

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS MODEL PjBL MENGGUNAKAN
APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA
MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA
KELAS V SD**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2023

SKRIPSI

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


Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009 21009

Pembimbing II,



Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912232015042002

Skripsi oleh Ni Komang Sinta Marpelin ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 5 April 2023

Dewan Penguji,



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

(Ketua)



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

(Anggota)



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

(Anggota)



Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912232015042002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 5 April 2023

Menyetujui

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP. 195912311984031009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model PjBL Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3* pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas V SD" beserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, maka saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya seni ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 1 Maret 2023

Yang membuat pernyataan,

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp is shown, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text "METERAI TEMPEL". The stamp is partially obscured by a handwritten signature in black ink. The serial number "ARSB3AKX274350798" is visible at the bottom of the stamp.

Ni Komang Sinta Marpelin

NIM. 1911031010

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmatNya-lah, skripsi yang berjudul **"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model PjBL Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas V SD"**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga dapat menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan izin dan legalitas serta menjadi ahli media II dalam penelitian ini sehingga penyelesaian skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
3. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Dasar yang telah membantu dalam mengatur jadwal ujian serta sidang sehingga penelitian pengembangan ini dapat berjalan dengan lancar.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi sekaligus sebagai Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. yang telah bersedia menjadi ahli media I pada media multimedia interaktif penelitian ini.
7. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia menjadi *judges* II pada multimedia interaktif penelitian ini.
8. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. yang telah bersedia menjadi *judges* I dan ahli materi I pada multimedia interaktif penelitian ini.

9. Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. yang telah bersedia menjadi ahli materi II pada multimedia interaktif penelitian ini.
10. Kepala SD Negeri 4 Suwug, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin. Serta para guru dan peserta didik yang sudah bersedia bekerjasama dalam memberikan data serta menjadi sasaran uji coba dalam pengembangan media dalam skripsi ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.
11. Kedua orang tua yang selalu *mensupport* baik dari segi finansial maupun psikis. Terimakasih selalu mendoakan yang terbaik mulai dari tahap persiapan sampai selesainya skripsi ini.
12. Keluarga serta orang-orang baik di sekitar yang selalu memberi motivasi serta dukungan yang membuat semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman payungan bapak Gede Margunayasa yang selalu bahu membahu mengajak *healing* menghilangkan penat skripsi ini.
14. Member BTS, Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, dan Jeon Jungkook yang secara tidak langsung telah menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini serta karya-karya lagunya yang senantiasa menemani selama penyelesaian skripsi ini.
15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 21 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	16
1.3 Pembatasan Masalah.....	17
1.4 Rumusan Masalah.....	18
1.5 Tujuan Pengembangan.....	19
1.6 Manfaat Pengembangan.....	20
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	22
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	24
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	25
1.10 Definisi Istilah.....	26
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	28
2.1 Deskripsi Teori.....	28
2.1.1 Konsep Media Pembelajaran.....	28
2.1.2 Multimedia Interaktif.....	40
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....	45
2.1.4 Multimedia Interaktif Berbasis Model PjBL.....	53
2.1.5 <i>Articulate Storyline 3</i>	55

2.1.6	Materi Pembelajaran IPA di SD	60
2.1.7	Hasil Belajar	68
2.2	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	70
2.3	Kerangka Berpikir.....	74
2.4	Perumusan Hipotesis.....	78
 BAB III METODE PENELITIAN.....		80
3.1	Model Penelitian Pengembangan.....	80
3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	81
3.2.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	81
3.2.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	88
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	89
3.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	91
3.2.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	93
3.3	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	94
3.3.1	Jenis Data.....	94
3.3.2	Metode Pengumpulan Data.....	95
3.3.3	Instrumen Pengumpulan Data.....	96
3.3.4	Uji Validitas Isi Instrumen.....	104
3.3.5	Validitas Butir.....	106
3.3.6	Reliabilitas Instrumen.....	107
3.3.7	Tingkat Kesukaran Soal.....	108
3.3.8	Daya Pembeda.....	109
3.4	Analisis Data.....	111
3.4.1	Analisis Kelayakan Media	111
3.4.2	Analisis Kepraktisan Media.....	112
3.4.3	Analisis Keefektifan Media terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia.....	112
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		114
4.1	Hasil Penelitian	114
4.1.1	<i>Prototype</i> Multimedia Interaktif Berbasis Model PjBL	115

4.1.2	Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Model PjBL	136
4.1.3	Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Model PjBL.....	138
4.1.4	Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Model PjBL	139
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	142
4.3	Implikasi Penelitian	150
BAB V PENUTUP.....		152
5.1	Rangkuman	152
5.2	Simpulan	155
5.3	Saran	157
DAFTAR RUJUKAN		159
RIWAYAT HIDUP.....		315
PERNYATAAN.....		316



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Hasil Analisis Alur Tujuan Pembelajaran.....	83
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelayakan Media oleh Ahli Isi Muatan Pembelajaran.....	98
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelayakan Media oleh Ahli Media Pembelajaran	99
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Media oleh Guru	100
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Media oleh Peserta Didik.....	101
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Pilihan Ganda pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia	102
Tabel 3.7 Tabulasi Silang.....	104
Tabel 3.8 Kriteria Koefisien Validitas Isi	105
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen	106
Tabel 3.10 Kriteria Reliabilitas Tes	108
Tabel 3.11 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes.....	109
Tabel 3.12 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	109
Tabel 3.13 Kriteria Daya Pembeda	110
Tabel 3.14 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda	110
Tabel 3.15 Penilaian Skala Lima	111
Tabel 3.16 Penilaian Skala Lima	112
Tabel 4.1 Ringkasan Penilaian Kelayakan oleh Ahli Media dan Ahli Isi Muatan Pembelajaran.....	136
Tabel 4.2 Hasil Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Model PjBL oleh Ahli Media	137
Tabel 4.3 Hasil Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Model PjBL oleh Ahli Isi Muatan Pembelajaran.....	137
Tabel 4.4 Hasil Uji Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Model PjBL oleh Guru	138
Tabel 4.5 Hasil Uji Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Model PjBL oleh Peserta Didik	138
Tabel 4.6 Hasil Analisis Deskriptif Data Uji Keefektifan	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Articulate Storyline 3</i>	57
Gambar 2.2 Tampilan Halaman Utama <i>Articulate Storyline 3</i>	57
Gambar 2.3 Tampilan Lembar Kerja	58
Gambar 2.4 Sistem Pencernaan Manusia.....	62
Gambar 2.5 Contoh Menu Makanan Bergizi	65
Gambar 2.6 Piramida Nutrisi Makanan	66
Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berpikir.....	78
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	80
Gambar 3.2 Desain Uji Kelayakan dan Kepraktisan Media	91
Gambar 3.3 Desain <i>One Shot Case Study</i>	93
Gambar 4.1 Rancangan Tampilan Pembuka Multimedia Interaktif	116
Gambar 4.2 Tampilan Pembuka Multimedia Interaktif	116
Gambar 4.3 Rancangan Tampilan Awal Multimedia Interaktif.....	117
Gambar 4.4 Tampilan Awal pada Multimedia Interaktif.....	117
Gambar 4.5 Rancangan Tampilan Menu Petunjuk <i>Slide 1</i>	118
Gambar 4.6 Rancangan Tampilan Menu Petunjuk <i>Slide 2</i>	119
Gambar 4.7 Rancangan Tampilan Menu Petunjuk <i>Slide 3</i>	119
Gambar 4.8 Tampilan Menu Petunjuk Petunjuk <i>Slide 1</i>	120
Gambar 4.9 Tampilan Menu Petunjuk Multimedia Interaktif <i>Slide 2</i>	120
Gambar 4.10 Tampilan Menu Petunjuk Multimedia Interaktif <i>Slide 3</i>	121
Gambar 4.11 Rancangan Tampilan Menu Mulai Multimedia Interaktif	122
Gambar 4.12 Tampilan Menu Mulai pada Multimedia Interaktif.....	122
Gambar 4.13 Rancangan Menu Informasi pada Multimedia Interaktif	123
Gambar 4.14 Rancangan Sub Menu Informasi bagian Tujuan Pembelajaran	124
Gambar 4.15 Rancangan Sub Menu Informasi bagian Profil Pengembang.....	124
Gambar 4.16 Rancangan Sub Menu Informasi bagian Daftar Referensi.....	125
Gambar 4.17 Tampilan Menu Informasi pada Multimedia Interaktif.....	125
Gambar 4.18 Tampilan Sub Menu Informasi bagian Tujuan Pembelajaran	126
Gambar 4.19 Tampilan Sub Menu Informasi bagian Daftar Pengembangan	126
Gambar 4.20 Tampilan Sub Menu Informasi bagian Daftar Referensi	127

Gambar 4.21 Rancangan Tampilan Sub Materi pada Multimedia Interaktif.....	128
Gambar 4.22 Rancangan Tampilan Menu Materi.....	128
Gambar 4.23 Rancangan Tampilan Menu Materi bagian Video Pembelajaran...	129
Gambar 4.24 Tampilan Sub Menu Materi	129
Gambar 4.25 Tampilan Menu Materi.....	130
Gambar 4.26 Tampilan Menu Materi bagian Video Pembelajaran	130
Gambar 4.27 Rancangan Tampilan Menu Proyek pada Multimedia Interaktif...	131
Gambar 4.28 Rancangan Sub Menu Proyek bagian Video Permasalahan.....	131
Gambar 4.29 Tampilan Menu Proyek pada Multimedia Interaktif.....	132
Gambar 4.30 Tampilan Sub Menu Proyek bagian Video Permasalahan	132
Gambar 4.31 Rancangan Menu Evaluasi bagian Petunjuk	133
Gambar 4.32 Rancangan Menu Evaluasi bagian Tes.....	134
Gambar 4.33 Rancangan Menu Evaluasi bagian Skor Akhir	134
Gambar 4.34 Tampilan Menu Evaluasi bagian Petunjuk.....	135
Gambar 4.35 Tampilan Menu Evaluasi bagian Tes	135
Gambar 4.36 Tampilan Menu Evaluasi bagian Skor Akhir.....	136



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Surat-Surat Penelitian	173
Lampiran 02. Hasil Wawancara Pengumpulan Data Awal.....	189
Lampiran 03. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Pemahaman Materi IPA.....	193
Lampiran 04. Hasil Analisis Kurikulum	195
Lampiran 05. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Karakteristik Peserta Didik	200
Lampiran 06. Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Judges I</i>	202
Lampiran 07. Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Judges II</i>	208
Lampiran 08. Hasil Perhitungan Uji Validitas isi Instrumen	214
Lampiran 09. Hasil Uji Soal Pilihan Ganda.....	218
Lampiran 10. Soal Pilihan Ganda	222
Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Media	229
Lampiran 12. Hasil Uji Ahli Isi Muatan Pembelajaran	233
Lampiran 13. Hasil Perhitungan Analisis Kelayakan Media	237
Lampiran 14. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru	241
Lampiran 15. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik.....	247
Lampiran 16. Hasil Perhitungan Uji Kepraktisan	259
Lampiran 17. Hasil Uji Keefektifan.....	266
Lampiran 18. Nilai IPAS Semester Ganjil Kelas V SDN 4 Suwug.....	268
Lampiran 19. Modul Ajar	269
Lampiran 20. Revisi Produk	282
Lampiran 21. Hasil Produk	289
Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian.....	310