

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MELALUI APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN
KELAS III SDN KEDALI**

SKRIPSI



**OLEH
LUTFIAH AINUN JARIYAH**

200404070

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, serta karunian-Nya kami dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Melalui Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III SDN Kedali” dengan baik.

Skripsi ini dapat selesai karena bantuan dari beberapa pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu penulis mengungkapkan terima kasih kepada:

1. Nadhirotul Laily, S.Psi., M.Psi., Ph. D, Psikolog selaku Rektor Universitas Muhammdiyah Gresik
2. Dr. Nur Fauziah, S.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Afakhrul Masub Bakhtiar, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Dr. Arissona Dia Indah Sari, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd. selaku dosen pembimbing II
5. Seluruh Para Dosen Prodi PGSD
6. Staf FKIP
7. Amari S.Ag selaku Kepala Sekolah SDN Kedali atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
8. Agus Imam Fahrus S.Pd selaku guru kelas III SDN Kedali yang telah bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu tercinta atas segala bantuan, bimbingan, dorongan serta restu yang diberikan kepada penulis selama penyusunan skripsi.
10. Teman-teman mahasiswa jurusan PGSD angkatan tahun 2020 atas motivasi, kebersamaan, kekompakan selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.
11. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu, ayng telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Allah SWT membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Tentunya masih banyak kekurangan dari pembaca yang ada dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Gresik, 18 Februari 2024

(Lutfiah Ainun Jariyah)



ABSTRAK

Lutfiah Ainun Jariyah (200404070). *Pengembangan Multimedia Interaktif Melalui Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III SDN Kedali*. Dibimbing oleh Dr. Arissona Dia Indah Sari M.Pd dan Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif melalui aplikasi *articulate storyline* pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas III SDN Kedali tahun ajaran 2023/2024

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahap *development* melibatkan 3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli desain dan validator ahli materi. Hasil validasi ahli media menunjukkan angka presentase 88% dan dikategorikan sangat valid. Hasil validasi ahli desain menunjukkan angka presentase 90% dikategorikan sangat valid. Hasil ahli materi menunjukkan angka presentase 94% dikategorikan sangat valid. Kemudian Hasil Keefektifan media dilihat dari hasil belajar siswa menunjukkan presentase 100% yang dinyatakan sangat valid untuk memenuhi ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, pengembangan multimedia interaktif melalui aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas III SDN Kedali telah teruji kevalidannya sehingga dapat digunakan dengan baik dan juga hasil keefektifannya telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline*, Matematika, Perkalian.

ABSTRACT

Lutfiah Ainun Jariyah (200404070). Development of Interactive Multimedia through the Articulate Storyline Application in Learning Mathematics Multiplication Material for Grade III SDN Kedali. Supervised by Dr. Arissona Dia Indah Sari M.Pd and Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd.

This study aims to develop interactive multimedia through the articulate storyline application in learning math multiplication material for grade III SDN Kedali in the 2023/2024 school year.

This research uses the type of research Research and Development (R&D) with the ADDIE research model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The development stage involved 3 validators, namely media expert validators, design expert validators and material expert validators. The results of media expert validation show a percentage of 88% and are categorized as very valid. The results of design expert validation show a percentage of 90% categorized as very valid. The results of the material expert showed a percentage of 94% categorized as very valid. Then the results of media effectiveness seen from student learning outcomes show a percentage of 100% which is declared very valid to meet learning completeness. Based on the results of the study, it can be concluded that the development of interactive multimedia through the Articulate Storyline application in learning math multiplication material for grade III SDN Kedali has been tested for validity so that it can be used properly and also the results of its effectiveness have met the criteria for learning completeness.

Keywords: *Interactive Multimedia, Articulate Storyline, Math, Multiplication*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Rumusan Masalah.....	11
C.Tujuan Penelitian.....	12
D.Batasan Penelitian.....	12
E. Manfaat Peneliti.....	14
F. Definisi Operasional.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A.Landasan Teori.....	17
B.Penelitian Relevan.....	40
C.Kerangka Berpikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A.Model Penelitian Pengembangan.....	43
B.Prosedur Peneliti Pengembangan.....	44
C.Subjek Uji coba.....	49
D.Teknik Pengumpulan data.....	50
E. Instrumen Penelitian.....	51
F. Teknik Analisis Data.....	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A.Hasil Penelitian.....	60
B.Pembahasan	77
BAB V PENUTUP.....	82
A.Kesimpulan.....	82
B.Saran	83
DAFTAR PUSTAK.....	85
LAMPIRAN.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	35
Gambar 2.2 Halaman Utama Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	35
Gambar 2.3 Lembar Kerja Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	36
Gambar 2.4 Bagan Alur Multimedia Interaktif	37
Gambar 2.5 Kerangka Berfikir Multimedia Interaktif.....	42
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	45
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media Pembelajaran	68
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama Media Pembelajaran	69
Gambar 4.3 Tampilan Materi Media Pembelajaran	69
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Quiz Media Pembelajaran.....	70
Gambar 4.5 Tampilan Soal-Soal Quiz Media Pembelajaran.....	71
Gambar 4.6 Tampilan Profil Media Pembelajaran.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif.....	38
Tabel 2.2 Penelitian Relevan	40
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Instrumen Wawancara Guru.....	52
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Wawancara Siswa	53
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru dan Siswa Pra Penelitian.....	54
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktifitas Guru dan Siswa	54
Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Produk Multimedia Interaktif	57
Tabel 3.6 Kriteria Ketuntasan Belajar	58
Tabel 3.7 Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikasi	58
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain	62
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	64
Tabel 4.4 Hasil Tes Pretest	74
Tabel 4.5 Hasil Belajar siswa.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara Siswa	89
Lampiran 2 Lembar Wawancara Guru	90
Lampiran 3 Hasil Lembar Wawancara Siswa	91
Lampiran 4 Hasil Lembar Wawancara Guru	92
Lampiran 5 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan Guru	93
Lampiran 6 Hasil Observasi Analisis Kebutuhan Guru	95
Lampiran 7 Angket Siswa	97
Lampiran 8 Hasil Angket Siswa	100
Lampiran 9 Angket Respon Siswa Kelompok Kecil	101
Lampiran 10 Angket Respon siswa Kelompok Besar	102
Lampiran 11 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil	103
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar	104
Lampiran 13 Lampiran RPP	105
Lampiran 14 Soal Pretest	111
Lampiran 15 Hasil Pretest	113
Lampiran 16 Rubrik Validasi Ahli Media	114
Lampiran 17 Lembar Validasi Ahli Media	115
Lampiran 18 Hasil Lembar Validasi Ahli Media	117
Lampiran 19 Rubrik Validai Ahli Desain.....	119
Lampiran 20 Lembar Validasi Ahli Desain.....	120
Lampiran 21 Hasil Lembar Validasi Ahli Desain	122
Lampiran 22 Rubrik Validasi Ahli Materi	124
Lampiran 23 Lembar Validasi Ahli Materi	125
Lampiran 24 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi.....	127
Lampiran 25 Silabus Kelas III	129
Lampiran 26 Kisi-Kisi Soal	132
Lampiran 27 Lembat Test Belajar Siswa	133
Lampiran 28 Hasil Lembar Test Belajar Siswa	137

Lampiran 29 Daftar Nama Siswa Kelas III	140
Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian	141
Lampiran 31 Surat Keterangan Penelitian di SD.....	142
Lampiran 32 Berita Acara	14



