

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE*  
*STORYLINE 3* BERBASIS PENDEKATAN (CTL) PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
DI KELAS IV SD**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :  
GIO AFRIANDA  
NIM. 18129015

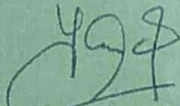
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

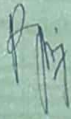
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE*  
*STORYLINE 3* BERBASIS PENDEKATAN (*CTL*) PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
DI KELAS IV SD

Nama : Gio Afrianda  
NIM / BP : 18129015 / 2018  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui  
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

  
Dra. Yetti Ariani, M.Pd  
NIP.196012021988032001

Padang, Maret 2022.  
Disetujui oleh,  
Pembimbing

  
Dra. Reinita, M.Pd  
NIP.196306041988032002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

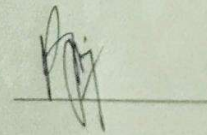
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis  
Pendekatan (*CTL*) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV  
SD  
Nama : Gio Afrianda  
NIM / BP : 18129015 / 2018  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas : Ilmu Pendidikan (FIP)

Padang, Maret 2022

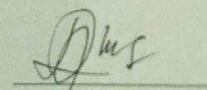
Nama

Tanda Tangan

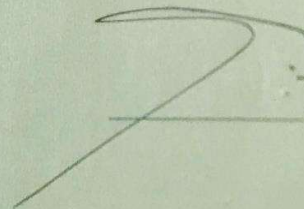
1. Ketua : Dra. Reimita, M.Pd



2. Anggota : Dra. Farida S, M.Si



3. Anggota : Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gio Afrianda  
NIM : 18129015  
Jurusan : 18129015  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3*  
Berbasis Pendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Terpadu  
Dikelas IV SD

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.

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

Padang, Februari 2022

Saya yang menyatakan



Gio Afrianda

NIM.18129015

## ABSTRAK

**Gio Afrianda, 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Pendekatan (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.**

Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan juga semakin bervariasi. Media pembelajaran yang pada awalnya berupa visual gambar, grafik, atau benda nyata lainnya, kini telah berkembang semakin canggih dengan perangkat keras berupa komputer, laptop, maupun *notebook* yang dapat menghasilkan media audio visual. Tidak hanya gambar yang bisa ditampilkan, tetapi juga bisa bervariasi menggunakan video serta visual lainnya. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Dengan menggunakan multimedia interaktif, maka peserta didik termotivasi untuk lebih aktif sehingga hasil belajar semakin meningkat. Oleh sebab itu maka multimedia pembelajaran harus dibuat seinteraktif mungkin, salah satunya dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Data diperoleh berdasarkan angket validasi ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media serta angket praktikalitas dari respons guru dan respons peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 23 orang peserta didik yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 11 orang perempuan di kelas IVC SDN 56 Anak Air.

Hasil uji validitas materi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini memperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas kebahasaan sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid, dan hasil uji validitas media sebesar 94,59% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 91,66% dengan kategori sangat praktis untuk angket respons guru dan 95,47% untuk angket respons peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik terpadu Tema 6 Cita-citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 4 dan 5 telah valid dan praktis.

**Kata Kunci :** Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline 3*, ADDIE

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya, nikmat, kesempatan dan kemampuan kepada peneliti. Sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Pendekatan (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD**". Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia ke jalan yang benar dan menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti mendapatkan bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M. Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, M. Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Elfia Sukma, M. Pd, PhD selaku koordinator UPP I Air Tawar yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan dan terwujudnya Skripsi ini.
4. Ibu Dra.Reinita, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan nasehat, saran, masukan serta dukungan yang sangat berharga dan senantiasa

membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Dra. Farida S, M.Si selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Desyandri, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
7. Bapak Atri Waldi, M.Pd, Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd dan Bapak Dedi Supendra, M.A selaku validator ahli materi, validator ahli kebahasaan dan validator ahli media yang telah banyak memberikan masukan serta saran dalam perbaikan produk multimedia interaktif ini.
8. Bapak dan Ibu staf dosen program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah mendidik dan memberikan motivasi selama peneliti menimba ilmu.
9. Bapak Yuharnan S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 56 Anak Air beserta wakil kepala sekolah, Guru Kelas IVC Ibu Yetra Fainel, S.Pd yang telah memberi izin untuk dapat melakukan penelitian di kelas IVC serta guru-guru, karyawan dan peserta didik yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.
10. Keluarga tercinta, Bapak Mawardi dan Ibu Asmaniar, S.Pd serta kakak Gitra Audia S.Ft, Getrin Renaldi S.Ak, Adek Migo Aktavianda, dan Mela Mawarni yang telah memberikan do'a, yang selalu memberikan semangat dan dukungan yang tak hingga, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada sahabat dan teman-teman terdekat, Andika, Anita, Kak Afna, Sulastri, Fikri, Miftahul Khaira, Lara , Deva, Vike, Nita, Indah, Diken, Nova, Tia,

Lukman, Refni, Riri dan Sovia yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta mengingatkan peneliti untuk selalu menyelesaikan skripsi.

12. Kepada teman-teman seperjuangan dan pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu.

Padang, 14 Februari 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Gio Afrianda'.

Gio Afrianda

NIM. 18129015



## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	12
C. Tujuan Pengembangan .....	12
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	13
E. Manfaat Pengembangan.....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Masalah .....	14
G. Definisi Istilah.....	14

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	16
1. Hakikat Multimedia Interaktif.....	16
2. Hakikat <i>Articulate Storyline 3</i> .....	19
3. Hakikat Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) .....	29
4. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu .....	36
B. Penelitian Relevan.....	42
C. Kerangka Berpikir .....	44

### BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan .....	48
B. Prosedur Pengembangan.....	49
C. Uji Coba Produk Skala Kecil/Terbatas.....	56
1. Subjek uji coba produk .....	56

2. Jenis Data .....	57
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	57
D. Teknik Analisis Data .....	58
1. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran.....	58
2. Analisis data Praktikalitas Media Pembelajaran .....	60

#### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN**

A. Penyajian data Uji Coba .....	62
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	62
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba .....	79
a. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran .....	79
b. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran .....	81
B. Analisis Data.....	82
1. Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran.....	82
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran.....	85
C. Revisi Produk.....	87
D. Pembahasan .....	94

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan.....	98
B. Saran.....	99

#### **DAFTAR PUSTAKA..... 101**

#### **LAMPIRAN LAMPIRAN ..... 104**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penskoran Validitas Multimedia Interaktif.....	59
Tabel 3.2 Kategori Kevalidan Multimedia Interaktif.....	59
Tabel 3.3 Skala penilaian angket guru.....	60
Tabel 3.4 Skala penilaian angket peserta didik .....	60
Tabel 3.5 Kategori Kepraktisan Multimedia Interaktif.....	61
Tabel 4.1 Analisis Kurikulum .....	63
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator PPKn.....	66
Tabel 4.3 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator IPS .....	67
Tabel 4.4 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Bahasa Indonesia.....	68
Tabel 4.5 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Bahasa Indonesia.....	68
Tabel 4.6 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator SBdP .....	69
Tabel 4.7 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator PPKn.....	70
Tabel 4.8 Saran dan Revisi Ahli Materi.....	87
Tabel 4.9 Multimedia Interaktif Sebelum dan Sesudah Revisi Materi.....	88
Tabel 4.10 Saran dan revisi ahli Kebahasan .....	89
Tabel 4.11 Multimedia Interaktif Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Bahasa .....	90
Tabel 4.12 Saran dan revisi ahli Media.....	92
Tabel 4.13 Multimedia Interaktif Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Media.....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Menu Utama <i>Articulate Storyline 3</i> .....	20
Gambar 2.2 Tampilan awal <i>Articulate Storyline 3</i> .....	23
Gambar 2.3 Tampilan menu untuk mengubah nama layar .....	23
Gambar 2.4 Tampilan media yang sudah diubah menjadi layar utama .....	24
Gambar 2.5 Tampilan layar untuk mengubah ukuran <i>background</i> .....	24
Gambar 2.6 Tampilan menu <i>story size up</i> untuk mengubah ukuran layar .....	25
Gambar 2.7 Tampilan layar setelah diubah ukuran <i>distory size</i> .....	25
Gambar 2.8 Tampilan background untuk menambahkan gambar .....	25
Gambar 2.9 Tampilan menu untuk menambahkan gambar .....	26
Gambar 2.10 Tampilan menu saat memilih gambar untuk <i>background</i> .....	26
Gambar 2.11 Tampilan layer background yang sudah ditambahkan gambar .....	26
Gambar 2.12 Tampilan menu untuk menambahkan shape judul .....	27
Gambar 2.13 Tampilan layar <i>background</i> yang sudah ditambahkan gambar .....	27
Gambar 2.14 Tampilan layar <i>background</i> untuk menambahkan gambar .....	28
Gambar 2.15 Tampilan layar untuk menambahkan tombol .....	28
Gambar 2.16 Tampilan multimedia interaktif saat di- <i>preview</i> .....	28
Gambar 4.1 Tampilan situs untuk mengunduh <i>Articulate Storyline 3</i> .....	75
Gambar 4.2 Tampilan situs untuk mengunduh <i>Articulate Storyline 3</i> .....	76
Gambar 4.3 Tampilan awal untuk membuat akun .....	76
Gambar 4.4 Tampilan untuk melengkapi data diri .....	77
Gambar 4.5 Tampilan laman untuk mengunduh .....	77
Gambar 4.6 Tampilan <i>Articulate Storyline 3</i> di desktop setelah proses instalasi ..	78
Gambar 4.7 Tampilan laman awal <i>Articulate Storyline 3</i> .....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Storyboard</i> Produk .....	105
Lampiran 2. Kuesioner Studi Pendahuluan.....	124
Lampiran 3. Pedoman Wawancara .....	128
Lampiran 4. Hasil wawancara .....	129
Lampiran 5. RPP Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 4.....	131
Lampiran 6. RPP Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 5.....	156
Lampiran 7. Kisi – Kisi Validasi .....	178
Lampiran 8. Validasi Materi .....	179
Lampiran 9. Validasi Kebahasaan .....	190
Lampiran 10. Validasi Media .....	198
Lampiran 11. Praktikalitas Respon Guru .....	210
Lampiran 12. Praktikalitas Respon Siswa.....	214
Lampiran 13. Praktikalitas Respon Siswa.....	217
Lampiran 14. Rekapitulasi Respon Siswa.....	219
Lampiran 15. Surat Izin Melaksanakan Observasi .....	220
Lampiran 16. Surat Izin Uji Coba Produk .....	222
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian .....	223
Lampiran 18. Surat Balasan Izin Melaksanakan Penelitian.....	224
Lampiran 19. Surat Izin Validasi Materi.....	225
Lampiran 20. Surat Izin Validasi Kebahasaan .....	226
Lampiran 21. Surat Izin Validasi Media .....	227
Lampiran 22. Dokumentasi .....	238

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Penggunaan teknologi pada zaman sekarang terus berkembang. Akses komunikasi juga menjadi semakin mudah dan terjangkau. Tak hanya kedua hal tersebut, berbagai aspek juga sudah semakin maju. Hal ini merupakan pengaruh dari revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 merupakan perkembangan industri yang menggunakan dan memanfaatkan penggabungan teknologi otomatisasi dengan sistem komputer dan informasi.

Revolusi industri 4.0 berdampak pada teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek, terutama pendidikan. Menurut (Surani, 2019) revolusi industri 4.0 telah memengaruhi pendidikan yang dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran jarak jauh yang tidak dibatasi ruang dan waktu memungkinkan untuk diterapkan seiring penggunaan teknologi tersebut. Cara belajar, pola pikir, dan cara bertindak peserta didik menjadi tantangan dalam dunia pendidikan untuk dikembangkan lebih kreatif lagi di berbagai bidang.

Di zaman yang berkembang dan maju pada saat ini, dan dunia pendidikan juga semakin berkembang. Banyak pembaharuan dan inovasi dilakukan untuk tercapainya kualitas pendidikan yang baik. Untuk itu berbagai cara dilakukan dalam pengembangan kurikulum, perbaikan sarana

dan prasarana pendidikan dan inovasi dalam pembelajaran. Guru adalah komponen terpenting di dalam suatu pembelajaran. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, oleh karena itu guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar adalah Kurikulum 2013 yang mulai bertahap diterapkan oleh pemerintah sejak tahun 2013. Kurikulum 2013 ini diterapkan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa muatan pelajaran dalam satu tema sehingga batas-batas antara muatan pelajaran yang satu dengan yang lainnya tidak begitu terasa.

Menurut (Efendi and Reinita 2019) “Penerapan pembelajaran kurikulum 2013 dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran tematik, yaitu pembelajaran yang berorientasi pada pemetaan tema pembelajaran. Setiap tema merupakan integrasi dari beberapa mata pelajaran yang terhubung antara satu dengan yang lainnya”. Sedangkan Majid (2014) mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik adalah satu dari beberapa model pembelajaran terpadu yang tersusun dalam suatu sistem pembelajaran sehingga peserta didik dapat dengan aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik.

Pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) berpusat pada peserta didik, 2) memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, 3) sekat antar muatan mata pelajaran tidak

terlihat, 4) konsep materi disajikan dari berbagai muatan pelajaran, 5) bersifat luwes dan fleksibel, 6) pembelajaran dikembangkan dengan minat dan kebutuhan peserta didik, dan 7) pembelajaran yang menyenangkan (Rusman, 2015; Majid, 2014). Dalam sistem pembelajaran tematik terpadu, peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru.

Menurut (Nurseto, 2011) mengungkapkan pendidikan sudah memasuki dunia media, dimana kegiatan pembelajaran sudah mengurangi metode ceramah dan divariasikan dengan pemakaian berbagai media. Kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada keterampilan proses dan pembelajaran aktif sehingga media pembelajaran memiliki peran yang penting. Menurut (Rohmah dan Bukhori 2020) bahwa 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. Kemudahan dalam penyampaian materi merupakan manfaat yang akan dirasakan guru sebagai bentuk penguasaan teknologi tersebut dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran, terjadi proses komunikasi antara guru dan peserta didik. Proses komunikasi penyampaian pesan merupakan hakikat dari proses pembelajaran. Media sebagai salah satu perantara yang dapat menyalurkan hal tersebut (Sadiman, dkk. 2009). Proses ini berlangsung antara guru sebagai sumber pesan kepada peserta didik sebagai penerima



pesan. Nurseto (2011) juga menjelaskan bahwa dalam sistem pembelajaran, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tapi juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi tersebut, terjadi interaksi komunikasi dua arah bahkan lebih. Media pembelajaran sebagai sarana komunikasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan penyalur pesan lewat media tersebut.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan juga semakin bervariasi. Media pembelajaran yang pada awalnya berupa visual gambar, grafik, atau benda nyata lainnya, kini telah berkembang semakin canggih dengan perangkat keras berupa komputer, laptop, maupun *notebook* yang dapat menghasilkan media audio visual. Tidak hanya gambar yang bisa ditampilkan, tetapi juga bisa bervariasi menggunakan video serta visual lainnya. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran yaitu multimedia interaktif.

Menurut Arifin, dkk (2015) multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media. Multi yaitu lebih dari satu dan media yaitu sarana untuk menyajikan mengalokasikan berbagai informasi berupa teks, gambar, suara, dan lainnya. Sehingga, multimedia merupakan suatu penggabungan dari berbagai sarana untuk menyajikan informasi dalam berbagai bentuk melalui perangkat digital. Salah satu dari multimedia interaktif yang digunakan adalah *Articulate Storyline 3*.

*Articulate storyline 3* merupakan salah satu perangkat lunak yang

disusun dengan *smart brainware* sederhana yang memiliki prosedur interaktif baik daring maupun luring. Hal tersebut dapat memudahkan pengguna dalam mempublikasikan ke dalam situs daring (Rohmah dan Bukhori, 2020). Perangkat lunak *Articulate Storyline 3* memiliki tampilan seperti *Microsoft Power Point* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Namun, perangkat lunak ini memiliki fitur-fitur interaktif yang tidak dimiliki oleh *Microsoft Powerpoint*, di antaranya yaitu *timeline*, *movie*, *picture*, dan *triggers* (Kristiningrum, 2018; Mayub, 2019). Meskipun tampilan *slide* terlihat mirip dengan *Microsoft Power Point*, Kemendikbud (2016) menyebutkan bahwa terdapat beberapa kelebihan yang terdapat pada perangkat lunak ini yang dapat menghasilkan presentasi media pembelajaran yang kreatif dan komprehensif.

Kelebihan tersebut didukung oleh fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate Storyline 3* juga memiliki lima kelebihan seperti yang disebutkan oleh Jannah (dalam Mayub, 2019). Kelebihan tersebut antara lain: 1) Media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* bisa dibuat dengan mudah oleh orang yang sudah ahli dan berpengalaman maupun amatiran, 2) Berbagai file dapat di-*import* dalam format power point, flash, video, audio, gambar, dan yang lainnya, 3) Tampilan *articulate storyline* dapat berbentuk audio dan visual, 4) Terdapat fitur pembuatan *quiz* yang dapat digunakan sebagai soal latihan tanpa melakukan *import file* dari perangkat lunak lain, dan 5) Konten interaktif yang dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

Pada pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu, peserta didik diajak untuk aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan peserta didik dapat ditunjang dengan menggunakan sarana prasarana yang memadai agar hasil belajar peserta didik meningkat. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran, maka hasil belajar peserta didik karena lebih mudah memahami pembelajaran. Terutama apabila multimedia dapat digunakan langsung oleh peserta didik. Oleh sebab itu, multimedia pembelajaran harus dibuat seinteraktif mungkin.

Prasetyo (2019) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang didukung penggunaan multimedia dapat mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran. Hal ini juga dapat meningkatkan kualitas mengajar guru sehingga berdampak pada hasil dan proses belajar peserta didik. Dengan demikian, maka multimedia pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan hasil belajar dan proses peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 58 Lubuk Buaya Kecamatan Koto Tangah pada hari senin tanggal 6 September 2021, dijelaskan bahwa kurikulum 2013 pada sekolah tersebut sudah diterapkan bertahap sejak tahun 2017. Pada kelas IV, baru mulai diterapkan sejak tahun 2018. Proses pembelajaran di kelas IV SD sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi hanya saja dalam pembelajaran tertentu. Hasil analisis media yang telah peneliti lakukan memiliki beberapa kelemahan, antara lain (1) Media pembelajaran bersifat klasikal. (2) Media yang digunakan hanya berupa

video pembelajaran. (3) Media pembelajaran mencakup tulisan dan gambar saja. (4) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak melibatkan peserta didik. Hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran belum sesuai dengan standar yang ada. Pembelajaran abad 21 guru harus menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk dapat menciptakan kompetensi 4C (*Critical thinking and problem solving, creativity, collaborative, and communication*) pada peserta didik, sehingga media yang digunakan oleh guru beralih dari media gambar cetak menjadi media berbasis teknologi.

Selanjutnya, berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan tanggal 8 September 2021 bersama wali kelas IV SDN 56 Anak Air, Kurikulum 2013 sudah mulai diterapkan pada sekolah tersebut sejak tahun ajaran 2018/2019. Masa Pandemi *Covid-19* saat ini peserta didik tidak diperbolehkan ke sekolah dan hanya diperbolehkan untuk mengantarkan dan menjemput yang berhubungan dengan pembelajaran. Dan sebagian besar hanya orang tua yang diminta mengantar tugas peserta didik setiap minggunya. Proses pembelajaran dan tugas dikirim guru kelas dalam Grup belajar di Aplikasi *WhatsApp*. Dalam pembelajaran siswa ada beberapa yang cukup aktif tetapi sebagian besar mereka kurang tertarik dan bersemangat dalam belajar. Pada pembelajaran metode yang digunakan pada umumnya masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Penggunaan media di kelas tersebut masih menggunakan gambar

dan video pembelajaran yang diambil *youtube* serta dalam dalam penggunaan multimedia masih belum ada diterapkan . Karakteristik peserta didik yang cukup aktif pada kelas tersebut membuat mereka tertarik saat belajar menggunakan media gambar ataupun video yang ditampilkan di depan kelas. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan kedua wali kelas tersebut, ditemukan bahwa pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Articulate Storyline 3* belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Penggunaan Media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai tahap penggunaan *infocus* untuk menampilkan video pembelajaran saja. Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Penggunaan Multimedia interaktif pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* juga belum pernah terlaksana. Tak hanya hal tersebut, karakteristik peserta didik serta pengalaman yang didapatkan dalam proses pembelajaran juga telah dipertimbangkan. Oleh sebab itulah, peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *Articulate Storyline 3* ini.

Penelitian terdahulu tentang *Articulate Storyline* ini telah dilakukan oleh Ismiranda Fatia (2020) dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di

Kelas IV Sekolah Dasar” . Penelitian yang dilakukan oleh Arwanda, dkk (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar”.

Dua penelitian di atas mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* berupa media yang berbentuk audio visual dan pada pembelajaran matematika SD . Sedangkan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang peneliti kembangkan berupa produk yang terdiri dari media audio visual dan media visual serta kuis kuis yang menarik serta rekapannya dan pemberian sertifikat pada multimedia pembelajaran. Pada akhir media terdapat E-sertifikat sebagai apresiasi kepada siswa.

Solusi yang peneliti tawarkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dan sesuai dengan perkembangan zaman, peneliti pun akan mengembangkan multimedia pembelajaran dengan sebuah aplikasi perangkat lunak yang bernama *Articulate Storyline 3*. Aplikasi ini adalah salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran yang interaktif. *Articulate Storyline 3* ini masih awam diketahui maupun digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Masih sedikitnya pengetahuan mengenai aplikasi ini padahal aplikasi ini sangat membantu pendidik dalam pembelajaran dimana mudah digunakan serta peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam belajar karena peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar mengenai materi pembelajaran

yang sedang dipelajari.

Sejalan dengan itu, sebagaimana yang diungkapkan oleh Darnawati, Jamaludin, Batia, Irawaty dan Salim (2019) Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* diharapkan mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta mampu membantu guru menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan.

Multimedia pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* ini menghasilkan media pembelajaran yang menyampaikan materi pembelajaran dengan kombinasi dari gambar, *slide*, video, audio, dan animasi sehingga pembelajaran lebih menarik dan juga bisa menjadi sarana untuk melakukan tes atau *quiz* secara interaktif.

Agar penggunaan media pembelajaran maksimal maka di dalam pembelajarannya peneliti menggunakan pendekatan pembelajaran. Penggunaan pendekatan pembelajaran di dalam proses pembelajaran berguna untuk menghasilkan pembelajaran yang terarah dan menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran dan bisa lebih bersemangat lagi. Di kurikulum 2013 menggunakan pendekatan dalam pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Ppeneliti menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

“Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya

dengan situasi dunia nyata, dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat” (Suprijono, 2009). Menurut Johnson (2006), “*Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks pribadi, sosial dan budaya mereka”.

Langkah pembelajaran dari Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menurut (Majid, 2014) “Diawali dengan (1) Konstruktivisme, (2) Menemukan (*Inquiry*), (3) Bertanya, (4) Masyarakat belajar. (5) Pemodelan, (6) Refleksi, (7) Penilaian Sebenarnya.

Menurut (Anisa, 2009), kelebihan dari Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yaitu Pembelajaran lebih bermakna, yaitu siswa dapat melakukan sendiri kegiatan yang berhubungan dengan materi yang ada sehingga siswa dapat memahaminya, Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena pembelajaran *contextual teaching and learning (CTL)* menuntut siswa menemukan sendiri bukan menghafalkan. Dengan memadukan pendekatan *CTL* pada multimedia *Articulate Storyline 3*, dapat membantu peserta didik untuk belajar student center dan memecahkan masalah dengan baik.



Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Pendekatan (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan adalah :

1. Bagaimana Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Pendekatan (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD yang valid ?
2. Bagaimana Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Pendekatan (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD yang praktis?

### **C. Tujuan Pengembangan**

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

1. Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Pendekatan (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Pendekatan (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD yang praktis.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini adalah :

1. Multimedia Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Pendekatan (*CTL*) yang memuat video, gambar, teks, animasi ,dan kuis yang menarik untuk anak-anak usia SD sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Multimedia Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Pendekatan (*CTL*) pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 4 dan 5 dilengkapi dengan kuis dan pemberian sertifikat diakhir pembelajaran.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat Penelitian Pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, sebagai acuan dalam menghasilkan ide-ide baru untuk mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik terpadu di SD khususnya berbasis *Articulate Storyline 3*.
2. Bagi sekolah, sebagai salah satu pertimbangan untuk menerapkan multimedia interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini di sekolah sebagai inovasi media pembelajaran.
3. Bagi pendidik, sebagai sarana alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.
4. Bagi peserta didik, sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga tidak ada lagi peserta didik yang merasa bosan

selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan**

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran ini adalah dapat menghasilkan produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* yang dapat distandarisasi melalui uji validitas dan praktikalitas. Valid atau tidaknya media pembelajaran diuji melalui uji validitas, sedangkan kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran diuji melalui uji praktikalitas.

Dalam pengembangan multimedia interaktif ini, dibatasi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* ((perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Materi yang dikembangkan pada penelitian ini adalah khusus pada Tema 6 Cita Citaku SubTema 1 Aku dan Cita-citaku Pembelajaran 4 dan 5 di Kelas IV SD saja.

Pada pelaksanaan penerapan media, disebabkan oleh terbatasnya biaya, waktu, serta sarana dan prasarana, serta kondisi pandemi yang masih berlangsung, maka pada tahap *implementation* (penerapan) dilakukan pada skala terbatas yaitu di kelas IVC SDN 56 Anak Air

#### **G. Definisi Istilah**

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melaksanakan penelitian pengembangan ini yaitu :

1. *Articulate Storyline 3* Menurut (Mayub,2019) merupakan sebuah *software* dengan tampilan *mix programing tools* yang dapat membantu

para desainer pembelajaran dari tingkat pemula hingga tingkat *expert* untuk mengembangkan media pembelajaran.

2. **Multimedia** Interaktif Menurut (Munir, 2001) juga diartikan sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari hardware dan software yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi dengan suara, teks, data yang dikendalikan dengan program komputer
3. **Validitas** Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pengesahan, pengujian kebenaran atas sesuatu. Validitas juga merupakan pengujian kelayakan suatu produk.
4. **Praktikalitas** Menurut KBBI Praktikalitas berarti praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan yang dimaksud disini adalah kepraktisan dalam bidang pendidikan (bahan ajar, instrumen, maupun produk yang lainnya). Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapatkan siswa dengan menggunakan bahan ajar, instrumen, maupun produk yang lainnya.