

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3
PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH

ALVIN MA'RIFATUL JANA NUR A

NPM: 2014060239

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh:

ALVIN MA'RIFATUL JANAH N.A

NPM: 2014060239

Judul:


**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/ Sidang

Skripsi Prodi PGSD FKIP UNP Kediri

Tanggal: 17 Juli 2024

Dosen Pembimbing I


Nurita Primasatya, M.Pd

NIDN. 0722039001

Dosen Pembimbing II


Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A.

NIDN. 0704078402

Skripsi oleh :

ALVIN MA'RIFATUL JANAH N.A

NPM : 2014060239

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 17 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Nurita Primasatya, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Zainal Afandi, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A



Mengetahui,

Dekan FKIP



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alvin Ma'rifatul Janah Nur Azizah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Tulungagung, 29 September 2001
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, 17 Juli 2024

Yang menyatakan



Alvin Ma'rifatul Janah N.A

2014060239

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan”

-QS. Al-Insyirah : 5

“Jangan pernah takut untuk bermimpi besar, karena dalam mimpi besar terdapat kekuatan untuk mewujudkannya”

-B.J. Habibie-

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat,taufiq,hidayah serta karunia-Nya. Dengan ketulusan hati dan ungkapan terimakasih skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Cinta pertama dan panutanku, Bapak Suminto dan Ibu Martin. Beliau memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahannya karena adanya suatu halangan namun beliau mampu mendidik penulis, memberikan doa,semangat serta motivasi tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studinnya sampai sarjana.
2. Adik tercinta Intan Dwi Maharani N.A, Terimakasih atas dukungan yang sudah diberikan sehingga penulis semangat dalam mengerjakan skripsi.
3. Ibu Nurita Primasatya M.Pd dan Bapak Dr. Abdul Aziz Hunaifi. M.A. selaku kedua dosen pembimbing, Terima kasih atas bimbingan,kritik dan saran dan sudah meluangkan waktunya disela kesibukan.
4. SDN Maduretno terima kasih sudah membantu dalam penelitian skripsi.
5. Teman-teman sebimbingan terima kasih selalu memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
6. Teman-teman Tadika Mesra (Cikita,Fanny, Eza, Diah, Silvi, Nila, Adia, Putri). Terima kasih sudah memberikan semangat, dukungan serta motivasi tanpa henti.
7. Teman-teman kos family macro (Ana, Eza, Intun, Titi, Rani). Terima kasih sudah memberikan semangat dan dukungan dalam mengerjakan skripsi.
8. Dan yang terakhir kepada diri sendiri Alvin Ma'rifatul Janah N.A , Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih terus berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walau seringkali merasa putus asa apa yang diusahakan belum berhasil Terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba.

ABSTRAK

Alvin Ma'rifatul Janah Nur Azizah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI KEDIRI 2024.

Kata Kunci : Multimedia pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Sistem Pencernaan Manusia.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan fakta bahwa kurang tepatnya guru belum memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran materi sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPAS di kelas V. tidak maksimal karena tujuan pembelajaran belum tercapai Untuk memberikan solusi tersebut peneliti mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* ini menghasilkan format HTML dan dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja.

Tujuan dari Permasalahan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kevalidan multimedia pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar. (2) Untuk mengetahui kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar. (3) Untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*. model pengembangannya ADDIE. Adapun tahapannya yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, angket. Teknik analisis data diperoleh dari hasil analisis data kualitatif, uji kevalidan ahli, uji kepraktisan guru dan siswa, serta uji keefektifan diperoleh dari hasil *post test* siswa.

Hasil kevalidan Media *articulate storyline 3* diperoleh skor dari ahli media 90% dan ahli materi 92% dengan kategori sangat valid / layak digunakan. Untuk Uji kepraktisan guru memperoleh skor 92% dan siswa 91% dengan kategori sangat praktis. serta untuk uji keefektifan pada uji terbatas mendapat presentase 90% dan uji Luas 90% dengan kategori sangat efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* layak digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya persembahkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR”

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat dalam mengerjakan skripsi dalam menempuh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Pada program Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Peneliti menyadari bahwasannya dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Kepala program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Nurita Primasatya M.Pd, selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan dukungan.
5. Dr. Abdul Aziz Hunaifi. M.A, selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan dukungan.
6. Segenap Dosen Program studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selama ini telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Teman-teman dan pihak lain yang selama ini memberikan bantuan dan dukungan.

Meskipun penulis telah berusaha menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik mungkin, akan tetapi penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi penelitian ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak yang berkepentingan, serta bermanfaat sebagai bahan literatur untuk rencana penelitian selanjutnya.

Kediri, 17 Juli 2024



Alvin Ma'rifatul Janah N.A
NPM. 2014060239

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat penelitian.....	8
F. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	11

1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi Media Pembelajaran	11
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
B. Multimedia Interaktif	13
1. Pengertian Multimedia Interaktif	13
2. Komponen Multimedia Interaktif	14
3. Kelebihan Multimedia Interaktif	15
4. Kekurangan Multimedia Interaktif	16
5. Mitigasi Kekurangan Multimedia Interaktif	16
C. <i>Articulate Storyline 3</i>	17
1. Pengertian <i>Articulate Storyline 3</i>	17
2. Kelebihan Dan Kekurangan <i>Articulate Storyline 3</i>	17
3. Sistem Pencernaan Manusia	18
D. Penelitian Terdahulu	27
E. Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Model Pengembangan	31
B. Prosedur Pengembangan	32
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	35
1. Lokasi Penelitian	35
2. Subjek Penelitian	35
D. Uji Coba Produk	35
E. Validasi Produk	36

F. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
1. Pengembangan Instrumen.....	37
2. Validasi Intrumen	38
G. Teknik Analisis Data	43
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	50
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	50
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	50
3. Desain Awal (Draft) Model	51
B. Pengujian Model Terbatas	54
1. Uji Validasi ahli dan praktisi	54
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	61
3. Desain Media Hasil Uji Coba Terbatas	64
C. Pengujian Model Perluasan	64
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	64
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	68
D. Validasi Model.....	69
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	69
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	70
3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model	71
4. Desain Akhir Model	72
E. Pembahasan Hasil Penelitian	74
1. Spesifikasi Model	75

2. Prinsip- prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Pembelajaran multimedia <i>articulate storyline 3</i>	76
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Pembelajaran Multimedia <i>Articulate storyline 3</i>	77
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	79
A. Simpulan	79
B. Implikasi	80
C. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data.....	38
Tabel 3.2 Angket Validasi Multimedia Interaktif	39
Tabel 3.3 Angket Validasi materi	40
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	41
Tabel 3.5 Tabel Skala Likert.....	44
Tabel 3.6 Kriteria Validitas.....	45
Tabel 3.7 Kualifikasi Penilaian Tigkat Kepraktisan	46
Tabel 3.8 Skor Penilaian Respon Siswa.....	47
Tabel 3.9 Penilaian Kriteria Respon Siswa.....	48
Tabel 4.1 Desain Awal.....	51
Tabel 4.2 Scan Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4.3 Scan Hasil Validasi Ahli Materi	57
Tabel 4.4 Scan Kisi-kisi Angket Respon Guru	59
Tabel 4.5 Respon Siswa	60
Tabel 4.6 Hasil Nilai <i>Pre Test</i>	62
Tabel 4.7 Hasil Nilai <i>Post Test</i>	63
Tabel 4.8 Hasil Nilai <i>Pre Test</i>	65
Tabel 4.9 Hasil Nilai <i>Post Test</i>	66
Tabel 4.10 Sebelum dan sesudah revisi media.....	70
Tabel 4.11 Desain Akhir Model.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh soal fungsi usus besar dan halus	3
G 1 Sistem Pencernaan Manusia.....	19
Gambar 2.2 Struktur Gigi.....	20
Gambar 2.3 Kerongkongan	22
Gambar 2.4 Lambung.....	23
Gambar 2.5 Usus Halus.....	25
Gambar 2.6 usus besar	26
Gambar 2.7 Anus	27
Gambar 2.8 Kerangka Konseptual	30
Gambar 3.1 Langkah-langkah pengembangan.....	32
Gambar 4.1 Saran media	56
Gambar 4.2 QR Code.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	86
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	88
Lampiran 3 Surat Pengantar / Ijin Melakukan Penelitian	90
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	91
Lampiran 5 Surat Adopsi Media Pembelajaran	92
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	93
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	96
Lampiran 8 Sampel Hasil Pre-Test dan Post-Test	99
Lampiran 9 Angket Respon Guru	100
Lampiran 10 Sampel Angket Respon Siswa.....	103
Lampiran 11 Perangkat Pembelajaran	104
Lampiran 12 Hasil Cek Plagiasi.....	125
Lampiran 13 Foto Penelitian.....	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu pembelajaran yang berupa pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang diturunkan oleh seseorang. Pendidikan ialah Upaya sadar dan terpolu buat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif berbagi potensi dirinya buat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, rakyat, bangsa, serta Negara. Menurut Yani (2017) Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat berubah, baik pengetahuannya, tingkah lakunya maupun keterampilannya.

Menurut Wuryandani et al. (2014) Pendidikan Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang akan menentukan arah perkembangan potensi peserta didik. Pendidikan Sekolah Dasar adalah proses dan serta usaha untuk peserta didik dalam mencerdaskan dan mencetak kehidupan yang baik, penuh kasih sayang, berakhlak mulia serta sopan santun dan bangga terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan Sekolah Dasar adalah pendidikan anak yang berusia 7-13 tahun sebagai tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan.

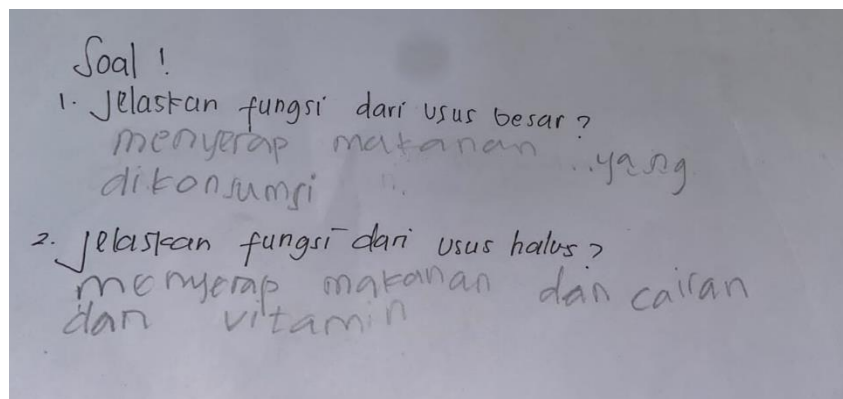
Pendidikan Sekolah Dasar terdapat pelajaran IPA di SDN Maduretno. Pelajaran IPA ini merupakan salah satu mata pelajaran yang penting ditanamkan pada peserta didik karena melalui pelajaran IPA peserta didik mampu bersikap ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar bagi siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa peserta didik wajib mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam terutama siswa sekolah dasar. Pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang mencakup materi yang cukup luas dan pembelajaran lebih bermanfaat dan efektif (Laksana 2016).

Salah satu materi IPA di kelas V ini yaitu materi sistem pencernaan manusia. Materi ini digunakan agar siswa lebih paham proses sistem pencernaan manusia. Dimana yang diawali dari rongga mulut merupakan awal saluran pencernaan. Pada mulut terjadi pencernaan secara mekanik dan kimiawi dan didalam mulut inilah terdapat lidah, gigi, dan kelenjar ludah. Lidah dan gigi ini berperan dalam pencernaan makanan secara mekanik melalui dikunyah.

Keberhasilan materi sistem pencernaan manusia di tentukan oleh capaian tujuan pembelajaran IPA diukur dari jumlah siswa dalam memahami dan menguasai materi yang dipelajari (Supriyono 2018). 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 IPA dinyatakan berhasil. Nilai kriteria ketuntasan minimal yang siswa yaitu 75.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran soal yang dilakukan oleh peneliti yang memaparkan fakta bahwa ada 8 siswa kelas V SDN Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri yang kurang memahami materi sistem pencernaan manusia. Hal ini dapat terlihat pada gambar 1.1 dalam mengerjakan soal fungsi usus besar dan usus halus masih ada siswa yang mengerjakannya dengan jawaban yang terbalik.



Gambar 1.1 Contoh soal fungsi usus besar dan halus

Pada pertanyaan diatas siswa menjawab pertanyaan yang tidak sesuai dengan jawaban yang benar. Hal ini dikarenakan adanya miskonsepsi pemahaman siswa terkait fungsi sistem pencernaan manusia seperti pada soal fungsi usus halus dan usus besar.

Hal ini dikarenakan guru lebih banyak menerapkan metode ceramah dan penugasan tanpa ada media khusus yang digunakan dalam menentukan keseluruhan tahapan pengelolaan pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru juga terlihat guru kurang memanfaatkan penggunaan alat

peraga atau media kurang memadai. Kurang tepatnya guru dalam memilih strategi pembelajaran dan penggunaan alat peraga untuk pembelajaran mengakibatkan peserta didik menjadi pasif, sehingga perkembangan berpikir peserta didik dalam proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Aktivitas yang lebih banyak dilakukan peserta didik hanya duduk, mendengar, mencatat, dan mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru, maka dari itu perlu dilakukan adanya suatu perubahan pembelajaran yang lebih mengarah kepada aktivitas peserta didik. Jika rata-rata nilai peserta didik dalam satu kelas lebih dari kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka tujuan pembelajaran IPA tersebut bisa dikatakan berhasil. Berdasarkan hasil observasi dari yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SDN Maduretno Kecamatan Papar Kabupaten Kediri dari 26 siswa hanya sekitar 30% yang berhasil memiliki hasil belajar diatas KKM dan 70% siswa belum mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan media pembelajaran supaya siswa lebih paham pada materi tersebut. Salah satu isi atau komponen dari media tersebut juga bisa menggunakan animasi agar siswa dapat melihat visualisasi tentang materi yang diajarkan. Sebagai contoh animasi dimana proses makanan dari mulut dikunyah dan selanjutnya ada proses menggiling makanan sehingga secara visual siswa lebih paham dan hasil belajar siswa lebih bagus dan sesuai KKM yang dapat dilihat dari nilai siswa tersebut. Berarti jika nilai siswa bagus maka pembelajaran perlu membutuhkan media pembelajaran yang yang bisa

mengkongkritkan atau memvisualkan konsep yang dipelajari yaitu organ pencernaan manusia yang tidak hanya membayangkan saja, Jika sekolah membeli torso yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa juga membutuhkan biaya yang banyak. Belum tentu sekolah bisa memfasilitasinya. Jadi kita bisa menggunakan media *articulate story line 3* yang dapat diakses oleh guru dan siswa aplikasinya juga gratis (Thofan 2018).

Articulate storyline 3 adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Menurut Fatia Ismiranda (2020), *Articulate storyline 3* merupakan media interaktif yang memiliki keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni mejadikan kedua kemampuan kolaborasi yang menarik minat belajar peserta didik. Hasil publikasi *Articulate Storyline 3* berupa media berbasis web (html5) atau aplikasi boolder yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet dan smartphone sehingga peserta didik bisa dengan mudah mengaksesnya dan kapan saja (Saski Hamudiana, 2021). *Aplikasi articulate storyline 3* sesuai dengan karakteristik peserta didik dimasa kini yang senang akan sesuatu yang bersifat baru untuk menumbuhkan minat belajar belajar peseta didik.

Keunggulan pengembangan media interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dilakukan peneliti yaitu (1) desain tampilan media interaktif berbasis *articulate storyline* menghadirkan materi IPA khususnya yaitu sistem pencernaan manusia (2) media interaktif berbasis

articulate storyline dilengkapi dengan berbagai fitur, diantaranya yaitu terdapat fitur penggunaan media, deskripsi media, materi dan didalam materi disertai video organ pencernaan, rangkuman materi, profil pengembang, dan fitur soal evaluasi (3) media interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini diiringi musik sehingga siswa tidak cepat merasa jenuh ketika belajar, (4) hasil publikasi dari pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini berupa file aplikasi (.exe) dan HTML5 sehingga dapat dijalankan melalui laptop, web browser, tablet, maupun smartphone.

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas 5 sekolah dasar. agar siswa lebih paham dengan materi organ pencernaan manusia dengan melalui *articulate storyline 3* yang sudah dilengkapi dengan berbagai fitur yaitu terdapat fitur pendahuluan, penggunaan media, deskripsi media, materi dan didalam materi terdapat video animasi organ pencernaan manusia serta soal evaluasi dan media tersebut diiringi dengan musik agar peserta didik menjadi tidak bosan dan paham tentang materi tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut

1. Rata-rata siswa kurang memahami materi sistem pencernaan manusia.
2. Guru kurang menggunakan media pembelajaran.

3. Guru masih menggunakan teacher center.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar

3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar

E. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari hasil temuan penelitian ini secara praktis dan teoritis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia Pendidikan pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana yang didapat pada bangku perkuliahan terhadap masalah-masalah yang dihadapi dunia Pendidikan.

b) Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi semua pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran video Interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk menjadi alternatif sekolah.

c) Bagi Guru

Membantu guru dalam proses pembelajaran siswa agar memahami materi pelajaran karena materi pembelajaran di multimediasikan sehingga diharapkan peserta didik lebih mudah memahami serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika pada penelitian dan pengembangan ini yaitu bagaian awal karya tulis ilmiah terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, kata pengantar, dan daftar isi. Bagaian isi terdiri 3 bab yaitu pendahuluan, kajian teori, metode pengembangan.

Subab 1 Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan karya tulis ilmiah. Subab II kajian teori, yang terdiri dari media pembelajaran, multimedia interaktif, articulate storyline 3, Organ pencernaan manusia. Subab III metode penelitian yang terdiri dari pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Subab IV terdiri dari Deskripsi, Interpretasi, dan Pembahasan. Pada bab ini meliputi pendahuluan yang terdiri dari deskripsi hasil studi lapangan, interpretasi hasil studi pendahuluandan desain awal

model, pengujian model terbatas, uji coba lapangan, dan desain hasil uji coba terbatas. Dan subab V Berisi simpulan, Implikasi dan Saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1).
- Ahmad, and Muslimah. 2021. "Memahami Teknik Pengolahan Dan Analisis Data Kualitatif." *Proceedings* 1(1): 173–86.
- Arsyad A. 2011. "Media Pembelajaran." : 23–35.
- Arwanda, Priankalia, Sony Irianto, and Ana Andriani. 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* 4(2): 193.
- Fatia, Ismiranda, and Yetti Ariani. 2020. "Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Faktor Dan Kelipatan Suatu Bilangan Di Kelas IV Sekolah Dasar." 3(2): 503–11.
- Istiqlal, Muhammad. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika." *JIPMat* 2(1).
- Juhaeni, Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila. 2021. "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8(2): 150.
- Laksana, Dek Ngurah Laba. 2016. "Miskonsepsi Dalam Materi Ipa Sekolah Dasar." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 5(2): 166.
- Luh, Ni, and Putu Ekayani. 2021. "Pentingnya Penggunaan Media Siswa." *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa* (March): 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Marjuni, A., and Hamzah Harun. 2019. "Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran." *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3(2): 194.
- Mufidah, Eli, and Nikmatul Khori. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid 19." *Ibtida'* 2(2): 124–32.
- Prasetyo, Fengki. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar." *Artikel Ilmiah*: 1–20. <https://repository.unja.ac.id/4582/>.

- Rasmani, Upik Elok Endang et al. 2023. "Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Guru PAUD." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1): 10–16.
- Sugiyono. 2019. 3 Alfabeta *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua)*.
- Supriyono. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Pendidikan Dasar II*: 43–48.
- Susanti, Zulfiana Affrida, and Eni Fariyatul Fahyuni. 2017. "Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran." *Umsida* 1(1): 1–17.
- Thofan, Aradika. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi." *Energies* 6(1): 1–8.
- Wuryandani, Wuri, Bunyamin Maftuh, . Sapriya, and Dasim Budimansyah. 2014. "Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 2(2): 286–95.
- Yani, Neneng Kurnia Apri. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung." *Skripsi*: 193.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1).
- Ahmad, and Muslimah. 2021. "Memahami Teknik Pengolahan Dan Analisis Data Kualitatif." *Proceedings* 1(1): 173–86.
- Arsyad A. 2011. "Media Pembelajaran." : 23–35.
- Arwanda, Priankalia, Sony Irianto, and Ana Andriani. 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* 4(2): 193.
- Fatia, Ismiranda, and Yetti Ariani. 2020. "Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Faktor Dan Kelipatan Suatu Bilangan Di Kelas IV Sekolah Dasar." 3(2): 503–11.
- Istiqlal, Muhammad. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika." *JIPMat* 2(1).
- Juhaeni, Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila. 2021. "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8(2): 150.
- Laksana, Dek Ngurah Laba. 2016. "Miskonsepsi Dalam Materi Ipa Sekolah Dasar." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 5(2): 166.

- Luh, Ni, and Putu Ekayani. 2021. "Pentingnya Penggunaan Media Siswa." *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa* (March): 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Marjuni, A., and Hamzah Harun. 2019. "Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran." *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3(2): 194.
- Mufidah, Eli, and Nikmatul Khorri. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid 19." *Ibtida'* 2(2): 124–32.
- Prasetyo, Fengki. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar." *Artikel Ilmiah*: 1–20. <https://repository.unja.ac.id/4582/>.
- Rasmani, Upik Elok Endang et al. 2023. "Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Guru PAUD." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1): 10–16.
- Sugiyono. 2019. 3 Alfabeta *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua)*.
- Supriyono. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Pendidikan Dasar II*: 43–48.
- Susanti, Zulfiana Affrida, and Eni Fariyatul Fahyuni. 2017. "Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran." *Umsida* 1(1): 1–17.
- Thofan, Aradika. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi." *Energies* 6(1): 1–8.
- Wuryandani, Wuri, Bunyamin Maftuh, . Sapriya, and Dasim Budimansyah. 2014. "Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 2(2): 286–95.
- Yani, Neneng Kurnia Apri. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung." *Skripsi*: 193.