

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* DENGAN
MODEL *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI
PENGUKURAN SUDUT DI KELAS IV
SDN 56 ANAK AIR PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
ANITA RAHAYU
NIM. 18129050

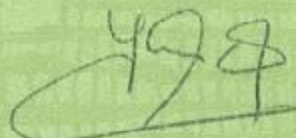
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
PADA MATERI PENGUKURAN SUDUT DI KELAS IV
SDN 56 ANAK AIR PADANG**

Nama : Anita Rahayu
NIM/BP : 18129050/2018
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 196012021988032001

Padang, Agustus 2022
Disetujui oleh,
Pembimbing



Masniladevi, S.Pd, M.Pd
NIP. 196312281988032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas IV SDN 56 Anak Air Padang
Nama : Anita Rahayu
NIM/BP : 18129050/2018
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan (FIP)

Nama

Padang, Agustus 2022
Tanda Tangan

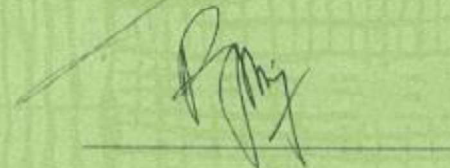
1. Ketua : Masniladevi, S.Pd,M.Pd



2. Anggota : Mansurdin, S.Sn. M.Hum



3. Anggota : Dra. Reinita, M.Pd



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anita Rahayu

NIM : 18129050

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas IV SDN 56 Anak Air Padang

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, Agustus 2022

Saya yang menyatakan,



Anita Rahayu

NIM. 18129050

ABSTRAK

Anita Rahayu, 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 dengan Model Discovery Learning pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas IV SDN 56 Anak Air. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Kemajuan teknologi mengakibatkan adanya tuntutan pembaharuan dalam media pembelajaran. Media merupakan penunjang salah satu tercapainya proses pembelajaran, karena media pembelajaran akan membangkitkan dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Tentunya pendidik maupun peserta didik, menginginkan adanya inovasi baru dalam media pembelajaran, yang mana media tersebut mencakup dalam jenis – jenis media yang ada, yaitu adanya visual, audio, dan audio visual. Penyampaian media berbasis teknologi ini menggunakan perangkat keras, yaitu dapat dari komputer, laptop, dan juga dapat dari smartphone. Media berbasis teknologi tersebut adalah multimedia interaktif, sesuai dengan namanya, peserta didik akan dapat melihat teks, gambar, suara, video, animasi, dan kuis yang akan meningkat semangat peserta didik dalam belajar. Multimedia interaktif ini dibuat melalui software Articulate Storyline 3 pada muatan pembelajaran matematika di kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan R&D dengan model ADDIE, memiliki lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Data diperoleh berdasarkan angket validasi materi, bahasa, dan media serta angket praktikalitas dari respons guru dan peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari 20 orang di kelas IVC SDN 56 Anak Air.

Hasil uji validitas materi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 ini memperoleh persentase sebesar 90,66% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas kebahasaan sebesar 95,55% dengan kategori sangat valid, dan hasil uji validitas media sebesar 94,7% dengan kategori sangat valid. Sedangkan uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 92,86% dari respons guru, dengan kategori sangat praktis dan persentase sebesar 94.64% dari respons peserta didik, dengan kategori sangat praktis. Hasil efektivitas multimedia interaktif menunjukkan hasil yang efektif dengan persentase peningkatan hasil belajar peserta didik dan ketuntasan sebanyak 80%. Demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada muatan pembelajaran matematika pada materi pengukuran sudut di kelas IV telah valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline 3*, *ADDIE*, Matematika

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamiin, puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya, nikmat, kesempatan, dan kemampuan kepada peneliti. Sehingga peneliti bias menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 dengan Model Discovery Learning pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas IV SDN 56 Anak Air Padang”**. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia ke jalan yang benar dan menjadi suri tauladan bagi umat Islam.

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, bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terimakasih yang setulusnya kepada :

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku kepala departemen 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 departemen 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 1 Air Tawar yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan dan terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Masniladevi, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan nasehat, saran, masukan serta dukungan yang sangat berharga dan se enantiasia iv membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Mansurdin, S.Sn. M.Hum selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Syafri Ahmad, S.Pd, M.Pd, Bapak Atri Waldi,M.Pd dan Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd selaku validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli kebahasaan 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 Anas AR dan Ibu Murni serta Adik – adik tercinta, yaitu Puji Bujana Putra dan Aisha Syifa Alina Rahman yang telah memberikan do'a, yang selalu memberikan semangat dan dukungan yang tak hingga, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada teman dekat dan sahabat – sahabat saya, Opy Kurniawan, Lukman Hakim, Afnela Fitria, Refni Nurhasanah Yulija, Riri Rahmawati, Sovia Yoni Putri, Allika Dwi Putri, Gio Afrianda, Nabila, Disha, Wesly, dan Silfi 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, Agustus 2022

Saya yang menyatakan,

Anita Rahayu

NIM. 18129050

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Manfaat Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Masalah	12
G. Definisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori.....	14
1. Hakikat Media Pembelajaran	14
2. Hakikat Multimedia Interaktif.....	20
3. Software	29
4. Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	30
5. Hakikat <i>Discovery Learning</i>	62
B. Penelitian yang Relevan	81

C. Kerangka Berpikir.....	88
---------------------------	----

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan.....	89
B. Prosedur Pengembangan.....	90
1. Studi Pendahuluan.....	90
2. Pengembangan Model.....	91
C. Uji Coba Produk.....	101
1. Subjek Uji Coba.....	101
2. Jenis Data.....	102
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	102
1. Instrumen Validasi.....	102
2. Instrumen Pratikalitas.....	103
E. Teknik Analisis Data.....	103
1. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran Matematika....	104
2. Analisis Data Pratikalitas Media Pembelajaran Matematika	105
3. Teknik Analisi Efektivitas Media.....	106

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba.....	93
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	93
2. Penyajian Data Hasil Pengembangan.....	109
a. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran.....	109
b. Hasil Uji Pratikalitas Media Pembelajaran.....	111
c. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran.....	112
B. Analisis Data	
1. Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran.....	113
2. Analisis Hasil Uji Pratikalitas Media Pembelajaran.....	116
3. Analisis Hasil Uji Efektivitas Media pembelajaran.....	117
C. Revisi Produk.....	118
D. Pembahasan.....	125

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	128
B. Saran.....	139

DAFTAR PUSTAKA.....	131
----------------------------	------------

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Syarat Penginstalan Aplikasi Articulate Storyline	33
Tabel 2. Kategori Validasi Perangkat Pembelajaran	89
Tabel 3. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Articulate Storyline	91
Tabel 4. Analisis Kurikulum	95
Tabel 5. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator.....	97
Tabel 6. Dosen Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa	108
Tabel 7. Saran dan Revisi Ahli Materi	118
Tabel 8. Tampilan Multimedia Interaktif Sebelum dan Sesudah Revisi Materi	119
Tabel 9. Saran dan Revisi Ahli Bahasa	120
Tabel 10. Tampilan Multimedia Interaktif Sebelum dan Sesudah Revisi Bahasa	122
Tabel 11. Saran dan Revisi Ahli Media	123
Tabel 12. Tampilan Multimedia Interaktif Sebelum dan Sesudah Revisi Media	124

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1. Kerangka Berpikir	73
Bagan 2. Langkah – langkah Model Pengembangan ADDIE 90.....	76
Bagan 3. Alur Pengembangan Multimedia Interaktif	84

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Tampilan Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	40
Gambar 2. Tampilan Awal <i>Articulate Storyline 3</i>	40
Gambar 3. Tampilan kerja awal	41
Gambar 4. Tampilan Untiled Slide Awal	41
Gambar 5. Tampilan Slide Kosong	42
Gambar 6. Tampilan Halaman Design	42
Gambar 7. Tampilan Sebelum Diklik	43
Gambar 8. Tampilan Setelah Diklik.....	43
Gambar 9. Tampilan Setelah Diatur	44
Gambar 10. Tampilan Menu Ukuran	44
Gambar 11. Tampilan Pemilihan Background dari Picture	45
Gambar 12. Pemilihan Gambar Background	45
Gambar 13. Tampilan Slide Gambar Background	46
Gambar 14. Penggunaan Karakter pada Slide	46
Gambar 15. Karakter	47
Gambar 16. Ekspresi	47
Gambar 17. Pose	48
Gambar 18. Hasil Penambahan Karakter pada Tampilan	48
Gambar 19. Bentuk Menu Shape	49

Gambar 20. Bentuk Tampilan Judul	49
Gambar 21. Pilihan Menu Button	50
Gambar 22. Tampilan Button yang Sudah Diberikan	50
Gambar 23. Tampilan Menu Trigger	51
Gambar 24. Tampilan Cover	51
Gambar 25. Tampilan Main Menu	52
Gambar 26. Tampilan Pendahuluan	53
Gambar 27. Tampilan KD	53
Gambar 28. Tampilan Indikator	53
Gambar 29. Tampilan Menu Materi	54
Gambar 30. Tampilan Materi Video	54
Gambar 31. Tampilan materi	56
Gambar 32. Tampilan Evaluasi	56
Gambar 33. Tampilan Informasi	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Storyboard Produk	138
Lampiran 2. Kuesioner Studi Pendahuluan.....	156
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Guru	168
Lampiran 4. Hasil Wawancara Guru.....	169
Lampiran 5. Pedoman Wawancara Peserta Didik.....	173
Lampiran 6. Hasil Wawancara Peserta Didik	174
Lampiran 7. RPP Pembelajaran 1	175
Lampiran 8. RPP Pembelajaran 2	196
Lampiran 9. Soal Pre Test dan Post Test	210
Lampiran 10. Validasi Materi	216
Lampiran 11. Validasi Bahasa	222
Lampiran 12. Validasi Media.....	228
Lampiran 13. Praktikalitas Respon Guru	234
Lampiran 14. Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	237
Lampiran 15. Rekapitulasi Respon Siswa.....	240
Lampiran 16. Lembar Evaluasi	241
Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Lembar Evaluasi Siswa	247
Lampiran 18. Surat Izin Observasi.....	248
Lampiran 19. Surat Izin Penelitian.....	251
Lampiran 20. Surat Balasan Penelitian	252
Lampiran 21. Surat Izin Validasi Materi.....	253
Lampiran 22. Surat Izin Validasi Bahasa.....	254
Lampiran 23. Surat Izin Validasi Media	255
Lampiran 24. Dokumentasi.....	256

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran berbasis IT menjadi salah satu penunjang ketercapaian proses pembelajaran, karena media pembelajaran semakin berkembang. Hal tersebut didukung oleh Tafonao (2018) bahwa “Media pembelajaran merupakan alat yang bertujuan untuk meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar, dengan cara menyampaikan pesan pengirim terhadap penerima”. Tentunya media pembelajaran yang baik adalah media yang mempunyai nilai kepraktisan seperti mudah diakses dan kevalidan media. Oleh karena itu guru perlu melakukan inovasi untuk menggunakan media pembelajaran agar dapat mendorong partisipasi peserta didik dalam belajar dan memberikan pengalaman yang bermakna (Aminah dan Masniladevi, 2019). Perkembangan media pembelajaran harus sesuai dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan karena, program ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan Era revolusi industri 4.0 yaitu media yang sesuai dengan perkembangan zaman dan keterlibatan teknologi, dengan adanya pengenalan pemahaman terhadap media dapat meningkatkan antusiasme peserta terhadap peran media dalam menyampaikan konsep pembelajaran (Reinita, dkk, 2020).

Dalam kesehariannya peserta didik dalam keadaan dan kondisi saat ini, peserta didik menjadikan gadget sebagai teman bermainnya. Tidak jarang peserta didik menghabiskan waktu kapanpun dan dimanapun mereka bergantung dengan benda tersebut. Kita sebagai calon pendidik bangsa tentu harus memutar otak, bagaimana caranya peserta didik belajar dengan menggunakan media yang sering mereka gunakan tersebut. Berdasarkan hal tersebut salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menambah pembendaharaan atau alternatif selain buku, papan tulis, dan alat peraga sebagai media pembelajaran adalah gadget khususnya yang berbasis *android*. Di mana media atau alat yang dijadikan sebagai sumber belajar tersebut disimpan di dalam benda tersebut, yang mana bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar pada ranah pengetahuan, motivasi belajar peserta didik, belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat (Yektyastuti & Ikhsan, 2016). Serta dalam pembelajaran Mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal terutama kesediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan media pembelajaran (Anggraini & Reinita, 2021). Contohnya saja pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika dapat memberikan pengaruh yang positif, yaitu teknologi dapat meningkatkan efektivitas pengajaran, ketercapaian pembelajaran matematika (Hakim, 2019).

Salah satu materi dalam pembelajaran matematika di SD adalah pengukuran sudut yang merupakan materi mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku menggunakan busur derajat. Materi tersebut pada kurikulum 2013 terdapat pada Kompetensi Dasar 3.12 Menjelaskan dan Menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat dan Kompetensi Dasar 4.12 Mengukur sudut bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat. Berdasarkan kompetensi dasar tersebut peserta didik dituntut untuk dapat memahami cara menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku yang mana harus menggunakan busur derajat dan bagaimana cara mengukur bangun datar tersebut dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap gur kelas SDN 56 Anak Air pada tanggal 7 September 2021, di SDN 58 Lubuk Buaya pada tanggal 8 September 2021, dan di SDN 15 Padang Sarai pada tanggal 10 September yaitu di kelas IV C. Di SDN 56 Anak Air yaitu pada saat Peneliti melakukan wawancara ini dalam masa PPKM dan tentu saja proses pembelajaran dilakukan secara daring (Dalam jaringan). Sehingga Peneliti hanya dapat melihat bagaimana kondisi kelas dan melakukan tanya jawab kepada wali kelas. Di sekolah tersebut sudah terdapat Infocus, yaitu terletak di kelas 1, dan *lab computer* tidak ada. Pada saat daring wali kelas melakukan KBM menggunakan *WhatsApp* sebagai media

pembelajaran, yaitu seperti media audio (*Voice Note*) dan video pembelajaran yang bersumber dari *Youtube*. Setelah itu Peneliti menanyakan dalam pembelajaran matematika, apakah selalu menggunakan media, dan jawabannya yaitu jika dibutuhkan, jika tidak menggunakan papan tulis saja. Guru – guru disana ada yang mengikuti *workshop* pembelajaran abad 21, namun hanya guru – guru tertentu saja. Tidak semua guru yang diikuti sertakan. Sehingga ditanya apa itu multimedia interaktif kepada guru yang Peneliti tanya, guru tersebut masih belum paham. Dan apakah pernah mendengar *Articulate Storyline 3*, guru tersebut juga belum pernah mendengar, jadi saya beri sedikit pemahaman mengenai *Articulate Storyline 3* ini kepada guru tersebut.

Selanjutnya observasi di SDN 58 Lubuk Buaya, Penggunaan media berbasis IT belum terlaksana, karena komputer/ PC yang ada hanyalah untuk pegawai TU. Adapun penggunaan media pada saat luring (Luar jaringan) wali kelas terfokus menjelaskan pembelajaran dengan papan tulis. Lalu apakah terkendala dalam mengajarkan muatan pembelajaran matematika jika hanya menggunakan penjelasan saja, maka guru menjawab diulang lagi penjelasannya. Tetapi dengan keadaan saat ini, wali kelas menggunakan media *WhatsApp* dalam penyampaian materi yaitu menggunakan video pembelajaran yang bersumber dari *Youtube*. Guru yang saya wawancarai ini sudah senior, jadi beliau mengatakan bahwa penggunaan media di kelas sudah hampir tidak ada, baik konkret maupun berbasis IT. Sehingga pada saat saya

menanyakan apakah Bapak/Ibuk pernah mendengar multimedia interaktif dan *Articulate Storyline 3*, Bapak/Ibuk tersebut tidak tahu. Oleh sebab itu saya jelaskan apa itu multimedia interaktif dan apa itu *Articulate Storyline 3*.

Pada observasi di SDN 15 Padang Sarai, sekolah tersebut belum terlihat tanda – tanda akan menggunakan media berbasis IT, karena belum ada Infocus atau komputer yang disediakan kecuali memang di ruangan guru dan kepala sekolah. Cara wali kelas IV di SD tersebut sama halnya dengan kedua SD sebelumnya menggunakan *WhatsApp* sebagai media penyampaian pembelajaran dan memberikan penjelasan materi khususnya pada muatan pelajaran Matematika, guru tersebut memvideokan dirinya yang sedang menjelaskan di dalam ruang kelas menggunakan papan tulis. Terkadang hanya mengirimkan tugas yang terdapat pada LKS anak di rumah. Pada saat ditanyakan mengenai apakah ada di sekolah ini berkeinginan untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media berbasis IT atau penggunaan komputer, guru tersebut mengatakan bahwa belum bisa terlaksana, karena prasarana yang belum ada. Pada saat ditanyakan apakah tahu tentang multimedia interaktif dan *Articulate Storyline 3*, ibuk tersebut belum tahu dan oleh sebab itu saya beri pemahaman mengenai multimedia interaktif dan *Articulate Storyline 3* tersebut.

Setelah melakukan analisis dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru dan peserta didik. Menanyakan pembelajaran apa yang terdapat kendala dan hambatan dalam kegiatan belajar mengajar. Maka

setelah diwawancara guru mendapatkan kendala pada saat mengajarkan muatan pembelajaran matematika. Setelah itu Peneliti juga melihat rekap nilai pada pembelajaran matematika tidak lebih dari separuh peserta didik yang nilainya tuntas. Tentu Peneliti menanyakan apa kendala terbesar yang menjadi hambatan tidak tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Yaitu terkendala pada kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Melihat keadaan kurangnya semangat guru dan peserta didik dalam pemakaian media, maka terlebih dahulu Peneliti menanyakan kepada guru, materi apa yang memerlukan perhatian lebih dalam mengajarkannya dan memerlukan media. Setelah dipertimbangkan yaitu materi pengukuran sudut. Karena sering peserta didik tidak membawa busur derajat, jika tidak ada maka peserta didik hanya akan menerka – nerka saja dalam pengukuran bangun datar tersebut. Oleh sebab itu Peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif, dimana di dalam multimedia tersebut peserta didik dapat menggerakkan busur ke arah bangun datar untuk mengukur berapa besar sudut pada bangun datar tersebut.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang telah dilakukan Peneliti. Maka Peneliti bermaksud untuk menghadirkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tersebut. Tidak harus menggunakan *Infocus* ataupun *komputer* untuk mengakses media tersebut. Hanya perlu menggunakan gadget yang mana benda tersebut adalah benda yang terdekat bagi peserta didik saat dalam kondisi daring maupun luring.

Media yang dimaksud adalah multimedia interaktif, dimana multimedia merupakan pembuatan dan penggabungan teks grafik, audio, gambar, bergerak, serta link atau tool yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, kreasi, dan berkomunikasi (Suryanto, 2005). Oleh sebab itu multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2010).

Disamping pembuatan multimedia interaktif yang menarik dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik, model pembelajaran juga sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Disini Peneliti menggunakan model *Discovery Learning* untuk menghubungkan jalannya pembelajaran dengan multimedia interaktif yang telah dirancang. Karena model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa dalam menemukan sendiri suatu masalah sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya dan guru tidak langsung memberikan kesimpulan dari materi yang diajarkannya (Sherviyana & Mansurdin, 2020).

Articulate Storyline 3 adalah *software e-learning* yang difungsikan sebagai alat untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dengan *tools* dan tampilannya mirip dengan *Power Point* (Saski & Sudarwanto, 2021). Hal tersebut memungkinkan guru yang awam terhadap teknologi mudah membuat media pembelajaran interaktif. *Articulate Storyline* dapat menghasilkan media

pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan *scene* dan *slide* yang dikombinasi dengan dukungan menu-menu teks, gambar, animasi, video, audio, hingga kuis. Peserta didik dapat menggunakan dan berinteraksi secara langsung dengan materi yang sedang dipelajari. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Ashley Chiasson, yakni *articulate storyline is an application for creating learning content and learning quizzes into one storyline*. Yang artinya Articulate Storyline adalah aplikasi untuk membuat konten pembelajaran dan kuis pembelajaran menjadi satu alur cerita.

Darnawati (2019) juga mengungkapkan bahwa *Articulate Storyline 3* memiliki kelebihan, yaitu: (1) Memudahkan pembelajaran, (2) Menumbuhkan inovasi dan kreativitas pendidik dalam mendesain pembelajaran interaktif dan komunikatif, (3) Solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, (4) Alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan oleh guru.

Oleh sebab itu Peneliti tertarik untuk menghasilkan media serta mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an (dalam Benny, 2009) dengan langkah *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi/eksekusi), dan *evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis**

Articulate Storyline 3 Dengan Model Discovery Learning Pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas IV SDN 56 Anak Air”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model *discovery learning* pada materi pengukuran sudut pada kelas IV SDN 56 Anak Air yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model *discovery learning* pada materi pengukuran sudut pada kelas IV SDN 56 Anak Air yang praktis ?
3. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan menggunakan model *discovery learning* pada materi pengukuran sudut pada kelas IV SDN 56 Anak Air yang efektif ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan pengembangan ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model discovery learning pada materi pengukuran sudut pada kelas IV SDN 56 Anak Air yang valid.
2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model discovery learning pada materi pengukuran sudut pada kelas IV SDN 56 Anak Air yang praktis.
3. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model discovery learning pada materi pengukuran sudut pada kelas IV SDN 56 Anak Air yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam Penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Program aplikasi yang digunakan adalah Articulate Storyline 3 adalah program yang digunakan untuk membuat presentasi multimedia interaktif.
2. Produk berupa multimedia interaktif yang disebarakan dalam bentuk link (html).
3. Bentuk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif diasumsikan sebagai perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi dan latihan pembelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan program tertentu.

4. Mata pelajaran yang akan dijadikan sebagai uji coba adalah mata pelajaran matematika. Kompetensi dasar yang dipilih adalah 3.12 Menjelaskan dan menentukan pengukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat untuk peserta didik kelas IV SD.
5. Terdapat menu evaluasi untuk menganalisis seberapa jauh kemampuan peserta didik.
6. Produk ini dikembangkan untuk SD/MI.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari Penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, diharapkan peserta didik mampu memahami konsep pengukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat yang telah disampaikan oleh pendidik dengan menggunakan multimedia interaktif articulate storyline 3.
2. Bagi pendidik, sebagai masukan agar dapat menggunakan multimedia interaktif articulate storyline 3 dalam penyampaian materi, agar pembelajaran matematik dapat disenangi oleh peserta didik.
3. Bagi Peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan Peneliti dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

4. Bagi sekolah, dapat lebih mengembangkan multimedia interaktif yang akan digunakan dalam penyampaian konsep awal materi matematika di sekolah dasar.
5. Bagi pembaca, diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan ilmu pengetahuan dibidang matematika khususnya dibidang pendidikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan ketertarikan dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi Pengukuran Sudut pada Bangun Datar untuk Peserta didik Kelas IV SD.

Hasil yang dicapai akan mampu dioptimalkan dengan pembatasan pengembangan produk. Pembatasan yang dilakukan adalah:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan media pelajaran interaktif pada materi pengukuran sudut pada bangun datar yang berbasis *Articulate Storyline 3* yang akan disebarakan dalam bentuk link atau hml.
2. Produk yang dikembangkan hanya meliputi pelajaran pengukuran sudut pada bangun datar, yaitu KD 3.12 Menjelaskan dan menentukan pengukuran sudut dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat untuk kelas IV semester genap. Program aplikasi yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran adalah *Articulate Storyline 3*.

G. Definisi Istilah

Agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah dalam Penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda maka perlu adanya definisi istilah dalam Penelitian ini. Istilah yang perlu dijelaskan dalam Penelitian ini adalah :

1. Pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk.
2. Media Pembelajaran adalah alat yang menjadi perantara komunikasi antara guru dengan peserta didik, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran dengan optimal.
3. Multimedia Interaktif adalah perpaduan antara teks, gambar, animasi, audio dan video yang dilengkapi dengan alat pengontrol, sehingga membuat peserta didik lebih tertarik pada saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Praktis adalah mudah dan senang memakainya serta dalam penggunaan tidak memerlukan usaha yang besar untuk dapat dikerjakan.
5. Valid adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya.
6. Efektif adalah sebuah usaha untuk mendapatkan tujuan, hasil, dan target yang diharapkan dengan tepat waktu.

7. *Articulate Storyline 3* adalah software yang mampu menghasilkan multimedia interaktif, baik dalam bentuk file, web, dan html.