

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

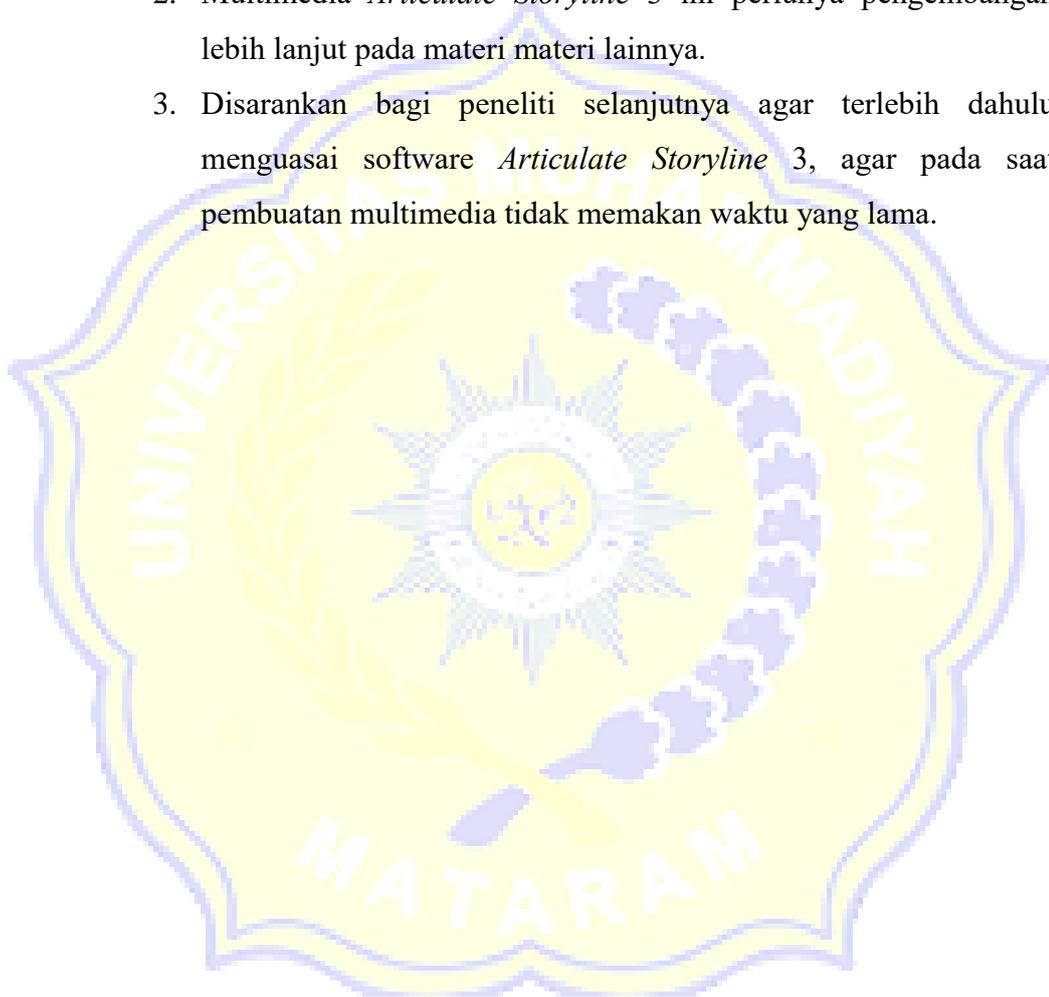
Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Dalam mengembangkan multimedia ini peneliti menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahap yaitu : 1) *Analisis*, pada tahap ini peneliti menganalisis beberapa hal antara lain analisis awal dan analisis kurikulum. 2) *Desain* (perancangan) yaitu menentukan unsur-unsur yang dimuat dalam multimedia, menentukan Ki dan KD dan membuat rancangan awal (storyboard). 3) *Development* (Pengembangan), pada tahap ini terdapat 3 kegiatan yaitu pembuatan produk dengan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3*, validasi dan revisi. 4) *Implementasi*, yaitu uji coba produk yang diuji cobakan pada kelas V SDN 46 Ampenan. 5) *Evaluasi*. Pada tahap ini peneliti melihat kembali kendala yang dialami selama proses penggunaan multimedia.

Berdasarkan hasil dari validator ahli media diperoleh hasil 91% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil 89,5% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil nilai angket respon siswa pada uji coba terbatas untuk melihat kepraktisan multimedia yang dilakukan pada 6 siswa di kelas VI diperoleh hasil 93,1% dengan kategori “sangat praktis” dan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba lapangan untuk melihat keefektifan multimedia berbasis *Articulate Storyline 3* dilakukan pada 32 siswa kelas V diperoleh hasil N-Gain 75,56% dengan kategori “sangat efekti”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu:

1. Multimedia *Articulate Storyline 3* ini dapat digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran matematika materi bangun ruang kelas V SDN 46 Ampenan.
2. Multimedia *Articulate Storyline 3* ini perlunya pengembangan lebih lanjut pada materi materi lainnya.
3. Disarankan bagi peneliti selanjutnya agar terlebih dahulu menguasai software *Articulate Storyline 3*, agar pada saat pembuatan multimedia tidak memakan waktu yang lama.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Kaka, N., Sirajuddin, Mahsup, & Mandailina, V. (2022). Pengembangan alat peraga roda pintar sebagai media pembelajaran matematika materi trigonometri. *Seminar Nasional Paegoria*, 2, 251–259.
- Adiyanti, M., Istyadi, M., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Pokok Bahasan Gerak Benda Untuk Peserta Didik SMP/MTs. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Terapan*, 2(1), 102–115.
- Alfahnum, M., Astriani, M. M., & Karyasih, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. In *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*. digilib.unimed.ac.id.
- Annisa, L. A., Tanjung, I. F., & Reflina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Sel Berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2, 570–580.
- Arvianto, I. R., & Masduki, B. M. (2011). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dengan Pendekatan Instruksional Concrete Representational Abstract (CRA) (PTK Pada Siswa Kelas Xi SMKN 1 Banyudono). *Prosiding Seminar Nasional Matematika Prodi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 170–179.
- Auliana, R. D. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Bang Sitar Math Berbasis Pendekatan Kontekstual Sebagai Pendukung Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII H* etheses.iainkediri.ac.id.
- Dewi Safitri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP. *Skripsi Universitas Islam Riau Pekanbaru*, 1–68.
- Dirgantara, W., Wayan, P., Suyasa, A., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Lab Undiksha. In *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* (Vol. 12, Issue 1). repo.undiksha.ac.id.
- Erfayliana, Y., Kusumawati, O., & Juniarta, T. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas IV SD/MI. In *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* (Vol. 9, Issue 1). repository.radenintan.ac.id. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12167>
- Fariz, R., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model

- Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Prisma*, 5, 304–310.
- Fujiaturrahman, S., Intan Dwi Hastuti, & Andrianingsih, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Etnomatematika Pada Bangun Ruang Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022. *γ787*, 2(8.5.2017), 2003–2005.
- Hafiz, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Macromedia Flash 8.0. *AKSIOMATIK: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1, 1–9.
- Haifaturrahmah, Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2(1), 10–16.
- Hastuti, I. D., Yuni, M., & Liatunrahmi, N. (2023). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Pecahan Biasa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pengembangan Media Animasi*, 4(xx), 36.
- Hayati, N., Istyadi, M., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Materi Kalor dan Perpindahannya untuk SMP/MTs Kelas VII. *Indonesian Journal of Science Education and Applied Science*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.20527/i.v2i2.7394>
- Ikfini, A. H. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Mereduksi* repository.radenintan.ac.id.
- Irsalina, K. I., & Muharram, M. R. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Volume Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. In *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 9, Issue 1, pp. 69–82). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i1.53047>
- Islami Bilal, A., Mariyati, Y., Desi Milandari, B., Guru Sekolah Dasar, P., & Muhammadiyah Mataram Mataram, U. (2022). *Pengaruh Media Audio-visual Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD*. 1(20), 534–538.
- Iswara, L., & Cahdriyana, R. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Berbantu Geogebra Pada Materi Garis Dan Sudut Untuk Siswa SMP. *PROXIMAL: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 79–87.
- Jannah, R. R. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Etnomatematika Menara Kudus Menggunakan Articulate Storyline pada Siswa Kelas VIII*. repository.iainkudus.ac.id.

- Maharani, I. P., & Lisdiana, L. (2023). Pengembangan Media Cerita Pintar Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pewarisan Sifat. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(1), 131–137.
- Manurung, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep In *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*. digilib.unimed.ac.id.
- Mariyati, Y., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., Fujiaturrahman, S., Sari, N., Hastuti, I. D., & Darmayanti, N. W. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Audiovisual Untuk Peningkatan Kompetensi Guru Sdn 1 Dopang Dalam Mengoptimalkan Kegiatan Belajar Dari Rumah (Bdr). *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 3(3), 142–147. <https://doi.org/10.29303/jwd.v3i3.131>
- Maturrani, S. (2022). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan Kelas VII di SMPN 2Tanjung Emas*. repo.iainbatusangkar.ac.id.
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>
- Milandari, B. D., Bilal, A. I., Waluyan, R. M., Darmurtika, L. A., & Sumiati, S. (2022). Program Cari Dongeng (Baca Cerita Dongeng) dalam Rangka Menumbuhkembangkan Sikap Literasi pada Siswa di SD Aisyiyah 2 Mataram. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2, 428–433.
- Muhardini, S., Gani, A. A., & Indriyanti, L. (2020). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 108. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2931>
- Nadia, L. U. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Berorientasi AKM Pada Materi Aljabar Di SMP. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1, pp. 1–12). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nizaar, M., Haifaturrahmah, H., Abdillah, A., Sari, N., & Sirajuddin, S. (2021). Pengembangan Modul Tematik Berbasis Model Direct Intruction dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6150–6157. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1792>
- Nurhairunnisah, I Made Sentaya, Musahrain, M., & Ade Safitri. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Guided Discovery Learning pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(3), 957–963. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.719>
- Rachmah, D. F. M. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi*

Bangun Datar) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas etheses.iainkediri.ac.id.

- Rahayu, D., Putri, R., & Wijaya, B. R. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Komsis (Komponen Ekosistem) Berbasis Articulate Storyline 3 Kelas V Sekolah Dasar.*
- Rahman, N., Hastuti, I. D., & Milandari, B. D. (2023). *Pengembangan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat pada Siswa.* 3, 408–417.
- Rosiyanti, H., & Farahdiba, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1), 169. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.5905>
- Sari, N., Mariyati, Y., Hariani, T., & Guru Sekolah Dasar, P. (2021). Seminar Nasional Paedagoria Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 1(September), 101–107.
- Sari, N. R. N. S., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Android Debit Air Berbasis Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.36526/tr.v6i1.1511>
- Susanti, L. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD.* repository.unisma.ac.id.
- Ulya, D. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Bermuatan Soal-Soal HOTS berbantuan Software Articulate Storyline pada Materi Matriks Kelas XI.* repository.unisma.ac.id.
- Wulandari, K. A. D., Primasatya, N., & Zaman, W. I. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Volume Bangun Ruang Siswa Kelas 5.* repository.unpkediri.ac.id.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yati, Y., Aminuriyah, S., Uswatun Khasanah, S., Maftuh Hidayati, Y., & Desstya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Nilai Tempat Bilangan Dua Angka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3991–4005. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7019>



LAMPIRAN 1 : Surat Izin Penelitian untuk SDN 46 Ampenan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 E-mail : fkkip@ummat.ac.id Website : <http://fkkip.ummat.ac.id>
 Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp. (0370) 630775 Mataram

Nomor : 470/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/VIII/2023
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
 Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada
 Yth. Kepala SDN 46 Ampenan
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

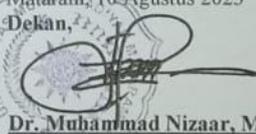
Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diperkenankan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Rika Riani
 NIM : 2020A1H131
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 46 Ampenan

Tempat Penelitian : SDN 46 Ampenan

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Billahitaufik Walhidayah
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Mataram, 10 Agustus 2023

Dekan,
Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN 0821078501

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

LAMPIRAN 2 : Surat Balasan dari SDN 46 Ampenan

 **PEMERINTAH KOTA MATARAM**
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 46 AMPENAN
Jl. Abdi Praja No. 1 Pagutan Timur, Pagesangan - Mataram

SURAT REKOMENDASI BALIKAN
Nomor : 07/422/SDN46Amp/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 46 Ampenan, Kota Mataram, menerangkan bahwa :

Nama : RIKA RIANI
NIM : 2020A1H131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 46 Ampenan

Mahasiswa tersebut diatas telah mengajukan Surat Izin Penelitian Dengan Nomor Surat : 470/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/VIII/2023 Pada Tanggal 10 Agustus 2023 dan telah menyelesaikan Penelitiannya Pada Tanggal 22 Agustus 2023.

Demikian surat ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya terima kasih.

Mataram, 23 Agustus 2023
Kepala Sekolah


Astuti Handayani, S.Pd
NIP. 19720274994122001

LAMPIRAN 3 : Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI (MEDIA)

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PEMBELAJARAN

Peneliti : Rika Riani

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator :

Hari/tanggal :

IDENTITAS VALIDATOR:

Nama : Yuni Marigah, M.Pd.

NIP/ NIDN : 0806068802.

A. Petunjuk Pengisian
Bapak / ibu memberikan respon pada pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilai, serta memberikan saran dan komentar pada lembar validasi materi dan juga memberikan kesimpulan tentang kevalidasian materi.

B. Kriteria Skor

- Skor 5 = Sangat Baik
- Skor 4 = Baik
- Skor 3 = Kurang Baik
- Skor 2 = Tidak Baik
- Skor 1 = Sangat Tidak Baik

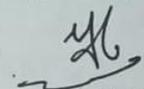
f. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
I.	Materi					
	Tampilan multimedia gambar yang menarik	✓				
	Kesusaian penggunaan media			✓		
	gambar yang ditampilkan pada multimedia menarik	✓				
	Kualitas gambar bagus	✓				
II.	Bentuk huruf					

	Kesesuaian jarak baris, spasi dan Alinea		✓			
	Keterbacaan teks/kalimat		✓			
	Kesesuaian warna tulisan		✓			
III.	Penyajian materi					
	Media yang digunakan sesuai dengan KD			✓		
	Kebenaran isi/materi pada multimedia		✓			
	Kejelasan multimedia dengan tujuan pembelajaran			✓		
IV	Format penggunaan					
	Kemudahan penggunaan multimedia		✓			
	Ketertiban siswa dalam penggunaan multimedia		✓			
	Multimedia praktis dan memungkinkan dibawa kemana-mana.	✓				

Komentar :

- ✓ tambahkan rincian untuk menemukan konsep rumus luas permukaan
- ✓ tambahkan tulisan pada profil

Validator

 Juni Mariyati, M.Pd

LAMPIRAN 4 : Lembar Validasi Ahli Media Guru SDN 46 Ampenan

LEMBAR VALIDASI (MEDIA)

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PEMBELAJARAN

Peneliti : Rika Riani

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Hari/tanggal :

IDENTITAS VALIDATOR:

Nama : MUHAMAD NAT SIR, S Pd

NIP/ NIDN : 198510092010011010

A. Petunjuk Pengisian
Bapak / ibu memberikan respon pada pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilai, serta memberikan saran dan komentar pada lembar validasi materi dan juga memberikan kesimpulan tentang kevalidasian materi.

B. Kriteria Skor

- Skor 5 = Sangat Baik
- Skor 4 = Baik
- Skor 3 = Kurang Baik
- Skor 2 = Tidak Baik
- Skor 1 = Sangat Tidak Baik

f. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
I.	Materi					
	Tampilan multimedia gambar yang menarik	✓				
	Kesesuaian penggunaan media	✓				
	gambar yang ditampilkan pada multimedia menarik	✓				
	Kualitas gambar bagus	✓				
II.	Bentuk huruf					
	Kesesuaian jarak baris, spasi dan Alinea	✓				

	Keterbacaan teks/kalimat	✓				
	Kesesuaian warna tulisan		✓			
III.	Penyajian materi					
	Media yang digunakan sesuai dengan KD	✓				
	Kebenaran isi/materi pada multimedia	✓				
	Kejelasan multimedia dengan tujuan pembelajaran	✓				
IV	Format penggunaan					
	Kemudahan penggunaan multimedia	✓				
	Ketertiban siswa dalam penggunaan multimedia		✓			
	Multimedia praktis dan memungkinkan dibawa kemana-mana.	✓				

Komentar / saran

Mataram, 14 Agustus 2023

Validator



(MUHAMAD NATSIR, S.Pd...)

NIND. 19851009 2010011010

LAMPIRAN 5 : Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI (MATERI)

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP PEMBELAJARAN

Peneliti : Rika Riani

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : ~~Abdillah, M.Pd~~

Hari/tanggal :

IDENTITAS VALIDATOR :

Nama : Abdillah, M.Pd.

NIP/ NIDN : 0829048301

A. Petunjuk Pengisian
Bapak / ibu memberikan respon pada pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilain, serta memberikan saran dan komentar pada lembar validasi materi dan juga memberikan kesimpulan tentang kevalidasian materi.

B. Kriteria Skor

- Skor 5 = Sangat Baik
- Skor 4 = Baik
- Skor 3 = Kurang Baik
- Skor 2 = Tidak Baik
- Skor 1 = Sangat Tidak Baik

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
I.	Isi materi					
	Kesesuaian isi multimedia dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	✓				
	Ketepatan cakupan materi		✓			
	Adanya soal-soal latihan dalam multimedia	✓				
II.	Aspek bahasa					
	Kesesuaian kaidah bahasa indonesia yang benar		✓			
	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami		✓			

	Ketepatan struktur kalimat	✓				
	Ketepatan ejaan	✓				
III.	Pembelajaran					
	Multimedia yang dikembangkan dapat membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa	✓				
	Materi yang dikembangkan dalam multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa	✓				
	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa	✓				
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
	Materi pada multimedia sesuai dengan indikator yang dikembangkan	✓				
	Materi pada media sesuai dengan kompetensi dasar (KD).	✓				



LAMPIRAN 6 : Lembar Validasi Ahli Materi Guru SDN 46 Ampenan

LEMBAR VALIDASI (MATERI)

Judul Penelitian : _PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PEMBELAJARAN

Peneliti : Rika Riani

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Hari/tanggal :

IDENTITAS VALIDATOR:

Nama : H. Hasanudin, S.Pd

NIP/NIDN : 197512312006041037

A. Petunjuk Pengisian

Bapak / ibu memberikan respon pada pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilain, serta memberikan saran dan komentar pada lembar validasi materi dan juga memberikan kesimpulan tentang kevalidasian materi.

B. Kriteria Skor

- Skor 5 = Sangat Baik
- Skor 4 = Baik
- Skor 3 = Kurang Baik
- Skor 2 = Tidak Baik
- Skor 1 = Sangat Tidak Baik

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
I. Isi materi						
	Kesesuain isi multimedia dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	✓				
	Ketepatan cakupan materi		✓			
	Adanya soal-soal latihan dalam multimedia		✓			
II. Aspek bahasa						
	Kesesuaian kaidah bahasa indonesia yang benar	✓				
	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓				
	Ketepatan struktur kalimat		✓			
	Ketepatan ejaan		✓			
III. Pembelajaran						

Multimedia yang dikembangkan dapat membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa	✓				
Materi yang dikembangkan dalam multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa	✓				
Materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa	✓				
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
Materi pada multimedia sesuai dengan indikator yang dikembangkan	✓				
Materi pada media sesuai dengan kompetensi dasar (KD).	✓				

Komentar / saran

Mataram, 14 Agustus 2023

Validator

(H. Hasanudin, S.Pd)

NIND.197512312006

041037



LAMPIRAN 7 : Lembar Hasil Postest dan Pretest

30

Nama : Mikhsan haris
 Kelas : V
 Tanggal : 18 Agustus

Pilihan Ganda

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c atau d pada jawaban yang benar!

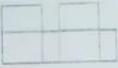
1. Sebuah balok memiliki panjang sisi 16 cm, lebar 8 cm, dan tinggi 12 cm. berapakah luas permukaan balok tersebut cm^2

a. 830
 b. 834
 c. 832
 d. 836

2. Bentuk gabungan dari beberapa bangun datar disebut...

a. Sisi
 b. Jaring-jaring
 c. Rusuk
 d. Titik sudut

3. Perhatikan gambar berikut! Tentukan gambar yang berupa jaring-jaring kubus!

a.  

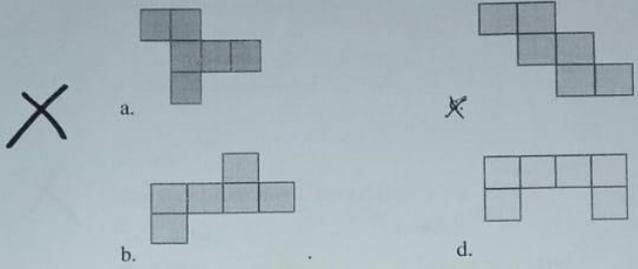
b.  

d.

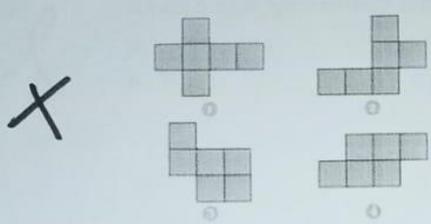
4. Panjang rusuk sebuah kubus adalah 17 cm. Luas permukaan kubus tersebut adalah..... cm^2

a. 1.734 cm^2
 b. 1.437 cm^2
 c. 1.374 cm^2
 d. 1.289 cm^2

5. Diantara gambar berikut ini yang *bukan* merupakan jaring-jaring kubus adalah....

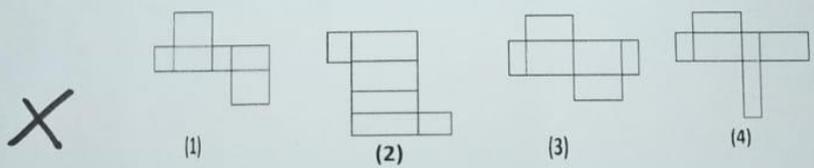


6. Jaring nomor berapakah yang dapat di bentuk menjadi sebuah kubus.....



- a. 1
- ~~b. 3~~
- c. 2
- d. 4

7. Perhatikan gambar dibawah ini!



Bayu ingin membuat jaring-jaring balok dari kertas karton. Pola jaring-jaring yang harus digambar Bayu ditunjukkan oleh nomor.....

- (1)
- b. (2)
- ~~c. (3)~~
- d. (4)

8. Yang merupakan ciri-ciri kubus adalah ...

- a. Memiliki 6 sisi, 10 rusuk dan 8 titik sudut
- b. Memiliki 6 sisi, 8 rusuk dan 12 titik sudut



Nama : Mikhsan Harris

Kelas : 5/ima

Tanggal : 21 Agustus

90

Pilihan Ganda

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c atau d pada jawaban yang benar!

1. Sebuah balok memiliki panjang sisi 16 cm, lebar 8 cm, dan tinggi 12 cm. berapakah luas permukaan balok tersebut cm^2

- a. 830
 b. 834
 c. 832
 d. 836

2. Bentuk gabungan dari beberapa bangun datar disebut...

- a. Sisi
 b. Jaring-jaring
 c. Rusuk
 d. Titik sudut

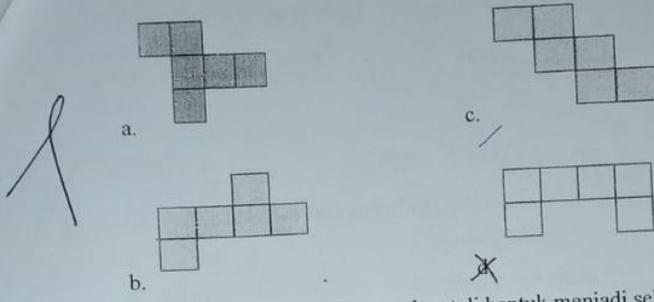
3. Perhatikan gambar berikut! Tentukan gambar yang berupa jaring-jaring kubus!



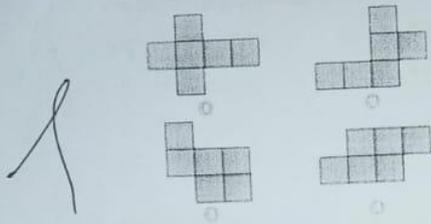
4. Panjang rusuk sebuah kubus adalah 17 cm. Luas permukaan kubus tersebut adalah..... cm^2

- a. 1.734 cm^2
 b. 1.437 cm^2
 c. 1.374 cm^2
 d. 1.289 cm^2

5. Diantara gambar berikut ini yang *bukan* merupakan jaring-jaring kubus adalah....

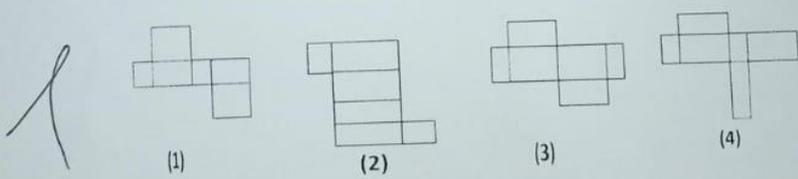


6. Jaring nomor berapakah yang dapat di bentuk menjadi sebuah kubus.....



- a. 1
- b. 3
- c. 2
- d. 4

7. Perhatikan gambar dibawah ini!



Bayu ingin membuat jaring-jaring balok dari kertas karton. Pola jaring-jaring yang harus digambar Bayu ditunjukkan oleh nomor.....

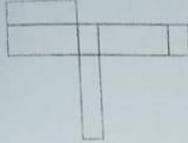
- (1)
- b. (2)
- c. (3)
- (4)

8. Yang merupakan ciri-ciri kubus adalah

- a. Memiliki 6 sisi, 10 rusuk dan 8 titik sudut
- b. Memiliki 6 sisi, 8 rusuk dan 12 titik sudut



- Memiliki 6 sisi, 12 rusuk dan 8 titik sudut
d. Memiliki 8 sisi, 12 rusuk dan 6 titik sudut
9. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas merupakan jaring-jaring.....

- a. Kubus
 Limas
- c. balok
d. Prisma segi enam
10. Pembelahan sebuah bangun ruang yang berkaitan dan jika di gabungkan akan menjadi sebuah bangun ruang tertentu. Dari pernyataan tersebut merupakan pengertian dari...?
- Jaring-jaring
b. Balok
- c. titik sudut
d. kubus

LAMPIRAN 8 : Lembar Angket Respon Siswa Uji Lapangan

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : *Riski abid Fadil abian*

Kelas : *5*

Sekolah : *SDN Ab ane 1211*

A. Petunjuk Pengisian
Mohon untuk memberikan respon pada pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian

B. Kriteria Skor

- Skor 5 = Sangat Baik
- Skor 4 = Baik
- Skor 3 = Kurang Baik
- Skor 2 = Tidak Baik
- Skor 1 = Sangat Tidak Baik

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
I. Materi						
	Multimedia menarik perhatian siswa	✓				
	Multimedia membuat siswa lebih aktif	✓				
	Meningkatkan pemahaman konsep belajar dan hasil belajar siswa	✓				
II. Penggunaan						
	Kemudahan dalam mengakses dan mengoperasikan Articulate Storyline		✓			
	Paham dalam pengoperasian	✓				
III. Manfaat media						
	Memudahkan siswa dalam pembelajaran	✓				
	Siswa dapat belajar dengan mandiri	✓				
	Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran	✓				

Komentar / saran

Sangat Bagus dan Menarik

LAMPIRAN 9 : Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : *PiAn*

Kelas : *6A*

Sekolah : *Sd 16 Ampenan*

A. Petunjuk Pengisian
Mohon untuk memberikan respon pada pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian

B. Kriteria Skor

- Skor 5 = Sangat Baik
- Skor 4 = Baik
- Skor 3 = Kurang Baik
- Skor 2 = Tidak Baik
- Skor 1 = Sangat Tidak Baik

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
I. Materi						
	Multimedia menarik perhatian siswa	✓				
	Multimedia membuat siswa lebih aktif	✓				
	Meningkatkan pemahaman konsep belajar dan hasil belajar siswa	✓				
II. Penggunaan						
	Kemudahan dalam mengakses dan mengoperasikan Articulate Storyline		✓			
	Paham dalam pengoperasian		✓			
III. Manfaat media						
	Memudahkan siswa dalam pembelajaran	✓				
	Siswa dapat belajar dengan mandiri	✓				
	Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran	✓				

Komentar / saran

bagus

LAMPIRAN 10 : DOKUMENTASI PENELITIAN

Validasi Media oleh Guru Kelas VI



Validasi Media Oleh Guru Kelas V



Penggunaan Media Pada Uji Coba Terbatas Di Kelas VI



Pembagian Angket Respon Pada Kelas VI



Pembagian Pretest Kelas V



Penggunaan Multimedia Pada Kelas VI



Pembagian Soal Postest Kelas V



Pembagian Angket Respon Siswa Kelas V

