

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBANTUAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE*
PADA MATERI PERPINDAHAN KALOR DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh
Destiana Salmah Alia
1701417

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2021**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBANTUAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE*
PADA MATERI PERPINDAHAN KALOR DI SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Destiana Salmah Alia

1701417

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Destiana Salmah Alia

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Destiana Salmah Alia, 2021

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE*
PADA MATERI PERPINDAHAN KALOR DI SEKOLAH DASAR

Univesitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

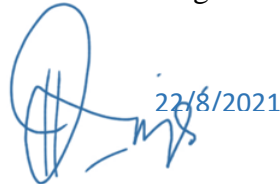
LEMBAR PENGESAHAN

DESTIANA SALMAH ALIA

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBANTUAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE*
PADA MATERI PERPINDAHAN KALOR DI SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

Pembimbing II



Asep Saefudin, M.Pd.

NIP. 198610232015041003

Mengetahui,

Ketua Program Studi

PGSD FIP UPI



Dwi Heryanto, M.Pd.

NIP. 197708272008121001

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBANTUAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE*
PADA MATERI PERPINDAHAN KALOR DI SEKOLAH DASAR**

DESTIANA SALMAH ALIA

1701417

ABSTRAK

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran selama proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) menjadi latar belakang penelitian. Untuk memecahkan permasalahan tersebut dipilih solusi untuk memanfaatkan aplikasi *articulate storyline* dalam mengembangkan multimedia pembelajaran pada materi perpindahan kalor siswa kelas V SD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh desain multimedia pembelajaran pada materi perpindahan kalor menggunakan aplikasi *articulate storyline* siswa kelas V SD. Metode penelitian yang digunakan adalah Metode D&D dengan model PPE (*Planning, Production, Evaluation*) yang dikemukakan oleh Richey dan Klein yang kemudian dimodifikasi langkahnya untuk disesuaikan dengan penelitian yaitu dengan diawali langkah menganalisis kebutuhan, mendesain, uji kelayakan, kemudian tahap akhir yaitu perbaikan. Penelitian ini mengumpulkan data dari beberapa ahli di bidangnya, yaitu ahli media untuk menilai kelayakan tampilan multimedia, ahli materi untuk menilai kelayakan materi pada multimedia pembelajaran, dan praktisi (guru kelas V) untuk menilai aspek instruksional dan menilai secara keseluruhan multimedia pembelajaran, pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada ahli materi dan ahli media, dan melakukan wawancara terstruktur kepada praktisi (guru kelas V), dari pengumpulan data tersebut didapatkan data kuantitatif dan kualitatif yang menunjukkan bahwa desain multimedia pembelajaran pada materi perpindahan kalor menggunakan aplikasi *articulate storyline* siswa kelas V SD berada pada kategori “layak” secara aspek materi dan aspek tampilan media, artinya multimedia pembelajaran tersebut layak untuk digunakan.

Kata kunci : aplikasi articulate storyline, pengembangan multimedia pembelajaran.

**MULTIMEDIA LEARNING DEVELOPMENT
ASSISTED ARTICULATE STORYLINE APPLICATION
ON HEAT TRANSFER MATERIALS IN ELEMENTARY SCHOOL**

DESTIANA SALMAH ALIA

1701417

ABSTRACT

Lack of utilization of learning media during the distance learning process (PJJ) becomes the background of research. To solve the problem, a solution was chosen to utilize articulate storyline applications in developing multimedia learning in the heat transfer material of grade V elementary students. The purpose of this research is to obtain multimedia learning design on heat transfer material using articulate storyline applications of grade V elementary students. The research method used is the D&D Method with the PPE (Planning, Production, Evaluation) model put forward by Richey and Klein which is then modified to be adjusted to the research, namely by starting the step of analyzing needs, designing, feasibility tests, then the final stage of improvement. This research gathers data from several experts in their fields, namely media experts to assess the feasibility of multimedia displays, material experts to assess the feasibility of material on multimedia learning, and practitioners (class V teachers) to assess instructional aspects and assess overall multimedia learning, data collection is done by distributing questionnaires to material experts and media experts, and conducting structured interviews to practitioners (class V teachers), From the collection of data obtained quantitative and qualitative data that shows that the design of multimedia learning in heat transfer material using articulate storyline applications of elementary school students is in the category of "worthy" aspects of material and aspects of media display, meaning that multimedia learning is suitable for use.

Keywords: articulate storyline application, multimedia learning development.

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	i
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat praktis.....	4
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Multimedia pembelajaran.....	6
2.1.1 Definisi multimedia pembelajaran.....	6
2.1.2 Manfaat multimedia pembelajaran.....	6
2.1.3 Karakteristik multimedia pembelajaran.....	8
2.1.4 Indikator pengembangan multimedia pembelajaran.....	9
2.2. Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	10
2.2.1 Definisi aplikasi <i>articulate storyline</i>	10
2.2.2 Kelebihan Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	10
2.2.3 Langkah-langkah membuat multimedia pembelajaran berbantuan aplikasi <i>articulate storyline</i>	11
2.2.4 Pemanfaatan aplikasi <i>articulate storyline</i> sebagai multimedia pembelajaran.....	12
2.3 Materi Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	13
2.4 Penelitian Relevan.....	14
2.5 Kerangka Berfikir.....	16

2.6	Fokus Penelitian	17
BAB III.....		18
METODE PENELITIAN		18
3.1	Desain Penelitian	18
3.2	Partisipan Penelitian	19
3.3	Teknik Pengumpulan Data	19
3.4	Instrumen Pengumpulan Data	19
3.5	Prosedur Penelitian.....	22
3.6	Analisis Data	36
3.6.1	Data Kualitatif.....	36
3.6.2	Data Kuantitatif.....	37
BAB IV		41
TEMUAN DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Desain Pengembangan Multimedia Pembelajaran	41
4.2	Hasil Kelayakan Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	52
4.2.1	Penilaian Ahli Materi	52
4.2.2	Penilaian Ahli Media.....	53
BAB V.....		57
SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....		57
4.3	Simpulan.....	57
4.4	Rekomendasi	57
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN.....		63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.6.1 Kompetensi Dasar Materi Perpindahan Kalor	17
Tabel 3.4.1 Instrumen Lembar Wawancara Guru Kelas V	20
Tabel 3.4.2 Instrumen Lembar Angket Ahli Materi	21
Tabel 3.4.3 Instrumen Lembar Angket Ahli Media.....	22
Tabel 3.5.1 Tabel Analisis Kebutuhan.....	23
Tabel 3.5.2 Fitur-Fitur Pada Multimedia Pembelajaran.....	30
Tabel 3.5.3 Instrumen Uji Kelayakan Materi Multimedia Pembelajaran	34
Tabel 3.5.4 Instrumen Uji Kelayakan Materi Multimedia Pembelajaran	34
Tabel 3.5.5 Instrumen Uji Kelayakan Instruksional Multimedia Pembelajaran ...	35
Tabel 3.6.1 Interpretasi skala rating scale	37
Tabel 3.6.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	38
Tabel 3.6.3 Interval nilai dan Kategori Penilaian Ahli Materi.....	39
Tabel 3.6.4 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	39
Tabel 3.6.5 Interval Nilai dan Kategori Penilaian Ahli Media	40
Tabel 4.1.1 Saran dan perbaikan materi multimedia pembelajaran	42
Tabel 4.1.2 Saran dan perbaikan tampilan multimedia pembelajaran	47
Tabel 4.1.3 Penilaian Praktisi (Hasil Wawancara).....	49
Tabel 4.2.1 Penilaian Ahli Materi	52
Tabel 4.2.2 Interval Nilai dan Kategori Penilaian Ahli Materi.....	53
Tabel 4.2.3 Penilaian Ahli Media 1	54
Tabel 4.2.4 Penilaian Ahli Media 2	55
Tabel 4.2.5 Interval Nilai dan Kategori Penilaian Ahli Media	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.5.1 Kerangka Berpikir Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar	16
Gambar 3.1.1 Langkah-langkah Penelitian Model PPE.....	18
Gambar 3.5.1 Gambar Tata Letak Cover Depan.....	32
Gambar 3.5.2 Gambar Tata Letak Menu	32
Gambar 3.5.3 Gambar Tata Letak Materi	33
Gambar 3.5.4 Gambar Tata Letak Latihan Soal	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing	64
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	65
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian	66
Lampiran 4 Lembar Bimbingan	67
Lampiran 5 Lembar Format Perbaikan Skripsi	68
Lampiran 6 Putaran 1 Ahli Materi	70
Lampiran 7 Putaran 2 Ahli Materi	75
Lampiran 8 Penilaian Ahli Media 1	78
Lampiran 9 Penilaian Ahli Media 2	81
Lampiran 10 Lembar Hasil Wawancara	84
Lampiran 11 Riwayat Hidup	86

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, S. (2012). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sd Se-Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012*.
- Adriyanto Bambang. 2010, *Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash 8, Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Nasional*.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar*. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 4(2), 193-204.
- Chiasson, Ashley. 2015. *Articulate Storyline Essentials*. s.l. : PACKT Publishing.
- Citrasmi, N. W., Wirya, N., & Tegeh, I. M. (2016). *Pengaruh model pembelajaran scramble berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA di SD*. MIMBAR PGSD Undiksha, 4(2).
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta didik*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Erickson, C. Diandra. (2020). *Review of Articulate Storyline 360*. Teach Theol Relig. 1-2.
- Ernawati, I. (2017). *Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server*. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 2(2), 204-210.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan media dalam pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaaiswara, 1(4), 104-117
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 5(1).
- Green, R. A. (2014). *The Delphi technique in educational research*. Sage Open, 4(2), 2158244014529773.

- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). *Development of Learning Media Based on Articulate Storyline*. Indonesian Journal of Applied Research (IJAR), 1(2), 80-85.
- Hanim, F., Sumarmi, S., & Amirudin, A. (2016). *Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif penginderaan jauh terhadap hasil belajar geografi*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 1(4), 752-757.
- Harjono, A., & Gunawan, G. (2017). *Efek Multimedia Pembelajaran pada Kemampuan Siswa Menjawab Soal Analisis Energi pada Perubahan Wujud Air: Sebuah Tinjauan pada Siswa Kelas X Sman 3 Mataram*. Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi, 1(1), 47-51.
- Intana, N. M. (2018). *Pengembangan multimedia pembelajaran fisika berbasis scratch pada pokok bahasan hukum oersted* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang)
- Istiqlal, A. (2018). *Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi*. Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah, 3(2), 139-144.
- Jannah, I. N. (2020). *Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 4(1), 54-59.
- Lastrijanah, L., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa*. DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(2), 87-100.
- Lia, L. (2015). *Multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam bidang pendidikan sains*. Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika, 2(2), 132-140.
- Mahnun, N. (2012). *Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)*. An-Nida', 37(1), 27-34.
- Meilani, D., Dantes, N., & Tika, I. N. (2020). *Pengaruh Implementasi Pembelajaran Sainifik Berbasis Keterampilan Belajar Dan Berinovasi 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Dengan Kovariabel Sikap Ilmiah Pada Peserta Didik Kelas V SD Gugus 15 Kecamatan Buleleng*. Jurnal

Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar, 3(1), 1-5.

Miftah, M. (2013). *Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa*. Jurnal kwangsan, 1(2), 95.

Nugraheni, T. D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen*. (Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang)

Nur Kumala, F. (2016). *Pembelajaran IPA SD*.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333-352.

Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck*. Positif, 1(1), 159673.

Primayana, K. H., Lasmawan, I. W., & Adnyana, P. B. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Minat Outdoor Pada Siswa Kelas IV*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia, 9(2), 72-79.

Putra, C. A. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran*. Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 2(2), 1-10.

Rahmatullah, M. (2011). *Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 12(1), 178-186.

Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.

Rohman, M. (2018). *Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Dalam Perspektif Kurikulum 2013*. An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab, 20(02), 222-246.

Rosbiniar, I. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Kelas Satu Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Siswa*. (Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia)

- Rozana, N. K. (2019). *Makna karakter desain komunikasi visual website NU Online sebagai media dakwah: analisis semiotika Ferdinand De Saussure* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Rum, & Heliati. (2018). *Modul Metode Delphi. Untuk Direktorat Jasa Keuangan dan BUMN BAPPENAS*
- Salam, N. A. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas VII Tahun Ajaran 2016/2017 di MTS Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia*. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).
- Siregar, L. Y., & Nasution, M. I. P. (2020). *Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online*. *HIRARKI: Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), 71-75.
- Soenarto, S. (2012). *Multimedia Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan; pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung:CV. Alfabeta.
- Surjono, Dwi H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta:UNY Press.
- Suryani, D. R., & Lestari, N. (2019). *Penggunaan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa kelas XI ips 3 SMA Negeri 2 Merauke*. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74-79.
- Suryani, N. (2016). *Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis IT*. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186-196.
- Tanjung, H., Suhandi, T., & Tanzila, W. (2020). *Analisis Strategi Pengelolaan Wakaf Uang di Indonesia (Pendekatan Metode Delphi)*. *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking*, 2(1), 1-12.

- Vito, D. D. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Multimedia Pembelajaran Tentang Tata Surya Berbasis Augmented Reality untuk Anak Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Internasional Batam).
- Yuliansyah, A. R., Wiguno, L. T. H., & Kurniawan, A. W. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Gerak Dasar Lari Berbasis Aplikasi Articulate Storyline*. *Sport Science and Health*, 3(4), 180-191.
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).
- Zamroni, M. (2018). *Desain komunikasi visual jurnalism online: analisis kualitatif deskriptif karakter desain komunikasi visual website suaramuslim. net* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya).