

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA PERKALIAN DAN PEMBAGIAN BILANGAN DESIMAL
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

SALSA PHIRA PUTRI KINANTI
NIM. 19129162

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

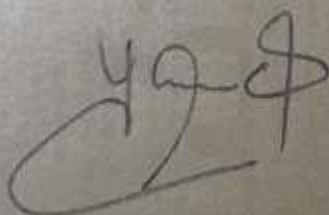
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA PERKALIAN DAN PEMBAGIAN BILANGAN DESIMAL
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama : Salsa Phira Putri Kinanti
NIM/BP : 19129162/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Disetujui,
Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001



Masniladevi, S.Pd, M.Pd
NIP. 19631228 198803 2001


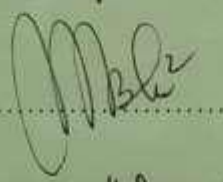
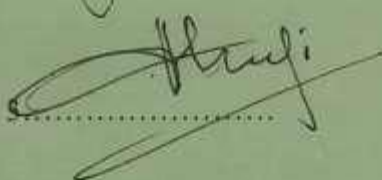
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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 *Problem Based Learning*
Pada Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal di Kelas IV
Sekolah Dasar
Nama : Salsa Phira Putri Kinanti
NIM : 19129162
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Masniladevi, S.Pd., M.Pd.	
2. Anggota	: Dr. Melva Zainil, M.Pd.	
3. Anggota	: Drs. Muhammadi, M.Si, Ph.D	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Salsa Phira Putri Kinanti

NIM : 19129162

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*
dengan Model *Problem Based Learning* pada Perkalian Dan Pembagian
Bilangan Desimal Di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dengan bantuan ibu dosen pembimbing, Bapak / Ibu dosen penguji dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulis 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 ,

2023



Salsa Phira Putri Kinanti

19129162

ABSTRAK

Salsa Phira Putri Kinanti. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan Model *Problem Based Learning* pada Perkalian Dan Pembagian Bilangan Desimal di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih terbatasnya penggunaan multimedia interaktif pada materi perkalian dan pembagian bilangan desimal di kelas IV Sekolah Dasar yang menggunakan *Articulate Storyline 3*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada perkalian dan pembagian bilangan desimal kelas IV di Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research dan Development*) dengan model ADDIE. Menurut Robert Maribe Brach (dalam Sugiyono, 2019) model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (penerapan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Multimedia interaktif yang dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba produk di SD Negeri 33 Payakumbuh dan subjek penelitian produk di SD Negeri 38 Payakumbuh.

Hasil penelitian yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas multimedia interaktif pada perkalian dan pembagian bilangan desimal dengan jumlah keseluruhan nilai validasi dengan persentase sebesar 91,75% yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan respon guru dan respon peserta didik di sekolah uji coba dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sangat praktis dengan nilai rata-rata 95% dan 92%. Sedangkan persentase respon guru dan respon peserta didik di sekolah penelitian terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sangat praktis dengan nilai rata-rata 96,66% dan 93%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Multimedia interaktif berbasis *Articulae Storyline 3* pada perkalian dan pembagian bilangan desimal telah valid dan praktis.

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

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan Model *Problem Based Learning* pada Perkalian Dan Pembagian Bilangan Desimal di Kelas IV Sekolah Dasar”. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar umat Islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

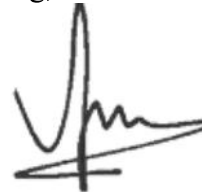
Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Departemen dan Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd., PhD selaku koordinator UPP I Air Tawar yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan dan terwujudnya Skripsi ini.

3. Ibu Masniladevi, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, saran dan juga bimbingan pada peneliti dalam penulisan skripsi ini
4. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan ilmu, arahan, motivasi, serta saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi.
5. Bapak Drs. Muhammadi, S.Pd., M.Si selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, motivasi, serta saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi.
6. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd., Ph.D selaku validator materi, Bapak Atri Waldi selaku validator media, dan Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd selaku validator Bahasa, yang telah banyak memberikan masukan serta saran dalam perbaikan produk multimedia interaktif ini.
7. 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.
8. Ibu Yusfita Rahmi, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Dela Ayugustia, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 33 Payakumbuh yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk multimedia interaktif yang peneliti kembangkan.
9. Ibu Netri, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Sri Rahma Yanti selaku guru kelas IV SDN 38 Payakumbuh yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan izin untuk melaksanakan penelitian dan membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

10. Teristimewa peneliti ucapkan kepada kedua orang tua peneliti yaitu Bapak Mairizal (ALM) dan Ibu Ratsiarti, serta keluarga yang telah memberikan doa yang tulus, semangat dan dukungan kepada peneliti dalam pembuatan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.
11. Kepada uda Aldri Frinaldi, SH, M.Hum, Ph.D. dan Uni Afdalisma, SH., M.Pd. terimakasih untuk doa, dukungan, motivasi, dan telah membantu penulis dari awal kuliah hingga bisa sampai di tahap ini.
12. Kepada teman-teman seperjuangan Popi, Fina, Dea, Zulkha, dan Rizka, yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta mengingatkan peneliti untuk selalu menyelesaikan skripsi.
13. Seluruh teman-teman jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019 khususnya 19 AT 02 yang sudah berjuang bersama dan saling merangkul dalam penyelesaian skripsi ini.

Padang, 16 Mei 2023



Salsa Phira Putri Kinanti
NIM. 19129162

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
E. Manfaat Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori	13
1. Hakikat Multimedia Interaktif	13
2. Hakikat Articulate Storyline 3	20
3. Hakikat Model Problem Based Learning (PBL).....	33
4. Kurikulum Merdeka	42
5. Ruang Lingkup Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal..	
.....	44
B. Penelitian yang Relevan	48
C. Kerangka Berpikir	51
BAB III METODE PENGEMBANGAN	53
A. Model Pengembangan	53
B. Prosedur Pengembangan.....	54
C. Teknik analisis Data	61
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	65
A. Penyajian Data Uji Coba	65
B. Analisis Data	91
C. Revisi Produk	96
D. Pembahasan.....	103
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	104
A. Simpulan	104
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106

DAFTAR TABEL

Table 1 Penskoran Validitas Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika.....	62
Table 2 Kategori Kevalidan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika.....	63
Table 3 Skala Penilaian Angket Guru.....	63
Table 4 Skala Penilaian Angket Peserta Didik	64
Table 5 Kategori Kepraktisan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika.....	64
Table 6 Hasil Uji Validasi Awal Pada Aspek Materi (Sebelum Revisi).....	75
Table 7 Hasil Akhir Uji Validasi Pada Aspek Materi (Sesudah Revisi).....	76
Table 8 Hasil Uji Validasi Awal Pada Aspek Media.....	78
Table 9 Hasil Akhir Uji Validasi Pada Aspek Media (Setelah Revisi)	79
Table 10 Hasil Uji Validasi Awal Pada Aspek Bahasa (Sebelum Revisi)..	80
Table 11 Hasil Akhir Uji Validasi Pada Aspek Bahasa (Setelah Revisi) ...	81
Table 12 Hasil Angket Respon Guru (Sekolah Uji Coba)	85
Table 13 Hasil Angket Respon Guru (Sekolah Penelitian).....	86
Table 14 Hasil Respon Peserta Didik (Sekolah Uji Coba)	88
Table 15 Hasil Respon Peserta Didik (Sekolah Penelitian).....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Menu Utama <i>Articulate Storyline 3</i>	23
Gambar 2 Download media aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	25
Gambar 3 Window Project.....	25
Gambar 4 Menu File	26
Gambar 5 Memilih background	26
Gambar 6 Merubah Background.....	27
Gambar 7 Menulis judul.....	27
Gambar 8 Cara membuat judul	28
Gambar 9 Memilih karakter	28
Gambar 10 Mengubah arah posisi karakter	29
Gambar 11 Membuat tombol	29
Gambar 12 Memberikan nama pada tampilan utama	30
Gambar 13 Membuat layers baru	30
Gambar 14 Tampilan menu materi	31
Gambar 15 Mengatur triggers pada setiap button	31
Gambar 16 Mengubah satu persatu button.....	32
Gambar 17 membuat evaluasi yang beragam	33
Gambar 18 Alur Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i>	58
Gambar 19 Tampilan situs untuk mengunduh perangkat lunak <i>Articulate Storyline 3</i>	70
Gambar 20 Tampilan situs untuk mengunduh perangkat lunak <i>Articulate Storyline 3</i>	70
Gambar 21 Tampilan awal untuk membuat akun	71
Gambar 22 Tampilan untuk melengkapi data diri.....	71
Gambar 23 Tampilan <i>Articulate Storyline 3</i> di desktop setelah proses instalasi.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi	112
Lampiran 2 Hasil Observasi.....	114
Lampiran 3 Hasil Kegiatan Wawancara	118
Lampiran 4 Modul Ajar	121
Lampiran 5 Kisi-Kisi dan Evaluasi.....	136
Lampiran 6 Rubrik Penilaian	140
Lampiran 7 Multimedia Interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>	141
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi	161
Lampiran 9 Lembar Uji Validasi Media	162
Lampiran 10 Lembar Uji Validasi Materi.....	170
Lampiran 11 Lembar Uji Validasi Bahasa.....	175
Lampiran 12 Analisis Hasil Rekapitulasi Validator.....	183
Lampiran 13 Surat Uji Coba	188
Lampiran 14 Surat Balasan Uji Coba.....	189
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian.....	189
Lampiran 16 Surat Balasan Penelitian	191
Lampiran 17 Praktikalitas Respon Guru (Sekolah Uji coba).....	192
Lampiran 18 Praktikalitas Respon Siswa (Sekolah Uji Coba).....	193
Lampiran 19 Praktikalitas Respon Guru (Sekolah Penelitian)	197
Lampiran 20 Praktikalitas Respon Siswa (Sekolah Penelitian)	201
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian di SDN 33 Payakumbuh	202
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian di SDN 38 Payakumbuh	203

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri 4.0. merupakan industri yang memadukan teknologi otomatisasi dan teknologi digital (Harahap (2019). Era revolusi industry 4.0 merupakan era perubahan dari sistem kehidupan analog menjadi sistem kehidupan digital dimana ditandai dengan berkembangnya teknologi sebagai fondasi kehidupan masyarakat sehingga berdampak pada sistem pendidikan (Rahmatina et al., 2019). Revolusi industry 4.0 berpengaruh dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan salah satu yang menyebabkan terjadinya perubahan di lingkup pendidikan. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi dapat mempermudah dan mengefisienkan proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran.

Pendidikan diharuskan untuk bisa menggunakan teknologi ke dalam sistem pembelajaran, hal ini bertujuan agar peserta didik mampu berkembang dalam proses pembelajaran masa kini Sehingga pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa (Masniladevi dkk, 2022). Pendidikan pada saat sekarang ini mengalami banyak pembaharuan dan perubahan, baik dari segi isi kurikulum maupun media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Kurikulum adalah komponen utama dalam pendidikan. Kurikulum Indonesia sudah mengalami perubahan sebanyak sebelas kali dinamika perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum harus memiliki landasan yang kuat dan pemikiran yang mendalam. Kurikulum yang saat ini digunakan adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif. Kurikulum merdeka mengharapkan merdeka belajar bagi peserta didik. Merdeka belajar memiliki arti siswa dapat belajar secara bebas dan nyaman. Kurikulum merdeka lebih fleksibel dan berfokus pada materi pokok yang mendasar pada setiap mata pelajaran serta pengembangan karakter dan kompetensi siswa (Jusuf & Sobari, 2022).

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah ketersediaan media pembelajaran di sekolah yang digunakan oleh guru dan peserta didik. Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan juga semakin bervariasi. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi dari berbagai unsur berupa teks, gambar, *audio*, video dan animasi yang dikemas dalam satu file digital yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa (Munawaroh et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SDN 33 Payakumbuh, pada tanggal 30 September 2022 diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan pada tahun

ajaran 2022/2023 untuk kelas IV yaitu kurikulum merdeka. Hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama ibu Dela Ayugustia wali kelas IV SD Negeri 33 Payakumbuh, metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah diskusi, ceramah, dan penugasan dan sekolah sudah mendukung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan tersedianya fasilitas wifi, proyektor, dan laptop, namun guru belum mampu memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah. Salah satu kendalanya guru belum mampu membuat multimedia interaktif karena guru terkendala waktu dan kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran dikarenakan belum menguasai multimedia interaktif. Guru lebih sering mengajar dengan menggunakan spidol dan papan tulis serta memanfaatkan media gambar dan video pembelajaran dari youtube. Penggunaan ini pun masih sangat minim kuantitasnya.

Observasi kedua peneliti lakukan pada hari sabtu tanggal 1 Oktober 2022 peneliti melakukan wawancara bersama ibu Astiti Nur herti guru kelas IV SD Negeri 25 Payakumbuh. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Metode yang digunakan guru adalah metode ceramah dan diskusi. Penggunaan media pembelajaran IT masih jarang digunakan, karena guru belum memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang lebih inovatif berbasis IT.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi pada hari sabtu tanggal 1 Oktober 2022 peneliti melakukan wawancara bersama ibu Marisa Ulfa wali kelas IV SD Negeri 15 Payakumbuh dijelaskan sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas I dan IV pada tahun ajar 2022/2023. Dalam pembelajaran guru baru menggunakan media vidio pembelajaran dari Youtube dan gambar, namun masih jarang digunakan.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan ketiga wali kelas tersebut, ditemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada matematika belum pernah diterapkan. Guru masih jarang menggunakan multimedia interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai tahap penggunaan infocus untuk menampilkan video pembelajaran dari youtube, penggunaan ini pun masih sangat minim kuantitasnya. Tak hanya hal tersebut, karakteristik peserta didik serta pengalaman yang didapatkan dalam proses pembelajaran juga telah dipertimbangkan. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika.

Multimedia interaktif yang digunakan adalah *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran (Indirawati, 2021). 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* (Reinita et al., 2022). *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat ketiga yang dirilis setelah *Articulate Storyline 1* dan *Articulate Storyline 2* yang diproduksi oleh *Articulate Company* yang mengutamakan bidang presentasi, e-learning, dan media perangkat lunak (Aulia & Masniladevi, 2021).

Articulate Storyline 3 juga memiliki lima kelebihan seperti 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 siswa dalam pembelajaran (Aulia & Masniladevi, 2021).

Media ini dapat dikombinasikan dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan masalah dunia nyata untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang penting dari setiap materi pembelajaran yang telah dimiliki siswa sebelumnya sehingga terbentuklah pengetahuan yang baru

(Putri & Zainil, 2021). Dengan konsep itu, hasil pembelajaran yang diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa pendidik kurang pemahaman tentang pentingnya penggunaan media digital salah satunya *Articulate Storyline 3*.

Materi matematika yang dapat digunakan dalam media pembelajaran *Articulate Storyline 3* adalah materi perkalian dan pembagian bilangan desimal yang terdapat pada fase B kelas IV semester 2 kurikulum merdeka, yaitu Perkalian dan pembagian bilangan desimal yang terdapat pada unit 16. Digunakan *Articulate Storyline 3* yaitu agar peserta didik dapat lebih memahami konsep materi yang disajikan guru dalam bentuk pembelajaran interaktif.

Penelitian terdahulu mengenai *Articulate Storyline 3* telah dilaksanakan oleh Fatia & Ariani (2020), Herman & Ahmad (2021), dan (Akhyar & Firdaus, 2021). Fatia & Ariani (2020) dengan judul “Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar” membahas tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk pelajaran matematika pada materi kelipatan suatu bilangan di kelas IV SD. Dengan memperoleh hasil media *Articulate Storyline 3* sesuai dengan model pengembangan ADDIE dengan memperoleh penilaian praktis digunakan di kelas dan diharapkan pengembangan media Articulate Storyline 3 tidak hanya untuk materi pembelajaran faktor dan

kelipatan suatu bilangan tetapi juga untuk materi matematika lainnya. Penelitian selanjutnya oleh Herman & Ahmad (2021) dengan judul “Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Materi Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” membahas tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data, dengan hasil uji coba dengan penilaian praktis dan efektif. Dan penelitian Akhyar & Firdaus (2021) dengan judul “Pengembangan Mioba (Multimedia Interaktif Operasi Bentuk Aljabar) Berbasis *Articulate Storyline 3*” pengembangan media pembelajaran ditujukan pada peserta didik SMP pada materi operasi bentuk aljabar pada materi operasi bentuk aljabar.

Tiga penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi matematika. Namun pada materi perkalian dan pembagian bilangan disimal belum ada pengembangan menggunakan *Articulate Storyline 3* terutama di kurikulum merdeka yang baru digunakan pada 2022/2023 ini.

Berdasarkan alasan tersebut, peneliti tertarik melakukan pengembangan media *Articulate Storyline 3* sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang interaktif. *Articulate Storyline 3* memiliki fitur-fitur interaktif yang tidak dimiliki oleh Microsoft Powerpoint, di antaranya yaitu *timeline*, *movie*, *picture*, dan *triggers* dan juga memiliki beberapa template yang bervariasi.

Kontribusi unik penelitian ini terletak pada penggunaan multimedia interaktif yaitu, lokasi observasi, wawancara, uji coba, dan penelitian berada di Kota Payakumbu, tahun yang berbeda dimana peneliti melakukan di tahun 2023, dan materi pelajaran yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Materi yang peneliti pilih yaitu perkalian dan pembagian bilangan desimal di kelas IV SD.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal Kelas IV di Sekolah Dasar**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

- A. Bagaimana Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Perkalian Dan Pembagian Bilangan Desimal Kelas IV di Sekolah Dasar yang valid?
- B. Bagaimana Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal Kelas IV di Sekolah Dasar yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

- A. Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal Kelas IV di Sekolah Dasar yang valid
- B. Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal Kelas IV di Sekolah Dasar yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

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

1. Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* menggunakan Model (*PBL*) yang dapat diakses menggunakan *link* secara *online* melalui komputer, laptop maupun *Smartphone*.
2. Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Menggunakan Model (*PBL*) pada Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal dilengkapi dengan kuis dan pemberian apresiasi diakhir pembelajaran.
3. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan gambar, video, teks dan animasi yang menarik.

E. Manfaat Pengembangan

1. Bagi peneliti, sebagai acuan dalam menghasilkan ide-ide baru untuk mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal 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 Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dan pengembangan media pembelajaran ini adalah dapat menghasilkan produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* yang baik dan sesuai standar melalui uji validitas dan praktikalitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media yang dikembangkan. Uji praktikalitas dilakukan sebagai upaya mengetahui praktis serta mudah tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan saat digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dibatasi pada aspek berikut ini:

1. Multimedia interaktif yang dikembangkan dibatasi pada materi di kelas IV volume 2 pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian bilangan desimal
2. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.
- 3.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini yaitu :

1. **Articulate Storyline 3** merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran. *Articulate Storyline 3* memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi dengan suara, teks, data yang dikendalikan dengan program komputer (Indirawati, 2021).
2. **Multimedia interaktif** merupakan media yang mengkombinasikan *teks, grafik, audio*, gambar bergerak atau video animasi dengan menggunakan *link* serta *tool* sehingga memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan komunikasi (Roza & Desyandri, 2022).
4. **Model ADDIE** menurut Robert Maribe Brach (dalam Sugiyono, 2019) model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (penerapan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

- 3. Validitas** adalah kelayakan suatu produk. Validasi dilakukan dengan cara memberikan aplikasi media pembelajaran kepada ahli dan praktisi beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid dan digunakan dengan baik.
- 4. Praktikalitas** adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang nantinya akan dapat dilihat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.