

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *STORYTELLING*  
BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI  
KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR KELAS IV  
MIN 3 BULELENG**



**OLEH  
RAHMA  
NIM 1813011010**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA  
JURUSAN MATEMATIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA  
2022**



**SKRIPSI**

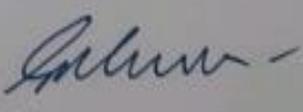
**DITUJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN  
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI  
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

**Menyetujui**

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
Dr. I Gusti Ngurah Pujawan, M.Kes.  
NIP. 196012311986011003

  
Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si.  
NIP. 196212151988031002

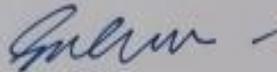
Skripsi oleh Rahma ini  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 20 September 2022

Dewan Penguji,



Dr. I Gusti Ngurah Pujawan, M.Kes  
NIP. 196012311986011003

(Ketua)



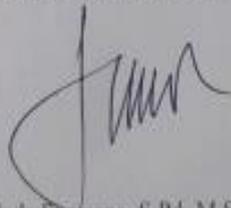
Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si.  
NIP. 196212151988031002

(Anggota)



Dr. I Nyoman Sukajaya, M.T.  
NIP. 196711151993031001

(Anggota)



I Made Samsana, S.Pd., M.Si.  
NIP. 198302172006041003

(Anggota)

## LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Pada:

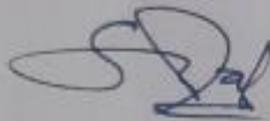
Hari : Jumat

Tanggal : 30 September 2022

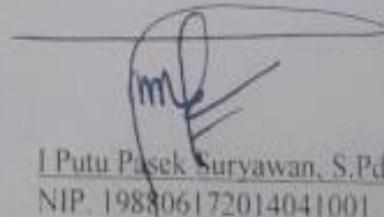
Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Dr. Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc.  
NIP. 196710131994031001



I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198806172014041001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



DEKAN  
Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si.  
NIP. 196507111990031003

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Multimedia *Storytelling* Berbasis Kontekstual Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas IV MIN 3 Buleleng" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja,

Yang membuat pernyataan,



Rahma

NIM. 1813011010

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia *Storytelling* Berbasis Kontekstual Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas IV Min 3 Buleleng”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana dalam bidang studi Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan baik berupa material maupun moral dari berbagai pihak, sehingga memperlancar dalam penyusunan skripsi ini. Melalui kesempatan yang baik ini, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penghargaan dan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya, penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. I Gusti Ngurah Pujawan, M.Kes. selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing I yang selalu meluangkan waktu di tengah-tengah kesibukan beliau untuk memberikan inspirasi, bimbingan, motivasi, arahan, kritik, saran dan masukan. Beliau senantiasa dan selalu memberikan bimbingan dan dorongan kepada penulis selama menjalani studi di Prodi S1 Pendidikan Matematika hingga terselesaikannya skripsi ini;
2. Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si. selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, arahan, petunjuk, kritik, saran dan pemikiran-pemikiran serta selalu memberikan dukungan sehingga penulis semangat dalam menyusun skripsi ini;
3. Bapak Drs. Maujir. selaku Kepala MIN 3 Buleleng yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
4. Ibu Mudikah, S.Pd dan Ibu Neny Rahmawati, S.Pd. selaku guru kelas IV MIN 3 Buleleng yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
5. Bapak Dr. I Putu Wisna Ariawan, M.Si. dan Neny Rahmawati, S.Pd. selaku validator ahli materi serta Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. dan I Nyoman Budayana, S.Pd.,M.Sc. yang telah memberikan banyak masukan,

saran dan motivasi dalam pengembangan multimedia *storytelling* sehingga produk yang penulis kembangkan bisa menjadi lebih baik lagi.

6. Bapak I Putu Pasek Suryawan, S.Pd.,M.Pd dan Ibu Mudrikah, S.Pd. selaku validator instrumen yang telah memberikan banyak masukan dan saran untuk penulis dalam penyusunan instrumen penelitian tes untuk skripsi ini.
7. Bapak atau Ibu guru serta staf pegawai MIN 3 Buleleng yang telah memberikan motivasi dan membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
8. Keluarga yang selalu memberikan motivasi dan juga doa agar penulis tetap kuat untuk menyelesaikan skripsi ini
9. Keluarga Climber'18 yang telah menemani perjalanan penulis selama empat tahun di bangku kuliah ini.
10. Dan terima kasih kepada diri penulis sendiri karena sudah mampu berjuang dan menyelesaikan semua ini.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu, demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 24 Juli 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA.....	i
ABSTRAK .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Pembatasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	11
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
1.9 Penjelasan Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	15
2.1 Kajian Teori.....	15
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan .....	27
2.3 Kerangka Berpikir .....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	33

3.1 Jenis Penelitian .....	33
3.2 Desain Penelitian .....	33
3.3 Prosedur Penelitian .....	33
3.4 Instrumen Penelitian .....	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	44
3.6 Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	50
4.2 Pembahasan .....	71
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
5.1 Simpulan .....	78
5.2 Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
Lampiran-Lampiran	



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Tahapan Kegiatan, Luaran, dan Indikator Pencapaian Diharapkan .....	34
Tabel 3. 2 Instrumen Penilaian Ahli Materi Berdasarkan LORI .....	41
Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Ahli Media Berdasarkan LORI .....	41
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Guru .....	42
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Validasi Respon Siswa .....	43
Tabel 3. 6 Tabulasi Silang Penilaian Pakar .....	46
Tabel 3. 7 Tabulasi Silang Penilaian Pakar .....	46
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Validitas Isi .....	47
Tabel 3. 9 Kriteria Validasi Media .....	48
Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian Kepraktisan Media .....	48
Tabel 3. 11 Kriteria Keefektifan Media .....	49
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator .....	52
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i> Multimedia <i>Storytelling</i> .....	53
Tabel 4. 3 Skenario Multimedia <i>Storytelling</i> .....	55
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Multimedia <i>Storytelling</i> Ahli Materi .....	66
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Multimedia <i>Storytelling</i> Ahli Media .....	67
Tabel 4. 6 Revisi Multimedia <i>Storytelling</i> Sesuai Masukan Para Ahli .....	68
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Angket Respon Siswa .....	69
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Angket Respon Guru .....	70
Tabel 4. 9 Hasil Tes Siswa .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Halaman Login.....	22
Gambar 2. 2 Tampilan Menu Utama.....	22
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 3. 1 Diagram Prosedur Pengembangan Yang Diharapkan.....	35
Gambar 4. 1 Halaman Sampul Multimedia <i>Storytelling</i> .....	59
Gambar 4. 2 Halaman Utama.....	60
Gambar 4. 3 Tombol Home.....	61
Gambar 4. 4 Desain Sampul.....	62
Gambar 4. 5 Tombol Buku.....	63
Gambar 4. 6 Tombol Pengaturan.....	64
Gambar 4. 7 Tombol Speaker.....	65
Gambar 4. 8 Tombol Keluar.....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Hasil Observasi Wawancara
- Lampiran 2. Diagram Alur dan *Storyboard* Multimedia *Storytelling*
- Lampiran 3. Skenario Multimedia *Storytelling*
- Lampiran 4. Hasil Penilaian Validasi Angket Respon Siswa
- Lampiran 5. Hasil Validitas Isi Angket Respon Siswa
- Lampiran 6. Hasil Validasi Angket Respon Guru
- Lampiran 7. Hasil Validitas Isi Angket Respon Guru
- Lampiran 8. Kisi-kisi Soal Uji Coba
- Lampiran 9. Soal Uji Coba
- Lampiran 10. Rubrik Penskoran
- Lampiran 11. Hasil Validasi Instrumen Soal
- Lampiran 12. Hasil Validitas Isi Instrumen Soal
- Lampiran 13. Hasil Evaluasi Ahli Materi
- Lampiran 14. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Oleh Ahli Materi
- Lampiran 15. Hasil Evaluasi Ahli Media
- Lampiran 16. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Oleh Ahli Media
- Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa
- Lampiran 18. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru
- Lampiran 19. Rekapitulasi Hasil Tes Evaluasi
- Lampiran 20. Materi Bangun Datar
- Lampiran 21. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 22. Dokumentasi Kegiatan Penelitian