

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
ARTICULATE STORYLINE 3 BERBASIS  
PROJECT BASED LEARNING (PJBL)  
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh  
**ULFADHILLA NASRIL**  
NIM. 19129296

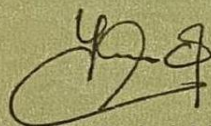
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3*  
BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING (PJBL)*  
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama : Ulfadhilla Nasril  
NIM/BP : 19129296/2019  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Padang

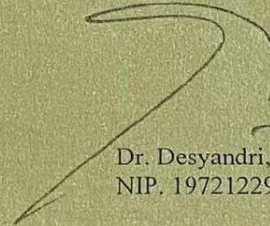
Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP,



Dra. Yetti Ariani, M.Pd  
NIP. 196012021988032001

Padang, Maret 2023

Disetujui oleh  
Pembimbing,



Dr. Desyandri, S. Pd., M.Pd  
NIP. 197212292006041001

## 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 *Articulate Storyline 3*  
Berbasis *Project Based Learning (PjBL)* Di Kelas IV Sekolah  
Dasar  
Nama : Ulfadhilla Nasril  
NIM/BP : 19129296/2019  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/S1  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Maret 2023

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Desyandri, S. Pd., M.Pd

1. ....

2. Anggota : Yesi Anita, S. Pd., M.Pd

2. ....

3. Anggota : Dr. Melva Zainil, M.Pd

3. ....

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfadhilla Nasril

NIM : 19129296

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline*  
3 Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Di Kelas IV  
Sekolah Dasar

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, Maret 2023

Saya yang menyatakan



Ulfadhilla Nasril

NIM. 19129296

## ABSTRAK

**Ulfadhilla Nasril, 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang dikembangkannya media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa dan belum dikembangkannya media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dikarenakan terbatasnya kemampuan dan pengetahuan guru terhadap cara membuat serta mengolah media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga guru harus meningkatkan kemampuannya dalam mengolah media pembelajaran berbasis teknologi agar siswa tidak mudah bosan dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Salah satu pemanfaatan teknologi yaitu dengan membuat inovasi multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat menggabungkan gambar, audio, teks, animasi dan lainnya yang bisa menampilkan materi pembelajaran secara interaktif dan melibatkan siswa sehingga pembelajaran akan lebih aktif dan suasana pembelajaranpun menjadi menyenangkan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Belum pernah digunakannya model PjBL untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, salah satunya menggunakan *Articulate Storyline 3*. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV sekolah dasar yang dapat dinyatakan valid dan praktis digunakan.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*R&D*) dan dengan menggunakan model ADDIE, yaitu terdiri dari tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengambilan data diperoleh dari lembar angket validasi ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli media. Sedangkan praktikalitasnya diperoleh dari lembar angket respon guru dan respon siswa. Penelitian ini diuji cobakan pada kelas IV SDN 03 Simpang Haru Padang berguna untuk mengetahui praktikalitas dari menggunakan multimedia interaktif *articulate Storyline 3* yang telah peneliti kembangkan.

Hasil dari uji validasi oleh ahli materi pertama (dosen) memperoleh persentase sebesar 93,75%% dan uji validasi oleh ahli materi kedua (guru penggerak) memperoleh persentase 100%. Uji validasi ahli kebahasaan sebesar 93,75%% dan ahli media sebesar 93,75%%. masing-masing hasil uji validasi dari semua validator tersebut memperoleh kategori sangat valid. Sedangkan, hasil uji praktikalitas angket respon guru 92%, dan hasil uji praktikalitas angket respon siswa sebesar 94,51%, dengan masing-masing memperoleh kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan valid dan praktis digunakan.

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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Di Kelas IV Sekolah Dasar”. Shalawat dan salam tidak lupa peneliti ucapkan kepada Rasulullah yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah mengantarkan manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu bentuk syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh bantuan, dorongan, motivasi dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan penuh ketulusan dan keikhlasan hati peneliti sampaikan rasa terima kasih 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 Dr. Melva Zainil, M. Pd selaku Koordinator UPP III Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri

4. Padang dan sekaligus penguji II yang telah memberi kemudahan dalam perkuliahan sehingga terwujudnya skripsi ini dan memberikan arahan, kritik dan saran untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Desyandri, M. Pd selaku dosen pembimbing telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, nasehat dan saran yang sangat berharga kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Yesi Anita, M. Pd selaku penguji I yang telah memberikan arahan, kritik dan saran untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
7. Bapak Atri Waldi, M. Pd selaku validator ahli materi, Ibu Zulmai Oktri Yanti Putri, S.Pd selaku validator ahli materi guru penggerak, Ibu Ari Suriani, S.Pd, M. Pd selaku validator ahli kebahasaan dan Bapak Dedi Supendra, M.A selaku validator ahli media telah memberikan saran untuk perbaikan dan menilai kelayakan dari produk penelitian ini.
8. Ibu Gusmaini, S. Pd selaku kepala sekolah SDN 03 Simpang Haru Kota Padang dan Ibu Elinisfa, M.Pd selaku wali kelas IV yang telah menerima dan memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas IV beserta guru-guru dan siswa yang telah membantu dalam kemudahan pengambilan data penelitian ini.
9. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Nasril dan Ibunda Nurmali sebagai motivasi yang telah membesarkan, membimbing, menyanyangi, selalu mendukung serta mendo'akan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik, serta adik saya M. Zaky Nasril juga telah memberikan dukungan, semangat dan do'a.
10. Kepada orang tersayang, sahabat dan teman-teman terdekat yang tidak dapat

disebutkan namanya satu-persatu telah menjadi *support system*, selalu ada, menemani, mendukung dan memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini

11. Seluruh teman-teman seperjuangan dan pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
12. Terima kasih kepada diri sendiri karna telah berjuang dan bekerja keras dalam menghadapi setiap ujian. Terima kasih telah menjadi kuat hingga saat ini. Meskipun sudah tahu bahwa yang dihadapi adalah hal yang berat, lelah, menguras emosi, dan tenaga. Terima kasih telah bertahan dan begitu yakin untuk mampu sampai pada tahap ini dengan memilih untuk tidak menyerah dan tetap semangat dengan selalu mengingat sang pencipta, orang tua tercinta serta tidak lupa selalu berprasangka baik atas takdir dan ketetapan-Nya.

Semoga seluruh kebaikan dan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT.



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	16
C. Tujuan Pengembangan .....	16
D. Spesifikasi Produk .....	17
E. Manfaat Pengembangan .....	17
F. Asumsi dan Keterbatasan .....	18
G. Definisi Istilah .....	19
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	20
1. Hakikat Multimedia Interaktif .....	20
2. Hakikat <i>Articulate Storyline 3</i> .....	26
3. Hakikat Model Pembelajaran <i>Project Based Learning (PjBL)</i> .....	36
4. Hakikat Kurikulum Merdeka .....	41
B. Penelitian Relevan .....	44
C. Kerangka Berpikir .....	47
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	51
B. Prosedur Pengembangan .....	53
C. Uji Coba Produk Skala Kecil/Terbatas .....	59
1. Subjek Uji Coba Produk.....	59

2. Jenis Data .....	59
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	60
D. Teknik Analisis Data .....	80
1. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran.....	80
2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran .....	81
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Penyajian Data Uji Coba .....	83
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan .....	83
2. Penyajian Data hasil Uji Coba .....	104
a. Hasil Uji Validitas Multimedia Interaktif.....	104
b. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif.....	105
B. Analisis Data .....	106
1. Analisis Hasil Uji Validitas Multimedia Interaktif .....	106
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif .....	112
C. Revisi Produk .....	116
D. Pembahasan .....	122
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	127
B. Saran .....	128
<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	129
<b>LAMPIRAN</b> .....	134

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Daftar Penskoran Dari Validitas Multimedia Interaktif .....	80
Tabel 2.	Kategori dari Validitas Multimedia Interaktif .....	81
Tabel 3.	Skala Penilaian Angket Guru dan Siswa .....	81
Tabel 4.	Kategori dari Praktikalitas Multimedia Interaktif .....	82
Tabel 5.	Analisis Kebutuhan Guru .....	85
Tabel 6.	Analisis Kebutuhan Siswa .....	89
Tabel 7.	Hasil Validasi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi .....	107
Tabel 8.	Hasil Validasi Bahasa Sebelum dan Sesudah Revisi .....	109
Tabel 9.	Hasil Validasi Media Sebelum dan Sesudah Revisi .....	110
Tabel 10.	Hasil Praktikalitas Respon Guru SDN 03 Simpang Haru .....	113
Tabel 11.	Hasil Praktikalitas Respons Siswa Di Sdn 03 Simpang Haru.....	115
Tabel 12.	Saran dan Revisi Ahli Materi .....	116
Tabel 13.	Multimedia Interaktif Sebelum dan Sesudah Revisi Materi .....	117
Tabel 14.	Saran dan Revisi Ahli Kebahasaan.....	118
Tabel 15.	Multimedia Interaktif Sebelum dan Sesudah Revisi Bahasa.....	119
Tabel 16.	Saran dan Revisi Ahli Media.....	120
Tabel 17.	Multimedia Interaktif Sebelum dan Sesudah Revisi Media.....	121

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Media Sederhana Peta .....	7
Gambar 1.2	Media Sederhana Buku.....	7
Gambar 2.1	<i>Icon Articulate Storyline 3</i> pada <i>Desktop</i> .....	30
Gambar 2.2	<i>Window Project</i> .....	30
Gambar 2.3	<i>Menu File</i> .....	31
Gambar 2.4	Mengganti Tampilan <i>Background</i> .....	31
Gambar 2.5	Menerapkan <i>Background</i> dengan Klik <i>Close</i> .....	32
Gambar 2.6	Mengganti Judul .....	32
Gambar 2.7	Membuat Judul pada Tampilan Pertama .....	33
Gambar 2.8	Menambah <i>Character</i> .....	33
Gambar 2.9	Mengubah Posisi, Gerakan Tangan serta Ekspresi <i>Character</i> ..	34
Gambar 2.10	Membuat Tombol .....	34
Gambar 2.11	Menambahkan <i>Slide</i> .....	35
Gambar 2.12	Mengatur <i>Triggers</i> .....	35
Gambar 2.13	Tampilan <i>Preview</i> .....	36
Gambar 4.1	Mengunduh Perangkat Lunak <i>Articulate Storyline 3</i> .....	101
Gambar 4.2	Membuat Akun .....	101
Gambar 4.3	<i>Articulate Storyline 3</i> pada <i>Desktop</i> Setelah Pengunduhan .....	102
Gambar 4.4	Tampilan Awal <i>Articulate Storyline 3</i> .....	102

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir .....	50
Bagan 2. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE .....	53
Bagan 3. Alur Pengembangan .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	<i>Storyboard</i> Produk .....	135
Lampiran 2.	Kuesioner Studi Pendahuluan Guru .....	149
Lampiran 3.	Lembar Wawancara Guru .....	152
Lampiran 4.	Lembar Wawancara Siswa.....	155
Lampiran 5.	Angket Karakteristik Siswa.....	157
Lampiran 6.	Kuesioner Studi Pendahuluan Siswa .....	161
Lampiran 7.	Modul Ajar Pembelajaran 1 .....	165
Lampiran 8.	Modul Ajar Pembelajaran 2 .....	190
Lampiran 9.	Modul Ajar Pembelajaran 3 .....	214
Lampiran 10.	Kisi-Kisi dari Lembar Validasi .....	239
Lampiran 11.	Hasil Angket Validasi Materi .....	240
Lampiran 12.	Hasil Angket Validasi Kebahasaan .....	255
Lampiran 13.	Hasil Angket Validasi Media .....	261
Lampiran 14.	Kisi-Kisi dari Angket Praktikalitas Respon Guru .....	269
Lampiran 15.	Hasil Praktikalitas Angket Respon Guru .....	270
Lampiran 16.	Kisi-Kisi dari Angket Praktikalitas Respon Siswa.....	274
Lampiran 17.	Hasil Praktikalitas Angket Respon Siswa .....	275
Lampiran 18.	Surat Izin Observasi .....	279
Lampiran 19.	Surat Uji Coba Produk Penelitian .....	284
Lampiran 20.	Surat Izin Penelitian .....	285
Lampiran 21.	Surat Balasan Penelitian .....	286
Lampiran 22.	Surat Izin Validasi Ahli Materi .....	287
Lampiran 23.	Surat Izin Validasi Ahli Materi (Guru Penggerak).....	288
Lampiran 24.	Surat Izin Validasi Ahli Kebahasaan.....	289
Lampiran 25.	Surat Izin Validasi Ahli Media.....	290
Lampiran 26.	Halaman Cover ACC Seminar Proposal .....	291
Lampiran 27.	Halaman Cover ACC Penelitian .....	292
Lampiran 28.	Halaman Cover ACC Ujian Skripsi .....	293
Lampiran 29.	Dokumentasi.....	294

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Teknologi sangat berkembang pesat dalam dunia pendidikan dan sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Siswa akan terus berdampingan dengan teknologi dan memanfaatkannya untuk sarana pembelajaran. Teknologi dengan kemajuannya menuntut untuk bisa menguasai segala informasi dan wawasan pengetahuan. Oleh karena itu, perlunya untuk pandai memilih, memperoleh dan mengolah setiap informasi yang didapatkan dengan menggunakan pemikiran yang kritis, selektif, logis, serta kreatif. Saat ini perkembangan teknologi tidak hanya sebagai media atau alat untuk berinteraksi, tetapi juga digunakan dalam bidang pendidikan, karna hampir seluruh unsur dalam dunia pendidikan melibatkan teknologi di dalamnya.

Perkembangan teknologi saat ini merupakan pengaruh dari revolusi industri 4.0 yang mana segala aspek kehidupan menggunakan teknologi. Revolusi industri 4.0 dapat meningkatkan interaksi dapat ditandai dengan banyaknya teknologi baru yang menghubungkan fisik, digital dan juga mempengaruhi pendidikan, ekonomi serta industri. Oleh karena itu, menurut (Lase, 2019) untuk bisa hidup berdampingan dengan revolusi 4.0 ini diperlukannya pendidikan yang dapat membentuk penerus yang inovatif, kreatif, dan kompetitif dengan cara memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Inovasi teknologi baru yang terus berkembang dapat mempengaruhi pendidikan yang semakin berkembang. Oleh karena itu, dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi digital pada proses pembelajaran, melakukan perbaikan sarana serta prasarana pendidikan, serta memperbaiki kurikulum agar tercapainya pendidikan yang berkualitas. Untuk itu, guru sebagai fasilitator harus terus belajar dengan terus meningkatkan kompetensi dan skill agar bisa menggunakan teknologi sebagai alat bantu proses pembelajaran di kelas.

Jenjang sekolah dasar pada saat ini pada umumnya sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perbedaannya dengan kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik terpadu, sedangkan kurikulum merdeka tidak menggunakan pendekatan tematik terpadu tetapi dengan pembelajaran yang terpisah atau beragam agar siswa lebih bisa memahami konsep dari suatu materi pembelajaran. Menurut Nugrohadhi & Anwar (2022) Kurikulum merdeka ialah kurikulum yang memberikan kebebasan dan kenyamanan kepada guru dan terkhususnya siswa dengan mengikuti perkembangan pendidikan, siswa tidak hanya belajar di dalam kelas tetapi siswa juga bisa belajar di luar kelas. Karakteristik kurikulum merdeka belajar yaitu (Barlian, dkk. 2022 : 1) untuk meningkatkan *softskill* dan karakter profil pelajar pancasila maka pembelajarannya dilakukan berbasis proyek, 2) fokus pada materi pokok atau mendasar agar siswa lebih memahami konsep dalam pembelajaran. Kurikulum merdeka juga memiliki keunggulan yaitu dengan mengurangi beberapa materi dan hanya terfokus pada materi essensial sehingga mempunyai banyak waktu untuk menerapkan media yang interaktif dalam proses pembelajaran.



Berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan membutuhkan alat bantu media dalam proses pembelajaran, di mana sudah mengurangi metode ceramah dan memvariasikannya dengan menggunakan media. Guru harus memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang aktif, sehingga guru tidak hanya menjadi pendidik saja. Penggunaan media teknologi ini pada proses pembelajaran berlangsung dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa dan lebih fokus saat belajar. Media pembelajaran pada zaman teknologi saat ini sudah sangat berkembang, yang pada awalnya hanya berupa gambar, grafik atau benda konkrit lainnya, tetapi sekarang sudah menggunakan komputer, laptop, dan perangkat keras lainnya, yang dapat menghasilkan media audio visual, seperti audio, video, animasi dan visual lainnya yang dapat dibuat secara kreatif. Diantaranya inovasi media pembelajaran tersebut ialah multimedia interaktif.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi adalah banyak atau jamak dan media ialah sarana untuk menyampaikan informasi seperti, teks, gambar, suara, serta video (Surjono, 2017). Jadi, multimedia ialah gabungan dari beberapa media untuk menyampaikan informasi dengan secara digital. Multimedia interaktif ialah suatu sistem atau program pembelajaran di mana pengguna bisa secara aktif berinteraksi dengan program yang berisi gabungan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, beserta simulasi secara teratur berbantuan komputer agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Surjono, 2017). Pesatnya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dapat mempengaruhi proses pembelajaran, oleh karena itu banyak multimedia

interaktif yang dapat digunakan, salah satunya ialah *Articulate Storyline 3* untuk menunjang pembelajaran di kelas.

*Articulate Storyline 3* adalah sebuah perangkat lunak yang menampilkan berbagai fitur berupa video, gambar, animasi, audio dan lainnya. Penggunaan *Articulate Storyline 3* ini hampir mirip dengan *Microsoft PowerPoint*. *Articulate Storyline 3* mempunyai kelebihan yaitu *smart brainware* dengan prosedur interaktif, sehingga memudahkan pengguna saat mempublikasikannya (Rosita, dkk. 2021). *Articulate Storyline 3* mudah digunakan dan menjadi solusi dalam pembuatan multimedia interaktif yang menarik dan kreatif.

*Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran menurut Chotimah, dan Alfiandra (Firdawela, dkk. 2021), jika secara tepat digunakan akan dapat membangkitkan motivasi terhadap proses pembelajaran siswa. *Articulate Storyline 3* memiliki kelebihan menurut Nabilah, Sesrita, dan Suherman (Firdawela, dkk. 2021) yaitu: 1) mudah mengaplikasikannya, 2) mudah mempublikasikannya, 3) dapat diakses melalui internet didukung oleh *format HTML5* dan dapat diakses dengan komputer, 4) terdapat fitur kuis yang dapat digunakan sebagai soal latihan, 5) interaktif sehingga dapat melibatkan siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran, siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, agar pembelajaran terus meningkat dan dapat ditunjang melalui sarana prasarana yang memadai. Pembelajaran itu diperlukannya interaksi supaya materi yang diajarkan akan lebih tersimpan dimemori dan mudah dipahami serta siswa menjadi tidak bosan. Oleh karena

itu, dengan menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran dapat membuat siswa lebih paham materi pembelajaran karena siswa terlibat aktif.

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada guru di lapangan dengan menganalisis kebutuhan di beberapa Sekolah Dasar. Hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti tanggal 19 dan 20 September 2021 kepada guru kelas IV di SDN 16 Simpang Haru, SDN 34 Simpang Haru, SDN 06 Simpang Haru, SDN 03 Simpang Haru, serta pada tanggal 22 November pada SDN 26 Pasar Ambacang, SDN 18 Anduring mengenai media pembelajaran, bahwa dalam proses pembelajaran guru belum mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Guru telah menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas tetapi tidak pada semua materi pembelajaran yang menggunakan media. Hal ini terjadi karena terbatasnya pengetahuan serta kemampuan guru terhadap pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis teknologi.

Berdasarkan kuesioner analisis kebutuhan guru terhadap multimedia pembelajaran yang melibatkan 7 guru kelas IV, bahwasanya sebanyak 7 SDN yang peneliti observasi dan wawancara dalam penelitian ini sebesar 100% telah menyediakan sarana internet di sekolah. Bertolak belakang dengan implementasi penggunaan media pembelajaran di sekolah yang dilakukan guru sebesar 100% guru tidak pernah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan internet. Padahal sebesar 100% siswa belajar tertarik belajar dengan audio, gambar, kuis dan permainan, serta sebesar 100% siswa belajar lebih aktif ketika belajar atau

menerima informasi dalam bentuk animasi dan gambar. Pemanfaatan teknologi hanya baru sampai pada tahap menampilkan video dan gambar dengan proyektor, terlihat bahwa pembelajaran belum interaktif, siswa hanya melihat dan menonton tanpa adanya interaksi. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti, guru lebih sering mengajar menggunakan metode ceramah, diakibatkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi, membuat guru lebih sering mengajar dengan metode ceramah. Padahal sebesar 100% siswa tidak menyukai belajar dengan metode ceramah pada proses pembelajaran. Guru juga menganggap akan memakan waktu dan menambah pekerjaannya saja bila membuat ataupun menggunakan media pembelajaran.

Permasalahan di atas sejalan dengan yang disampaikan oleh Alwi (2017), bahwa proses pembelajaran yang efektif harus didukung oleh media pembelajaran yang kreatif, namun kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran serta guru menganggap akan menambah pekerjaan saja. Permasalahan selanjutnya yang ditemukan yaitu, media yang diberikan guru kurang maksimal dan belum ada penggunaan media yang lebih kreatif dengan memanfaatkan teknologi berbasis perangkat lunak (*software*), karena guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana, seperti buku, peta, gambar serta sesekali menampilkan video dari Youtube menggunakan proyektor sehingga siswa menjadi bosan. Bahkan ada beberapa sekolah yang tidak memiliki fasilitas yang lengkap untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Untuk dapat menciptakan

suasana kelas yang aktif, menyenangkan, dan tidak hanya duduk di kelas maka perlunya inovasi terhadap media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sesuai perkembangan zaman. Berikut contoh gambar media sederhana yang peneliti temukan di SDN 03 Simpang Haru :



**Gambar 1. 1 Media sederhana Peta**



**Gambar 1. 2 Media Sederhana Buku**

Media pada gambar 1. 1 dan gambar 1. 2 tersebut merupakan beberapa media sederhana yang digunakan di kelas IV SDN 03 Simpang Haru. Beberapa contoh pada gambar tersebut yaitu buku, gambar dan peta merupakan media

pembelajaran sederhana, yang mana penyampaian informasi atau komunikasi menjadi satu arah tidak mempunyai kesempatan untuk memberikan umpan balik atau tanggapan setelah memperoleh informasi melalui media, tidak dapat menjalin komunikasi yang berkesinambungan, artinya media pembelajaran tersebut tidak interaktif. Oleh karena itu, jika hanya menggunakan media sederhana pada proses pembelajaran maka siswa menjadi mudah mengantuk, bosan dan pembelajaran menjadi tidak menyenangkan karena kegiatan pembelajaran terlalu monoton sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif.

Hasil dari observasi dan wawancara siswa kelas IV SD mengenai analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan, gaya belajar dan motivasi belajar siswa, bahwasanya siswa memiliki kemampuan akademik yang beragam, yaitu ada yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Ketika proses pembelajaran berlangsung sebagian dari siswa tersebut melakukan aktivitas yang tidak sesuai dengan pembelajaran dan cenderung mudah bosan, mengantuk dan jenuh dalam proses pembelajaran. Peneliti menganalisis kurikulum dan materi pada kelas IV Sekolah Dasar, berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, bahwasanya kelas IV Sekolah Dasar telah menggunakan kurikulum merdeka pada proses pembelajaran, belum rampungnya kurikulum merdeka membuat guru bingung dalam proses pembelajaran dan penilaian dalam setiap materi pembelajaran, sehingga guru membuat secara mandiri. Peneliti juga menganalisis materi pembelajaran dengan cara menyesuaikan kurikulum yang diterapkan dengan materi pembelajaran serta kebutuhan dan karakteristik siswa. Berdasarkan observasi

dan wawancara yang telah dilakukan, pada materi pembelajaran yang hanya bersifat hafalan terkhususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila guru lebih banyak mengajar menggunakan metode ceramah yang berakibat siswa menjadi bosan, kurang aktif, dan lebih banyak mengobrol dengan teman di kelas selama proses pembelajaran. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran guru menggunakan sumber belajar berupa buku siswa dan guru, sumber belajar tersebut saja kurang efektif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan berakibat siswa menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila membosankan yang disebabkan yaitu isi dari materi pelajarannya hanyalah berbentuk kata-kata tulisan untuk dihafalkan oleh siswa.

Peneliti juga memberikan kuesioner kepada siswa kelas IV SDN 03 Simpang Haru. Kuesioner yang diberikan untuk mengetahui karakteristik dan ketertarikan siswa dengan multimedia pembelajaran interaktif (bergambar, bersuara, animasi dan kuis). Hasil dari kuesioner tersebut siswa lebih banyak tertarik belajar menggunakan multimedia (bergambar, bersuara, animasi dan kuis) dengan persentase sebesar 86% dibandingkan dengan tidak menyukai belajar menggunakan multimedia (bergambar, bersuara, animasi dan kuis) hanya sebesar 14%, dari hasil kuesioner tersebut dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan belajar menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran, karena siswa mudah merasa bosan dan mengantuk yang berakibat siswa menjadi mengobrol saat guru menjelaskan materi di depan kelas yang mana guru hanya lebih sering menggunakan metode ceramah, tetapi ketika guru menggunakan media pembelajaran di kelas apalagi menggunakan media

berbasis teknologi walaupun hanya sebatas menampilkan video dari YouTube, siswa lebih paham dan aktif dalam belajar. Siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cukup baik, tetapi pembelajaran dengan metode ceramah saja membuat siswa menjadi kurang aktif dan bosan. Berdasarkan hal tersebut siswa membutuhkan multimedia interaktif. Maka, solusi yang di tawarkan oleh peneliti dalam mengatasi sesuai dengan kondisi yang terjadi dilapangan dan sesuai dengan perkembangan zaman, maka peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3*. Perangkat lunak *Articulate Storyline 3* masih jarang diketahui oleh siswa maupun guru, padahal aplikasi ini dapat memudahkan guru agar siswa, menjadi lebih aktif karena siswa dapat melihat, mendengar bahkan terlibat langsung dalam pembelajaran. Multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* ini dapat menggabungkan gambar, slide, video, audio animasi, dan kuis, sehingga terlihat menarik dan interaktif.

Produk pengembangan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti CD/DVD, buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga menggunakan perangkat lunak (*software*) berbantuan jaringan internet atau *link format HTML 5*, seperti program yang terdapat pada komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lainnya yang penggunaannya dapat diakses melalui *link website* atau *format HTML 5* secara mudah dapat dibagikan kepada siswa maupun guru (Mazidah, 2021). Sesuai



dengan hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk multimedia interaktif berupa *format HTML5* yang mudah untuk dibagikan maupun mengaksesnya melalui jaringan internet kepada guru maupun siswa.

Penggunaan media agar dapat berjalan dengan maksimal, maka peneliti menggunakan model pembelajaran agar pembelajaran terarah dan menyenangkan. peneliti menggunakan model *Project Based Learning* (PjBl). Menurut (Melva & Malfani, 2020) siswa yang cepat bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran merupakan salah satu pengaruh dari penerapan model pembelajaran yang kurang tepat. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya terfokus pada guru diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa agar membuat siswa belajar menjadi lebih aktif dari segi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Maka dari itu pembelajaran berbasis proyek akan membuat siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran. Integrasi teknologi dirancang menyesuaikan dengan segala kebutuhan guru dan siswa melalui konten dalam membentuk pengetahuan.

Pembelajaran berbasis teknologi saat ini dapat terlihat dari cara kerja menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Menurut Zang (2022), pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) ini dapat berhubungan dengan pembelajaran berbasis pengetahuan modern yaitu dengan teknologi serta pembelajaran yang dapat membuat siswa mengerjakan proyek bereksperimen dan berinovasi. Oleh karena itu, dengan pembelajaran berbasis proyek ini akan meningkatkan keterampilan kognitif, membuat siswa menjadi lebih produktif dan berintelektual modern. Pembelajaran berbasis proyek atau

*Project Based Learning* (PjBL) adalah metode pembelajaran yang membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan proyek untuk ditangani secara efektif dengan berkomunikasi satu sama lain (Zang, 2022). *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa akan dihadapkan dengan suatu masalah, lalu siswa diminta untuk menemukan sendiri gagasan dan ide dari teori, konsep serta informasi yang telah dikembangkan (Natty, 2019).

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan kontribusi yang bermakna dan menyediakan alat yang diperlukan untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis proyek ini. Oleh karena itu, teknologi bisa membuat *Project Based Learning* (PjBL) lebih efektif dengan memperkuat komunikasi antara pengguna dengan perangkat lunak dan dapat secara kolaboratif membuat komunikasi antar individu lebih lancar, dengan menyediakan pembelajaran yang bersumber pada masalah dan situasi yang nyata (Basilotta Gómez-Pablos et al., 2017). Dengan demikian, teknologi dapat membantu dalam penerapan model *Project Based Learning* (PjBL). *Project Based Learning* (PjBL) tersebut diperlukan suatu jembatan untuk menyalurkan dan merangsang siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini akan mampu meningkatkan kreativitas siswa untuk menyelesaikan proyek yang diberikan baik secara mandiri maupun kolaboratif.

Model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki langkah-langkah menurut Yulianto (2017) , sebagai berikut (1) menentukan pertanyaan mendasar, (2)

membuat desain proyek yang akan dibuat siswa, (3) menyusun penjadwalan atau langkah-langkah pembuatan proyek, (4) memonitor kemajuan proyek, (5) penilaian hasil, (6) evaluasi pengalaman yang diperoleh siswa.

Kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menurut Aidawati dalam (Nugraha, 2021), yaitu siswa menjadi lebih aktif dan *student centered* (berpusat pada siswa), pembelajaran menjadi interaktif, guru sebagai fasilitator, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, siswa dapat memajemen penyelesaian tugasnya sendiri, pemahaman pengetahuan lebih mendalam menurut Titu dalam (Nugraha, 2021) kelebihan *Project Based Learning* (PjBL), ialah: 1) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, 2) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, 3) dapat meningkatkan kegiatan berkolaborasi, 4) dapat meningkatkan keterampilan mengelola sumber.

Multimedia interaktif yang dirancang berbasis *Project Based Learning* (PjBL) adalah dengan menyiapkan tugas proyek dan lembar proyek di mana siswa dapat menginput jawaban pada *slide* yang tersedia di multimedia interaktif *Articulate Storyline 3*, yang mana digunakan sebagai laporan proyek yang dikerjakan oleh siswa. Setelah menyelesaikan proyek siswa dapat menyimpan jawaban atau data proyek dalam *Articulate Storyline 3* dan perangkat lunak ini juga tersedia tombol *navigasi* atau *trigger* yang dapat memberikan *feedback* serta hasil input perkembangan proyek ke Slide berikutnya pada multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* (PjBL). *Slide* dibuat interaktif dan menarik. Pada penelitian ini,

multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dapat diakses secara *online*. Peneliti melakukan penelitian menggunakan sarana perangkat keras yaitu laptop dengan mengakses link multimedia interaktif melalui *format HTML5* yang diberikan kepada siswa dan guru dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Analisis literatur juga dilakukan oleh peneliti untuk memperkuat penelitian ini yaitu berdasarkan penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* yang sudah dilakukan oleh Prianka Arwanda (2020) dengan judul “Penelitian yang dilakukan oleh Prianka Arwanda (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar”. Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah media yang dikembangkan *Articulate Storyline 3*, yang membedakan ialah tampak pada model penelitiannya yaitu menggunakan Model 4-D, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model ADDIE. Perbedaan lainnya yaitu peneliti melakukan penelitian pada kurikulum 2013, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada kurikulum merdeka. Prianka menyimpulkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline 3* dinyatakan layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran pada Tema 7 Kelas IV SD.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Indah Firdawela (2021) mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Think Pair Share* di Kelas IV Sekolah Dasar”, persamaan dari penelitian

tersebut dengan penelitian ini ialah juga mengembangkan media menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3*, serta juga dilakukan pada jenjang sekolah dasar, namun perbedaanya terletak pada penggunaan model pembelajarannya yaitu pada penelitian tersebut menggunakan model *Think Pair Share*, sedangkan penelitian ini menggunakan model *Project Based Learning* (PjBl). Indah menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD.

Banyak penelitian menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* sejenis lainnya, tetapi yang membedakan dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran dan kurikulumnya yaitu dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBl) dan kurikulum merdeka, sedangkan kebanyakan penelitian lainnya menggunakan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik terpadu.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, perlu adanya suatu alat bantu media pembelajaran agar pembelajaran tetap berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Keaktifan siswa perlu dipertahankan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, hal ini dapat meningkatkan antusias, minat dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Mujahidin, dkk., 2021). Dapat diketahui bahwa pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Studi literatur juga dilakukan untuk mendapatkan bahan rujukan materi, soal kuis dan proyek dari buku Pendidikan Pancasila yaitu dari buku guru dan buku siswa.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang peneliti dapatkan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat disimpulkan :

1. Bagaimana validitas pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV sekolah dasar?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan oleh peneliti, maka tujuan pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV sekolah dasar .
2. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV sekolah dasar .

#### **D. Spesifikasi Produk**

1. Pada pengembangan ini peneliti menghasilkan produk berupa multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) di sekolah dasar.
2. Multimedia interaktif *articulate storline 3* berisi teks, gambar, video, animasi, produk dan kuis sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Multimedia interaktif sebagai hasil produk dikemas dalam bentuk *format HTML5* untuk mengoperasikan Multimedia interaktif *Articulate Storline 3* secara *online*.
4. Multimedia Interaktif *Articulate Storline 3* yang mudah digunakan dan dipahami oleh siswa, serta produk ini valid dan praktis sehingga layak untuk diaplikasikan pada proses pembelajaran.

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

Terdapat beberapa manfaat pengembangan ini, yaitu:

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan serta pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai calon seorang guru dan acuan dalam mengembangkan media interaktif di sekolah dasar
2. Bagi guru, digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang menciptakan pembelajaran efektif, aktif, kreatif dan tidak membosankan.
3. Bagi siswa, dapat membantu siswa lebih tertarik dan semangat dalam memahami pembelajaran dan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
4. Bagi sekolah, sebagai alat penunjang dan inovasi pada multimedia

interaktif dalam pembelajaran yang dapat dipertimbangkan untuk diterapkan di sekolah dasar.

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

Asumsi penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan multimedia interaktif dengan *Articulate Storyline 3* yang dapat diuji kevalidan dan praktikalitasnya. Uji kelayakan atau kevalidan produk dilakukan agar dapat mengetahui layak atau tidaknya produk. Kevalidan media pembelajaran diuji dengan uji validitas, sementara itu praktis atau tidaknya media yang digunakan diuji dengan uji praktikalitas.

Batasan dalam pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE, diantaranya *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Materi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti pada penelitian yang dilakukan ialah khusus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 4 Negaraku Indonesia. Pembatasan pelaksanaan penerapan media yang dilakukan adalah terbatas pada materi, kemudian keterbatasan penelitian ini juga hanya sampai pada tahap validitas dan praktikalitas saja, efektifitas tidak dilakukan karena mengingat dan menimbang keterbatasan waktu, biaya serta sarana dan prasarana. Oleh karena itu, peneliti hanya melakukan sampai tahap validitas dan praktikalitas saja.



## F. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman penelitian pengembangan ini adalah:

1. *Articulate Storyline 3* adalah sebuah perangkat lunak yang menampilkan berbagai fitur berupa video, gambar, animasi, audio dan lainnya.
2. Multimedia interaktif ialah suatu sistem atau program pembelajaran di mana pengguna bisa secara aktif berinteraksi dengan program yang berisi gabungan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi beserta simulasi secara teratur berbantuan komputer.
3. Validitas ialah standar pengujian kelayakan produk. Dilakukan dengan memberikan multimedia interaktif kepada para ahli dan praktisi serta lembar validasinya, maka dari itu diperoleh produk yang valid digunakan.
4. Praktikalitas ialah tingkat kepraktisan produk yang dapat dilihat dari kemudahan dalam pelaksanaan penerapan pengembangan multimedia interaktif.