

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA  
MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS VIII DI SMP**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:**

**LARA FEBRI DWI PUTRI**

**18004021/2018**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

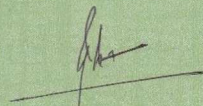
**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS**  
***ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN**  
**MATEMATIKA KELAS VIII DI SMP**

Nama : Lara Febri Dwi Putri  
NIM/BP : 18004021/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Agustus 2022

Disetujui Oleh:  
Pembimbing,



Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D  
NIP. 19580517 198503 2 001

Ketua Departemen,



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19830126 200812 2 002

**HALAMAN PENGESAHAN**

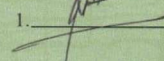
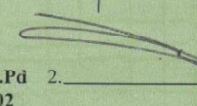
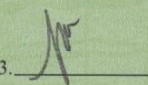
**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis  
*Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran  
Matematika Kelas VIII di SMP  
Nama : Lara Febri Dwi Putri  
NIM/BP : 18004021/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

**Padang, 12 Agustus 2022**

**Tim Penguji  
Nama**

**Tanda Tangan**

<b>Ketua</b>	: Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph. D NIP. 19580517 198503 2 001	1. 
<b>Anggota</b>	: Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610122 198602 1 002	2. 
<b>Anggota</b>	: Novrianti, S.Pd., M.Pd NIP. 19801101 200801 2 014	3. 

### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lara Febri Dwi Putri  
NIM/ BP : 18004021/2018  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis  
*Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran  
Matematika Kelas VIII di SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 12 Agustus 2022

Yang Menyatakan,



Lara Febri Dwi Putri

NIM. 18004021

## ABSTRAK

### **Lara Febri Dwi Putri. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP.**

Pengembangan multimedia interaktif ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan multimedia interaktif pada proses belajar mengajar bahkan untuk beberapa materi pelajaran, medianya tidak tersedia. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang valid dan praktis pada mata pelajaran Matematika untuk kelas VIII di SMP.

Media ini dikembangkan dengan menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Padang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi berstandar BSNP yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan pengembangan media dan angket respon peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket respon peserta didik. Uji validitas produk dilakukan kepada tiga orang validator yang terdiri dari dua orang validator media dan satu orang validator materi.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif pada mata pelajaran Matematika dapat dioperasikan secara *offline* dan *online*. Berdasarkan penilaian oleh validator media satu dan validator media dua diperoleh rata-rata 3,89 dengan kategori “**Valid**”. Penilaian oleh validator materi pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian diperoleh rata-rata 3,75 dengan kategori “**Valid**”. Hasil uji praktikalitas terhadap multimedia interaktif dari aspek kesesuaian media, desain dan layout, dan pengoperasian media, yang diperoleh dari peserta didik adalah rata-rata 3,34 dengan kategori “**Praktis**”. Dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran matematika kelas VIII di SMP layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci: Multimedia interaktif, *Articulate Storyline*, Matematika.**



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas segala limpahan nikmat yang Allah berikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP” pada waktu yang tepat. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dibuat dan disusun atas kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis berterima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing Skripsi yang telah banyak membantu, memberikan masukan dan arahan serta memberikan bimbingan dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M. Pd. selaku Dosen Penguji untuk Skripsi yang peneliti kerjakan.
3. Ibu Novrianti, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji sekaligus Validator Media untuk Skripsi yang peneliti kerjakan.
4. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd. selaku Sekretaris Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, ST., M.Pd. T. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Bapak Tomi Desra Yuliandi, S.Si., Gr. selaku validator materi yang telah memberikan saran dan masukan tentang materi pelajaran yang digunakan dalam produk multimedia interaktif yang dikembangkan.
8. Bapak dan Ibu staf Dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta Tenaga Kependidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang sangat berguna dan bermanfaat.
9. Teristimewa kedua orang tua tercinta, Mama Ekawati, S.Pd. dan Papa Hermansyah, A.Md. yang tak henti-hentinya selalu mendoakan dan memotivasi untuk selalu semangat dan menuntut dengan doa. Terima kasih atas segala dukungannya, baik secara spiritual maupun materil hingga terselesaikannya skripsi ini.
10. Kakak tercinta dan satu-satunya Atika Mandela, S.Pd. terimakasih telah menjadi teman diskusi dan berbagi cerita perihal skripsi dan perkuliahan serta terus mendukung adiknya selama ini.
11. Sahabat, Muhammad Ilwan Al-asmahi, Rifana Indah Widianigrum, Mezy Zulvanita, temakasih telah menjadi rekan berjuang semenjak awal perkuliahan ini dimulai.
12. Kakak Tasya Nafila Afra, S.Pd yang selalu menjawab pertanyaan seputar skripsi.
13. Teman-teman keluarga kaya (lukman, devi, ardilah, ilwan dan keke) yang selalu menghibur, memberikan semangat serta tempat berbagi cerita selama perkuliahan.
14. Tim *Curriculum and Content Development* Magang Besertifikat Kampus Merdeka (Bapak Danang, Shandy, Ica, Septi, Risma, Runai, Pheby) yang

memotivasi, memberikan dukungan dan tempat berdiskusi dan bercerita khususnya selama berada di Banjarmasin.

15. Seluruh crew Radio TP FM, rekan-rekan BEM FIP KM UNP 90 dan BEM FIP KM UNP 01 (terkhusus DPH BEM FIP KM UNP 01) yang selalu ada disetiap kesempatan.

16. Teman-teman TP 18 yang senasib dan seperjuangan beserta Kakak- kakak BP 17 dan adik-adik BP 19 yang memberikan dukungan.

17. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan, bimbingan, arahan, dan doa dari Bapak, Ibu, dan teman-teman semua menjadi amal ibadah dan dibalas oleh Allah SWT. Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, dan pembaca. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, 12 Agustus 2022

Lara Febri Dwi Putri



## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Pengembangan .....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	7
E. Manfaat Pengembangan .....	9
F. Asumsi dan Keterbatas Pengembangan .....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori .....	11
1. Media Pembelajaran .....	11
2. Multimedia Interaktif .....	13
3. <i>Articulate Storyline</i> .....	14
4. Mata Pelajaran Matematika.....	16
5. Uji Kelayakan Produk .....	18
B. Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Konseptual .....	25
BAB II METODE PENGEMBANGAN.....	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Model Pengembangan.....	26
C. Prosedur Pengembangan .....	27
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	28
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	28
3. Tahap Pengembangan.....	29

4. Implementasi .....	29
5. Evaluasi .....	30
D. Uji Coba Produk.....	30
1. Subjek Uji Coba .....	30
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	31
3. Teknik Analisis Data .....	33
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Pengembangan.....	35
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	35
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	36
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	37
4. Tahap Impelementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	48
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaliation</i> ) .....	49
B. Pembahasan.....	53
1. Uji Validitas .....	54
2. Uji Praktikalitas .....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA .....	59

## DAFTAR TABEL

1. Struktur Kurikulum SMP/MTs .....	16
2. Materi Pokok KD Bangun Ruang Sisi Datar .....	17
3. Kriteria Validator Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif .....	22
4. Kisi-kisi Validasi Media .....	31
5. Kisi-kisi Validasi Materi .....	32
6. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas untuk Peserta didik.....	32
7. Kriteria Validitas dan Praktikalitas .....	34
8. Hasil Validasi Media 1 .....	46
9. Hasil Validasi Media 2.....	47
10. Hasil Validasi Materi .....	48
11. Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Produk.....	49
12. Hasil Perbaikan dan Tindak Lanjut.....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model ADDIE .....	27
Gambar 2. Tampilan Halaman Awal Multimedia Interaktif.....	38
Gambar 3. Tampilan Halaman Menu Utama .....	39
Gambar 4. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan .....	40
Gambar 5. Tampilan Halaman Profil Pengembang .....	40
Gambar 6. Tampilan Halaman Kompetensi Dasar .....	41
Gambar 7. Tampilan Halaman Materi .....	42
Gambar 8. Tampilan Halaman Menghitung Volume Bangun Ruang Sisi Datar..	42
Gambar 9. Tampilan Halaman Menghitung Luas Permukaan Bangun Ruang Sisi Datar .....	43
Gambar 10. Tampilan Halaman Luas dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar .....	43
Gambar 11. Tampilan Halaman Hubungan Diagonal Ruang, Diagonal Bidang dan Bidang Diagonal.....	44
Gambar 12. Tampilan Halaman Panduan Soal .....	44
Gambar 13. Tampilan Halaman Latihan.....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Silbus Pembelajaran Matematika Kelas VIII.....	63
2. Flowchart Multimedia Interaktif.....	73
3. Storyboard Multimedia Interaktif .....	74
4. Hasil Validasi media oleh validator 1 Tahap 1 .....	81
5. Hasil Validasi media oleh validator 1 Tahap 2 .....	84
6. Hasil Validasi media oleh validator 2 Tahap 1 .....	87
7. Hasil Validasi media oleh validator 2 Tahap 2 .....	90
8. Hasil Validasi media oleh validator Materi .....	93
9. Hasil Uji Parktikalitas .....	96
10. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP .....	102
11. Surat Izin Penelitian dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan .....	105
12. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang	106
13. Surat Keterangan telah melaksanakan penelitian.....	107
14. Dokumentasi Penelitian .....	108



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat sekarang ini, menempatkan pendidikan sebagai salah satu penentu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan. Meskipun begitu, terkadang perkembangan teknologi tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang baik di bidang pendidikan.

Pendidikan adalah bagian yang diperlukan bagi setiap individu. Melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 Bab 1, Pasal 1 menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran melibatkan unsur-unsur pembelajaran yang terdiri dari kurikulum, guru, peserta didik, metode, sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang berada dalam satu sistem. Setiadi (2016), mengungkapkan bahwa kurikulum adalah acuan bagi instansi pendidikan dalam melaksanakan proses pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Sejalan itu, Shulam (Alimuddin dan Fitria, 2019: 60) menyatakan kurikulum mempresentasikan seluruh program pembelajaran yang lengkap untuk suatu mata pelajaran, termasuk didalamnya materi yang disusun berdasarkan tingkatan-tingkatan, instruksi yang cocok untuk

digunakan termasuk informasi tentang situasi dimana suatu materi layak atau tidak layak untuk dibawa dalam situasi kelas tertentu.

Guru dan peserta didik adalah orang yang berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Rohmah dan Bukhori (2020), terdapat tantangan yang dimiliki guru untuk mengintegrasikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga guru tidak hanya berperan sebagai pendidik saja pada zaman sekarang. Sejalan dengan Mustaqim (2016), mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai salah satu perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Hamalik (Sukiman, 2012), pemanfaatan media dalam pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat, meningkatkan rangsangan kegiatan belajar, bahkan berpengaruh secara psikologi kepada peserta didik. Bantuan media pembelajaran dalam proses belajar bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memahami materi pembelajaran.

Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya multimedia interaktif. Menurut Munir (2012), multimedia adalah gabungan dari beberapa media yang meliputi gambar, video, teks, grafik, animasi, interaksi, dan lain-lain yang sudah dikembangkan menjadi file digital untuk menyalurkan pesan kepada pengguna. Sejalan dengan hal tersebut, Widayat, dkk., (2014) menjelaskan bahwa multimedia interaktif merupakan media yang bagus digunakan dalam



pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan keterampilan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi. Hasil penelitian Wulandari (2020), menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia membawa pengaruh yang sangat baik terhadap aspek perhatian peserta didik dan terhadap ketertarikan peserta didik, sementara pada aspek keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga tergolong pada kategori baik karena mengikuti evaluasi pada setiap soal-soal yang diberikan. Berdasarkan pernyataan di atas selain menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, multimedia interaktif juga berperan dalam membimbing peserta didik dalam pembelajaran meskipun tanpa guru.

Perkembangan teknologi membawa pengaruh besar terhadap berbagai aspek, salah satunya *software* pengembang media pembelajaran. Banyak *software* pengembang media pembelajaran yang sudah dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat memudahkan pengguna dalam mengembangkan media pembelajaran salah satunya yaitu *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* sudah dilengkapi dengan fitur-fitur pendukung seperti *template* yang disediakan dan bahkan dapat membuat *template* sendiri yang dapat disesuaikan dengan karakter yang diinginkan. Kelebihan lainnya yaitu *Articulate Storyline* dapat memuat beberapa konten seperti gambar, teks, audio, animasi serta tes evaluasi. Selain memiliki fitur yang lengkap *Articulate Storyline* mudah dalam penggunaan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa *Articulate Storyline software* pengembang multimedia interaktif yang mampu membantu memudahkan proses belajar mengajar. Indriani, dkk., (2021) memaparkan bahwa dengan menggunakan *Articulate Storyline* dalam pembelajaran dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran, memotivasi peserta didik dan membuat pembelajaran lebih efektif. Suhailah, dkk., (2021) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* mendapat respon positif dari peserta didik, dengan penilaian oleh validator memperoleh nilai rata-rata 85,28 % dan respon peserta didik saat uji coba media memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,1 %. Sari & Harjono (2021), menemukan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik untuk memahami materi dengan multimedia interaktif dan menumbuhkan minat serta ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Matematika adalah pembelajaran yang dipandang sulit oleh sebagian peserta didik. Siregar (2017), menemukan hasil bahwa responden menganggap Matematika sebagai mata pelajaran yang secara umum cukup sulit dan lebih dari 63% peserta didik menganggap Matematika sulit dan sangat sulit.

Peserta didik pada tingkat menengah masih banyak mengalami kesulitan memahami mata pelajaran Matematika karena materi yang cukup bersifat abstrak, sehingga mereka kesulitan memahaminya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putra, dkk., (2018) menemukan bahwa

kemampuan pemahaman Matematika peserta didik di sekolah menengah masih rendah ( $\pm 41,67\%$ ) dan hanya  $27,72\%$  yang berada pada kategori tinggi dalam memahami materi.

Rendahnya capaian peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dikarenakan peserta didik cenderung memahami materi pembelajaran secara prosedural tidak secara konsep. Ketika materi pembelajaran disajikan dalam bentuk yang berbeda maka peserta didik kesulitan dalam memahami materi tersebut. Oktaviani, dkk., (2020) menemukan bahwa faktor rendahnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika diantaranya peserta didik tidak tertarik dengan mata pelajaran Matematika, kemampuan dasar berhitung peserta didik lemah, rendahnya pemahaman konsep peserta didik dan peserta didik tidak mengerti lambang-lambang dalam Matematika.

Penyebab lain sulitnya peserta didik dalam memahami pelajaran Matematika juga dikarenakan proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru dan peserta didik tidak terlibat secara aktif. Selain itu guru jarang melakukan inovasi dalam pembelajaran seperti memvariasikan media belajar. Hakim dan Windayana (2016), menemukan bahwa peserta didik mempunyai sikap yang positif terhadap pembelajaran Matematika jika menggunakan multimedia interaktif. Belajar Matematika dengan menggunakan multimedia interaktif perlu menjadi perhatian guru untuk perbaikan proses pembelajaran ke depannya.

Hasil wawancara dengan guru Matematika, Bapak Tomi mengatakan bahwa kurangnya penggunaan multimedia interaktif pada proses belajar mengajar dikarenakan tidak adanya pembaharuan terhadap media dan bahkan

untuk beberapa materi pembelajaran, media pembelajaran tidak tersedia dan bapak Tomi juga mengatakan bahwa media pembelajaran yang selama ini tersedia untuk penyajiannya belum sesuai dengan kondisi peserta didik seperti tampilan media dan gambar yang digunakan tidaklah gambar-gambar yang sering ditemui peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya sehingga peserta didik kesulitan dalam memahaminya. Berkenaan dengan terbatasnya ketersediaan dan pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Matematika pada jenjang SMP dan keterbatasan yang sudah dijelaskan sebelumnya dengan hal itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *software Articulate Storyline*.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* sinkron dengan kelayakan media yang digunakan dan materi yang diajarkan pada Mata Pelajaran Matematika lewat multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian terdahulu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *software Articulate Storyline* pada mata pelajaran Matematika di SMP?
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif yang valid berbasis *software Articulate Storyline* pada mata pelajaran Matematika di SMP?

3. Bagaimana praktikalitas penggunaan multimedia interaktif berbasis *software Articulate Storyline* pada mata pelajaran Matematika di SMP?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, maka tujuan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Matematika di SMP.
2. Menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang valid pada mata pelajaran Matematika di SMP.
3. Menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang praktis pada mata pelajaran Matematika di SMP.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Pada penelitian ini produk yang diharapkan yaitu multimedia interaktif dalam bentuk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Matematika pada kelas VIII SMP. Supaya produk yang dihasilkan praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Materi yang digunakan dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan KD dan silabus sehingga peserta didik lebih terarah dalam menggunakannya. Materi pembelajaran yang akan disajikan dalam multimedia interaktif ini ialah materi tentang bangun ruang sisi datar pada SMP kelas VIII.
2. Media pembelajaran yang memenuhi aspek kriteria kualitas media dan materi.

3. Menyajikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran agar peserta didik menjadi terarah dalam proses pembelajaran.
4. Terdapat video pendukung sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
5. Terdapat kuis yang berfungsi untuk mengasah kemampuan berfikir peserta didik.

Dalam pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Matematika membutuhkan spesifikasi komputer atau laptop minimum sebagai berikut:

1. CPU: Dual-core 1 Ghz.
2. RAM: 2 GB.
3. Sistem Operasi: Windows 7, Windows 8 dan Windows 10.

Dalam penggunaan multimedia interaktif pada pelajaran Matematika membutuhkan spesifikasi minimum agar dapat diakses sebagai berikut:

1. Spesifikasi Komputer atau laptop.
  - a. CPU: Dual-core 1 Ghz.
  - b. RAM: 2 GB.
  - c. Sistem Operasi: Windows 7, Windows 8 dan Windows 10.
2. Spesifikasi Smartphone.
  - a. Android: Android Lollipop 5.0.
  - b. Ram: 2 GB.

### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru.

Sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

#### 2. Bagi Peserta Didik.

Sebagai sumber belajar dan supaya peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

#### 3. Bagi Penulis.

Sebagai bahan supaya mampu mengaplikasikan ide-ide baru yang menarik dalam mengembangkan media pembelajaran pada tingkat SMP.

### **F. Asumsi dan Keterbatas Pengembangan**

Adapun asumsi dan keterbatasan pada penelitian pengembangan ini yaitu:

#### 1. Asumsi Pengembangan.

Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Matematika dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran guna menunjang terciptanya proses pembelajaran yang lebih bermakna sehingga terciptanya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan multimedia interaktif membantu peserta didik dalam memahami konsep dan materi pembelajaran serta didukung oleh penyajian materi pembelajaran yang menarik menggunakan *Articulate Storyline*.

2. Keterbatasan Pengembangan.
  - a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang terbatas Mata Pelajaran Matematika kelas VIII SMP pada materi bangun sisi datar.
  - b. Uji coba produk dilakukan di SMPN 1 Padang kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar.