rata-rata dari banyaknya responden yang menjawab angket mengenai penyampaian materi membandingkan dan mengurutkan bilangan berbasis *Articulate Storyline*.

Hasil validasi materi diperoleh 94% sedangkan validasi media 86,25%. Untuk presentase kepraktisan diperoleh respon guru 92,30% sedangkan 94,20% untuk respon siswa. Pada kriteria ketuntasan secara klasikal diperoleh 80% pada uji kelompok kecil dan 86,26% dari hasil uji lapangan. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* sangat baik, praktis, dan efektif untuk digunakan dimana siswa sanggup menjelaskan dan memahami materi membandingkan dan mengurutkan bilangan menggunakan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline*.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya. Sehingga, saya dapat menyelesaikan tugas penyusunan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Membandingkan dan Mengurutkan Bilangan Untuk Siswa Kelas I” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikandorongan dan motivasi terhadap mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri yang selalumengupayakan kemajuan prodi PGSD supaya lebih unggul.
4. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi berlangsung.
5. Nurita Primasatya, M.Pd. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi berlangsung.
6. Bu Dian Devita Yohanie, M.Pd. selaku validator materi pada multimediamerbasis *articulate storyline*.

7. Bapak Dhian Nur Wenda, M.Pd. selaku validator media pada multimediasberbasis *articulate storyline*.
8. Bapak ibu dosen Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.
9. Kepala Sekolah dan guru SD Islam Terpadu Darul Falah.
10. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang banyak memberikan motivasi dan dorongan serta bantuan baik secara moril maupun materiil.
11. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka adanya tegur, sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat saya harapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 18 Juli 2022  
Penulis



**Silvia Novita Sari**  
NPM: 18.1.01.10.0122

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Pengembangan .....	7
E. Definisi Operasional .....	7
F. Sistematika Penulisan .....	11
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Konsep Media Pembelajaran.....	13
B. Tinjauan Konsep Multimedia .....	19
C. Tinjauan Konsep <i>Articulate Storyline</i> .....	22
D. Hakikat Pembelajaran Matematika .....	22
E. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	23
F. Tinjauan Konsep Materi .....	25
G. Penggunaan Articulate Storyline pada Materi.....	27
BAB III : METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan .....	28

	B. Prosedur Pengembangan.....	29
	C. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	35
	D. Uji Coba Model/ Produk.....	35
	E. Validasi Model/ Produk.....	37
	F. Instrumen Pengumpulan Data .....	37
	G. Teknik Analisis Data .....	45
BAB IV	: DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN HASIL PENGEMBANGAN	
	A. Deskripsi Hasil Pengembangan .....	49
	B. Pembahasan Hasil Pengembangan Multimedia Berbasis <i>Articulate Storyline</i> .....	72
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
	A. Simpulan .....	76
	B. Implikasi .....	77
	C. Saran .....	78
DAFTAR PUSTAKA.....		79
LAMPIRAN.....		82

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prototipe Multimedia <i>Articulate Storyline</i> .....	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	37
Tabel 3.3 Kriteria Lembar Validasi .....	38
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media .....	39
Tabel 3.5 Kriteria Lembar Validasi .....	40
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	40
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	41
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Media Dan Materi .....	43
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Angketguru Dan Siswa .....	45
Tabel 3.10 Penilaian Kecakapan Akademik .....	46
Tabel 4.1 Tampilan Awal Multimedia Berbasis <i>Articulate Storyline</i> .....	53
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Untuk Mengukur Kevalidan Produk ....	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Untuk Mengukur Kevalidan Produk.....	57
Tabel 4.4 Revisi Multimedia Berbasis <i>Articulate Storyline</i> .....	59
Tabel 4.5 Angket Hasil Uji Kepraktisan Dari Guru.....	61
Tabel 4.6 Angket Hasil Uji Kepraktisan Dari Siswa .....	62
Tabel 4.7 Hasil Post Test Kelompok Kecil.....	64
Tabel 4.8 Hasil Post Test Uji Lapangan .....	64
Tabel 4.9 Tampilan Akhir Multimedia Berbasis <i>Articulate Storyline</i> .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Materi Mengurutkan Bilangan .....	25
Gambar 2. 2 Contoh Materi Membandingkan Bilangan .....	26
Gambar 2. 3 Tampilan Halaman Utama .....	27
Gambar 4. 1 Komentar Dan Saran Dari Ahli Media .....	59

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lembar Pengajuan Judul
2. Berita Acara Bimbingan
3. Surat Pengantar / Ijin Melakukan Penelitian
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
5. Hasil Wawancara Guru dan Observasi
6. Lembar Validasi Ahli Media
7. Lembar Validasi Ahli Materi
8. Hasil Evaluasi Siswa
9. Angket Respon Guru
10. Angket Respon Siswa
11. Hasil Cek Plagiasi
12. Perangkat Pembelajaran
13. Foto Penelitian
14. Berita Acara
15. Lembar Revisi Ketiga Penguji

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin maju dan canggih. Hampir disegala aspek kehidupan manusia membutuhkan teknologi. Mulai dari sektor perekonomian, politik, kebudayaan hingga sektor pendidikan membutuhkan peran teknologi. Inovasi-inovasi yang dihasilkan dari teknologi sangat membantu semua aktivitas manusia di segala bidang. Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Maka dari itu, pendidikan juga memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Tonder et al (dalam Selwyn, 2011) bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan didalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (yaitu sebagai sarana mengakses informasi) atau sebagai alat pembelajaran (yaitu sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas). Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki peranan penting dalam memajukan pendidikan di Indonesia. Salah satunya, teknologi digunakan sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran guna mencapai kompetensi yang ingin dicapai. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau tempat untuk menyampaikan informasi. Peran media

dalam pembelajaran sangat penting karena, pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh (Arsyad, 2019) bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi antusias peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Media pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa, terlebih pada pembelajaran matematika. Keterampilan berhitung pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar merupakan kemampuan dasar untuk menyelesaikan persoalan-persoalan lebih lanjut, maka dari itu hendaknya peserta didik harus mendapat perhatian sejak awal. Banyak faktor yang menyebabkan siswa kurang menguasai mata pelajaran matematika, diantaranya adalah anak kurang berminat terhadap pelajaran matematika, matematika salah satu pelajaran yang kurang menarik, anak berasumsi bahwa pelajaran matematika itu sulit sehingga menjadi beban bagi sebagian siswa yang berpengaruh pada interaksi proses pembelajaran, dan masih rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap konsep berhitung dalam matematika.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dan wawancara dengan wali kelas I di kelas I SD Islam Terpadu Darul Falah Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk, terdapat kendala atau kesulitan

pada mata pelajaran Matematika pada materi yang terkait dengan membandingkan dan mengurutkan bilangan. Pada saat observasi di lapangan guru menyampaikan materi tersebut tidak menggunakan media pembelajaran, tetapi hanya menggunakan buku ajar sekolah. Selain itu, guru menyampaikan pembelajaran tersebut secara verbal dan terpaku pada buku ajar. Sehingga tidak ada interaksi antara guru dan peserta didik karena pembelajaran hanya terpusat pada guru. Akibatnya peserta didik menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut dan agar pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru sehingga peserta didik semakin aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Merujuk pada pemaparan tersebut perlu dikembangkan suatu media yang dapat membantu peserta didik lebih mudah untuk memahami materi karena dalam kegiatan tersebut, keabstrakan materi dapat dikurangi dengan menghadirkan media sebagai perantara selanjutnya. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan media. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran matematika adalah multimedia interaktif. Penggunaan multimedia berbasis *articulate storyline* dinilai dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran karena dalam multimedia tersebut terdapat video, file, gambar, musik, dan animasi. *articulate storyline* juga

mudah digunakan bagi yang sudah pernah menggunakan maupun yang belum pernah menggunakan. Sementara itu (Widjayanti et al., 2018) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif berbasis animasi layak digunakan dalam pembelajaran matematika terhadap siswa sekolah dasar. Sedangkan (Arda et al., 2015) juga menyatakan bahwa media interaktif berbasis komputer layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya mengembangkan pemahan konsep. Pendapat (Rafmana & Chotimah, 2018) mengungkapkan bahwa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dinyatakan valid, praktis dan mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar.

Selain itu *articulate storyline* juga dapat digunakan pada *system* pembelajaran jarak jauh sehingga dapat digunakan untuk belajar mandiri dimana saja dan kapan saja. Aplikasi *articulate storyline* sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang senang akan sesuatu yang bersifat baru untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran *articulate storyline* juga merupakan media yang dapat menarik perhatian siswa dan bisa menstimulus siswa untuk belajar dengan perasaan senang dan penuh antusias. Multimedia *articulate storyline* sudah dapat digunakan di kelas 1 Sekolah Dasar hal ini dikarenakan siswa sudah memasuki tahap operasi konkrit yang terjadi pada rentang usia 7- 11 tahun. Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa- peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak (Mu'min, 2013).

Perkembangan teknologi digital yang terjadi saat ini ditandai dengan penggunaan teknologi hampir dalam setiap aspek kehidupan. Teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Diera digitalisasi seperti saat ini kemampuan berpikir anak juga meningkat seiring berkembangnya zaman, hal tersebut juga dipaparkan oleh (Papalia & Feldman, 2011) bahwa pematangan biologi dan laju interaksi dengan lingkungan akan menentukan perkembangan kognitif anak. Anak yang terlahir mulai tahun 2010 disebut generasi alpha. Generasi alpha menjadi generasi yang paling akrab dengan internet sepanjang masa. Diprediksi ke depannya bahwa anak-anak Gen A ini tidak lepas dari *gadget*. Penggunaan *gadget* oleh gen A sudah tidak terkontrol sehingga dapat berdampak negative bagi anak. Orang tua harus paham akan besarnya dampak negatif penggunaan *gadget* jika tanpa adanya kontrol dari orang tua. Kesadaran orang tua akan pentingnya peran orang tua dapat membantu untuk mencegah timbulnya dampak negatif dari penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Salah satu kontrol orang tua dalam meminimalisir dampak negatif tersebut yaitu dengan mengarahkan dan memanfaatkan *gadget* sebagai sarana belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Membandingkan Dan Mengurutkan Bilangan Untuk siswa Kelas I. Penelitian ini perlu dilakukan karena guru dituntut untuk bisa lebih kreatif dalam melakukan proses belajar mengajar di era modernisasi seperti saat ini. Karakteristik media pembelajaran ini adalah mengandung nilai valid, praktis dan efektif.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, terdapat permasalahan yang timbul. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru belum mengembangkan multimedia berbasis *Articulate Storyline* dalam penyampaian materi,
2. Guru hanya menggunakan buku ajar sekolah dan menyampaikan materi secara verbal,
3. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan karena guru tidak menggunakan media pada saat kegiatan pembelajaran.

## **C. Rumusan Masalah**

Identifikasi masalah perlu dirumuskan, sehingga permasalahan yang ada dibuat dapat mendapatkan hasil penelitian yang maksimal. Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi membandingkan dan mengurutkan bilangan ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi membandingkan dan mengurutkan bilangan ?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi membandingkan dan mengurutkan bilangan?

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk menghasilkan produk pengembangan yang berupa multimedia interaktif pada materi membandingkan dan mengurutkan bilangan-bilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya untuk siswa kelas I. Tujuan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan produk multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi membandingkan dan mengurutkan bilangan.
2. Mengetahui kepraktisan produk multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi membandingkan dan mengurutkan bilangan.
3. Mengetahui keefektifan produk multimedia berbasis *Articulate Storyline* pada materi membandingkan dan mengurutkan bilangan.

#### **E. Definisi Operasional**

Pengembangan media merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan sesuatu yang berupa alat atau bahan agar dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pengembangan media ini, peneliti menggunakan jenis multimedia interaktif. Multimedia interaktif ialah kombinasi berbagai manipulasi digital (teks, gambar, grafik, suara, video, dan animasi) dan elemen interaktif yang dipadukan. Dengan adanya multimedia interaktif ini, siswa diharapkan mampu memahami pembelajaran dengan mudah, membuat siswa bersemangat untuk belajar karena multimedia interaktif ini berisi gambar, animasi, video maupun audio sehingga pembelajaran tidak monoton.

Banyak *software* yang dapat digunakan sebagai platform pembuatan multimedia interaktif. Salah satunya yaitu *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. *Articulate Storyline* memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point*, namun *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *Microsoft PowerPoint*, sehingga siapapun dapat dengan mudah untuk membuat media pembelajaran interaktif karena tidak memerlukan bahasapemrograman/*script*, serta banyak *tools* di dalam *Articulate Storyline* yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint*. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. Sehingga peneliti dapat membuat media pembelajaran yang maksimal dengan memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat dalam *Articulate Storyline*.

Materi yang digunakan pada multimedia interaktif ini yaitu mata pelajaran matematika kelas 1 pada tema 7 subtema 2. Dalam subtema 7 tersebut memuat kompetensi dasar yaitu 3.3 “Membandingkan dua bilangan sampai duaangka dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret” dan 4.3 “Mengurutkan bilangan-bilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret”. Penulis mengambil materi tersebut berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat menjelaskan materi tersebut, sehingga siswa kesulitan

untuk memahami yang dijelaskan guru. Dengan menggunakan multimedia berbasis *Articulate Storyline*, diharapkan guru dapat menggunakan media tersebut dengan sebaik mungkin sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahamannya pada materi membandingkan dan mengurutkan bilangan.

a. Validitas

Pengembangan multimedia berbasis *Articulate Storyline* ini dikatakan valid apabila media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan teoritiknya dan terdapat konsistensi pada setiap komponen. Selanjutnya validitas media pembelajaran dikatakan valid apabila perangkat pembelajaran dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat dikatakan valid apabila keberhasilan yang dicapai mendapatkan presentase <70% berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Penilaian kevalidan terhadap media pembelajaran menggunakan instrumen penilaian kevalidan. Tingkat kevalidan pada media pembelajaran yang dikembangkan ditentukan oleh pendapat ahli media dan ahli materi. Dalam penelitian ini ahli media dan ahli materi akan memberikan saran dan penilaian terkait dengan aspek kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Kepraktisan

Kepraktisan pengembangan multimedia berbasis *Articulate Storyline* ini dikatakan praktis apabila media pembelajaran tersebut dapat

dikembangkan dan diterapkan dilapangan. Hal ini dapat dilihat dari dari tingkat kemudahan dan keterbantuan dalam penggunaannya. Kepraktisan dalam pengembangan multimedia ini juga ditinjau dari angket guru dan siswa. Angket respon digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna media pembelajaran yang dikembangkan mengenai kemudahan penerapan media pembelajaran tersebut.

Pengembangan multimedia berbasis *Articulate Storyline* dapat dinyatakan praktis apabila hasil angket respon siswa dan guru mencapai presentase kriteria minimal baik. Penggunaan multimedia berbasis *Articulate Storyline* ini dapat membuat pembelajaran menjadi menarik, merangsang dan menyenangkan bagi siswa sehingga akan menghasilkan respon yang baik bagi pembelajaran siswa. *Articulate Storyline* juga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada siswa , sehingga gurujuga akan memberikan respon baik terhadap media.

c. Keefektifan

Keefektifan pengembangan multimedia berbasis *Articulate Storyline* ini ditinjau dari hasil belajar siswa, aktivitas siswa dan juga respon siswa. Apresiasi siswa yang tinggi akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pencapaian tersebut dapat digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Keefektifan pengembangan media pembelajaran ini juga dilihat dari hasil belajar siswa yang menggunakan *post-test*. Pengembangan media pembelajaran ini dikatakan efektif apabila lembar keterlaksanaan pembelajaran serta

hasil ujian belajarsiswa mendapatkan hasil yang baik. Penilaian terhadap keterlaksanaan pembelajaran tersebut berdasarkan instrumen yang telah divalidasi oleh dosen ahli. Sedangkan hasil belajar siswa menggunakan soal *post-test* yang telah divalidasi oleh dosen ahli.

Hasil belajar siswa tergolong kriteria baik apabila hasil *post test* belajar siswa mencapai klasifikasi minimal baik. Hasil tersebut diperoleh melalui observasi kemampuan siswa dalam keterampilan proses selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hal tersebut, maka diketahui bahwa penggunaan multimedia berbasis *Articulate Storyline* dapat membantu siswa dalam mencapai ketuntasan hasil belajar (individual dan klasikal).

#### **F. Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan Bab I terdapat enam Sub bab, yang pertama yaitu latar belakang masalah yang menggambarkan kondisi nyata permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada Sub kedua berisi identifikasi masalah yang berisi pengenalan masalah yang terdapat di lapangan. Pada sub bab ketiga, memuat rumusan masalah yang berisi pertanyaan-pertanyaan penelitian yang disusun dalam bentuk kalimat tanya. Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut akan diketahui kemana arah sebenarnya penelitian akan dibawa. Selanjutnya terdapat tujuan pengembangan yang berisi kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang akan diperoleh setelah penelitian selesai, juga sesuatu yang akan dicapai atau ditangani dalam suatu penelitian. Kalimat dari tujuan

penelitian mengungkapkan keinginan peneliti untuk mendapatkan jawaban atas masalah penelitian yang telah diajukan pada rumusan masalah. Kemudian terdapat definisi operasional yang memuat bagaimana peneliti menjelaskan tentang variabel yang ditelitinya. Kemudian terdapat sistematika penulisan yang bertujuan untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang adapada skripsi ini secara menyeluruh.

Dalam bab II terdapat landasan teori yang berisikan pembahasan tentang topik yang diteliti. Sedangkan dalam bab III ini penulis menjabarkan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam pengembangan multimedia interaktif. Pada bab III terdiri dari sub bab yang meliputi: Model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model, produk, validasi model/ produk, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data. Pada bab terakhir yaitu bab IV atau penutup memuat kesimpulan dan saran dari seluruh isi seminar proposal yang dipaparkan penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, I. 2014. 1. *Pendahuluan Sistem Multimedia*.
- Ahmad Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arda, A., Saehana, S., & Darsikin, D. 2015. *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP Kelas VIII*. Mitra Sains.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media pembeajaran*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. 2020. *Pengembangan media pembelajaran articulate storyline kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV sekolah dasar*. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.
- Branch, R.M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York, NY: Springer.
- Brown, James W., 1983. *AV Instruction: Technology, Media, and Methods (6th edition)*. New York. McGraw-Hill Inc., *library of Congress Cataloging in Publication Data*
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely, 1971, *Teaching and media : A systematic approach*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J
- Hamalik. 1986 . *Media Pembelajaran : Jakarta PTRaja Garfindo Perasada*.
- Hamalik. 1994. *Encyclopedia of Educational Research*. Bandung: Penerbit PT Citra Aditya Bakti
- Janah, S. N. 2015. *Pengaruh penggunaan multimedia articulate storyline dalam meningkatkan hasil pembelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim).
- Jannah, R. 2009. *Media pembelajaran*.
- Masripah, S., & Ramayanti, L. 2020. *Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru*. Jurnal Swabumi.

- Mishra, S., & Ramesh, C. S. 2005. *Interactive Multimedia in Education and Training*. United States of America: Idea Group Publishing (an imprint of Idea Group Inc.).
- Mu'min, S. A. 2013. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran*, cet ke-4.
- Nugraheni, T. D. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen*". Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Papalia, D. E., Old, S. W., & Feldman, R. D. 2011. *Human Development (Developmental Psychology)*. 9. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Plomp, T., & Nieveen, N. 2007. *An Introduction to Educational Design Research*.
- Prasetyo, I. 2012. *Teknik Analisis Data Dalam Research And Development*. Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang*. Jurnal Bhinneka Tunggal Ika.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Selwyn, Neil. 2011. *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Soal Matematika Kelas 1 SD Bab 5 Bilangan Cacah dan Lambang Bilangan dan Kunci Jawaban. <https://bimbelbrilian.com/soal-matematika-kelas-1-sd-bab-5-bilangan-cacah-dan-lambang-bilangan-dan-kunci-jawaban/>
- Soal Ulangan Semester 1 Kelas 1 Matematika. <https://ciptacendekia.com/soal-ulangan-semester-1-kelas-1-matematika/>
- Suandi, A., Khasanah, F. N., & Retnoningsih, E. (2017). *Pengujian Sistem Informasi E-commerce Usaha Gudang Cokelat Menggunakan Uji Alpha dan Beta. Information System for Educators and Professionals*, <https://media.neliti.com/media/publications/234474-pengujian-sistem-informasi-e-commerce-us-2bea597f.pdf>

- Subarinah, S. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih, 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya,cet kedua.
- Syabri, K. I., & Elfizon, E. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.
- Udin W inataputra. 1997. *Teori Belajar dan Model-Model Belajar*. Jakarta.
- Urip Purwono. 2008. “*Bahan Sosialisasi Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran TIK.*” In . [http://telaga.cs.ui.ac.id/~heru/bsnp/13oktober08/Bahan Sosialisasi Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran TIK](http://telaga.cs.ui.ac.id/~heru/bsnp/13oktober08/Bahan%20Sosialisasi%20Standar%20Penilaian%20Buku%20Teks%20Pelajaran%20TIK).
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. 2018. *Media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi statistika untuk siswa kelas 7 SMP*. Jurnal Pendidikan Matematika.
- Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen*. .