



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE*
STORYLINE BERBASIS ETNOSAINS PULAU CURIAK PADA MATERI
KEANEKARAGAMAN HAYATI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
SAINS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1

Pendidikan IPA

Oleh

Shinta Nuriyah

NIM. 2210129120003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JULI 2026**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE*
***STORYLINE* BERBASIS ETNOSAINS PULAU CURIAK PADA MATERI**
KEANEKARAGAMAN HAYATI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
SAINS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP

Oleh :
Shinta Nuriyah
NIM. 2210129120003

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 10 Juli 2026 dan
dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji :

Ketua Penguji/Pembimbing I

Anggota Dewan Penguji
Sauqina, S.Pd., M.A



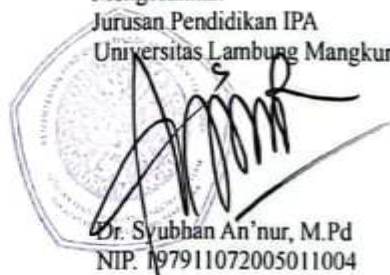
Prof. Dr. Arif Sholahuddin, S.Pd., M.Si.
NIP. 196902141994031003

Sekretaris Penguji/Pembimbing II



Mella Mutika Sari, M.Pd
NIP. 199005082025212052

Mengesahkan
Jurusan Pendidikan IPA
Universitas Lambung Mangkurat



Dr. Syubhan An'nur, M.Pd
NIP. 197911072005011004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Shinta Nuriyah, dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa naskah skripsi ini merupakan hasil karya orisinal saya sendiri. Isi naskah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi mana pun. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis telah diacu dalam naskah ini dan dicantumkan dalam daftar pustaka secara benar sesuai dengan kaidah ilmiah yang berlaku.

Banjarmasin, 10 Juli 2026



Shinta Nuriyah

NIM. 2210129120003

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* BERBASIS ETNOSAINS PULAU CURIK PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS PESERTA DIDIK SMP KELAS VII (Oleh: Shinta Nuriyah; Pembimbing: Arif Sholahuddin, Mella Mutika Sari; 2026; 98 halaman)

ABSTRAK

Meskipun berbagai inovasi pembelajaran digital telah dikembangkan, kemampuan literasi sains peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital belum sepenuhnya efektif karena kurang kontekstual dan belum mengintegrasikan kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan menganalisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang mengintegrasikan etnosains Pulau Curiak pada materi keanekaragaman hayati untuk meningkatkan literasi sains peserta didik kelas VII SMP. Penelitian menggunakan model ADDIE. Produk diuji melalui uji perorangan (3 peserta didik), uji kelompok kecil (8 peserta didik), dan uji lapangan (29 peserta didik) di SMP Negeri 31 Banjarmasin. Data dianalisis menggunakan *Aiken's V*, persentase, dan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif memiliki validitas memadai (*Aiken's V* = 0,74–0,79), sangat praktis berdasarkan respons peserta didik (85,07%) dan observasi pembelajaran (84,08%), serta sangat efektif dengan nilai *N-Gain* 0,78 (kategori tinggi). Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi etnosains dalam multimedia interaktif menghasilkan pembelajaran IPA yang lebih kontekstual dan efektif serta berpotensi diterapkan pada materi dan konteks lokal lainnya untuk meningkatkan literasi sains.

Kata kunci: *Articulate Storyline*, etnosains, keanekaragaman hayati, literasi sains, multimedia interaktif, Pulau Curiak.

DEVELOPMENT OF ARTICULATE STORYLINE-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA INTEGRATED WITH PULAU CURIAK ETHNOSCIENCE ON BIODIVERSITY MATERIAL TO IMPROVE THE SCIENTIFIC LITERACY OF SEVENTH-GRADE JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS (By: Shinta Nuriyah; Supervisors: Arif Sholahuddin, Mella Mutika Sari; 2026; 98 pages)

ABSTRACT

Although various digital learning innovations have been developed, Indonesian students' scientific literacy remains low. This indicates that digital learning has not been fully effective due to its limited contextualization and insufficient integration of local knowledge. This study aimed to analyze the validity, practicality, and effectiveness of an Articulate Storyline-based interactive multimedia integrating the ethnoscience of Curiak Island on biodiversity topics to improve the scientific literacy of seventh-grade junior high school students. The study employed the ADDIE development model. The product was evaluated through one-to-one trials (3 students), small-group trials (8 students), and field testing (29 students) at SMP Negeri 31 Banjarmasin. Data were analyzed using Aiken's V , percentage analysis, and the normalized gain (N-Gain). The results showed that the interactive multimedia demonstrated adequate content validity (Aiken's $V = 0.74\text{--}0.79$), was highly practical based on students' responses (85.07%) and classroom observations (84.08%), and was highly effective with an N-Gain score of 0.78 (high category). These findings indicate that integrating ethnoscience into interactive multimedia provides a more contextual and effective science learning experience and has the potential to be implemented in other science topics and local contexts to enhance students' scientific literacy.

Keywords: Articulate Storyline, ethnoscience, interactive multimedia, Pulau Curiak, biodiversity, scientific literacy.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan dari sekalian alam. Sholawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhamad SAW, beserta para Keluarga dan Sahabat Beliau sekalian. Guna memenuhi sebagian dari tugas dan syarat-syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Maka disusunlah sebuah skripsi dengan berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Etnosains Pulau Curiak Pada Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Kelas VII SMP”. Telah selesaikannya penyusunan skripsi ini, maka penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan IPA Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
4. Bapak Dr. Arif Sholahuddin, S. Pd., M. Si. Selaku dosen pembimbing I dan Ibu Mella Mutika Sari, M. Pd. sebagai dosen pembimbing II saya yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Sauqina, S.Pd, M.A . Selaku dosen pembimbing akademik selama perkuliahan serta penguji skripsi.
6. Bapak Fuad Sya’ban, M. Pd., Ibu Meliyana Aini, M.Pd., dan Bapak Ikhwan Khairu Sadiqin, M. Pd selaku dosen validator ahli dalam penelitian saya.

7. Ibu Lu'lu Almira Rahmah, S.Pd, dan Bapak Subhan Hairani, S.Pd. Selaku guru validator ahli, observer, dan guru pembimbing saya selama melakukan penelitian.
8. Kepala Sekolah, Tata Usaha, Guru IPA, dan Peserta didik kelas VII F, VII B dan VII D di SMP Negeri 31 Banjarmasin yang telah membantu saya dalam penelitian ini.
9. Keluarga saya, Ibu Sawiyah yang selalu meridai, mendoakan, memberi dukungan dan masukan serta menjadi penyemangat saya dalam menyelesaikan naskah skripsi ini. Serta, dukungan dari kakak saya, Elma Muhajjir, S.T., dan kedua adik saya, Nor Halijah dan Yumina, yang senantiasa memberi semangat dalam melaksanakan penelitian ini.
10. Teman-teman saya angkatan 2022 dan teman-teman penghuni seangkatan Asrama Mahasiswi III HSU Banjarmasin yang telah memberikan bantuan, semangat serta menjadi tempat bertukar pikiran selama pengerjaan naskah skripsi ini.
11. Terakhir, apresiasi setinggi-tingginya untuk saya sendiri, Shinta Nuriyah. Terima kasih karena tidak menyerah dan tetap melangkah meski jalan yang ditempuh tidak selalu mudah. Teruslah tumbuh, peluk erat setiap prosesmu, dan percayalah bahwa setiap doa akan membawamu melampaui segala rintangan di masa depan.

Akhirnya, hanya kepada Allah SWT saya menyerahkan segalanya. Semoga segala bantuan, bimbingan, dan kebaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini menjadi amal jariyah dan mendapatkan balasan pahala yang melimpah dari Allah SWT.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
PRAKARTA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Definisi Operasional, Asumsi, dan Batasan Masalah.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Literasi Sains.....	13
2.2 Multimedia Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	14
2.3 Etnosains Pulau Curiak	19
2.4 Lingkup Materi Keanekaragaman Hayati	22
2.5 Analisis Sintetis dan Posisi Penelitian (<i>Research Gap</i>)	28
2.6 Hubungan Konseptual Antarvariabel	31
2.7 Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Model Pengembangan.....	35
3.2 Lokasi dan Sampel Peneltian	40
3.3 Instrumen Penelitian.....	41
3.4 Teknik Pengumpulan Data	43
3.5 Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Hasil Penelitian	48
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	69
4.3 Kelemahan Peneliti	87
BAB V PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.3 Rekontruksi Etnosains Pulau Curiak.....	21
Tabel 3.1.1 Tahap Analisis	37
Tabel 3.1.2 Tahap Perancangan	38
Tabel 3.1.3 Tahap Pengembangan	39
Tabel 3.1.4 Tahap Penerapan	39
Tabel 3.1.5 Tahap Evaluasi	40
Tabel 3.5.1 Kategori Instrumen Validasi	45
Tabel 3.5.2 Kategori Instrumen Praktis	46
Tabel 3.5.3 Kategori Hasil Belajar	47
Tabel 4.1.3 Hasil Validitas Multimedia	51
Tabel 4.1.4 Komentar dan Saran Validator	52
Tabel 4.1.5 Hasil Modul Ajar	52
Tabel 4.1.6 Komentar dan Saran Validator	53
Tabel 4.1.7 Hasil Validitas Lembar Respon	53
Tabel 4.1.8 Komentar dan Saran Validator	54
Tabel 4.1.9 Validitas Lembar Observasi	54
Tabel 4.1.10 Komentar dan Saran Validator	55
Tabel 4.1.11 Hasil Kepraktisan Uji Perorangan	56
Tabel 4.1.12 Komentar dan Saran Peserta Didik	56
Tabel 4.1.13 Hasil Literasi Sains Peserta Didik	56
Tabel 4.1.14 Hasil Kepraktisan Uji Kelompok Kecil	59
Tabel 4.1.15 Komentar dan Saran Peserta Didik	60
Tabel 4.1.16 Hasil Keefektifan Uji Kelompok Kecil	60
Tabel 4.1.17 Hasil Kepraktisan Uji Lapangan	65
Tabel 4.1.18 Komentar dan Saran Peserta Didik	65
Tabel 4.1.19 Hasil Kepraktisan Lembar Observasi	65
Tabel 4.1.20 Komentar dan Saran Observer	66
Tabel 4.1.21 Hasil Keefektifan Uji Lapangan	66
Tabel 4.1.22 Hasil Instrumen Tes Literasi Sains Per-Indikator	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Kegiatan Pendampingan Penanaman Rambai.....	20
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir Penelitian	34
Gambar 3.1 Desain Model Pengembangan ADDIE	35
Gambar 4.1 Perbaikan Penulisan Nama Jenis Jeruk	57
Gambar 4.2 Penambahan Narasi Fungsi Hidung Bekantan	58
Gambar 4.3 Proses Peneliti Membimbing Peserta Didik Uji Perorangan	59
Gambar 4.4 Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Multimedia	59
Gambar 4.5 Peserta Didik Mengerjakan Instrumen Instrumen Tes	59
Gambar 4.6 Tampilan Skor Akhir (<i>Result</i>) Tes Uji Perorangan	59
Gambar 4.7 Penambahan Narasi Fungsi Perut Besar Bekantan	62
Gambar 4.8 Perbaikan Narasi Menjadi Struktur Tanah	62
Gambar 4.9 Penambahan Materi Etnosains Lahan Basah	63
Gambar 4.10 Proses Peneliti Membimbing Peserta Didik Uji Kelompok Kecil.....	64
Gambar 4.11 Aktivitas Aktif Peserta Didik pada Uji Kelompok Kecil	64
Gambar 4.12 Tampilan Skor Akhir (<i>Result</i>) Tes Uji Kelompok Kecil	64
Gambar 4.13 Peserta Didik Mengisi Lembar Respon Kepraktisan	64
Gambar 4.14 Proses Peneliti Membimbing Peserta Didik Uji Lapangan	67
Gambar 4.15 Peneliti Membantu Peserta Didik Mengakses Multimedia	67
Gambar 4.16 Peserta Didik Mengerjakan Tes Literasi Sains Uji Lapangan	67
Gambar 4.17 Tampilan Skor Akhir (<i>Result</i>) Tes Uji Lapangan	67
Gambar 4.18 Observer Memantau Jalannya Proses Pembelajaran	68
Gambar 4.19 Peserta Didik Mengisi Lembar Respon Kepraktisan.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Produk Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	99
Lampiran 2 Lembar Validasi Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	100
Lampiran 3 Modul Ajar Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif	120
Lampiran 4 Lembar Validasi Modul Ajar Pembelajaran	138
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Tes Literasi Sains	158
Lampiran 6 Lembar Lembar Angket Respon Peserta Didik	203
Lampiran 7 Lembar Validasi Angket Respon Peserta Didik	206
Lampiran 8 Lembar Observasi Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran	226
Lampiran 9 Lembar Validasi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	229
Lampiran 10 Perhitungan Hasil Validitas	249
Lampiran 11 Perhitungan Hasil Uji Kepraktisan	255
Lampiran 12 Rekapitulasi Data Nilai <i>Pre-Test</i> Peserta Didik	260
Lampiran 13 Rekapitulasi Data Nilai <i>Post-Test</i> Peserta Didik	262
Lampiran 14 Perhitungan Uji Keefektifan (<i>N-Gain Score</i>)	264
Lampiran 15 Hasil Perhitungan Instrumen Tes Literasi Sains Per-Indikator .	268
Lampiran 16 Contoh Lembar Respon Kepraktisan Peserta Didik diisi	269
Lampiran 17 Contoh Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran diisi	272
Lampiran 18 Surat Izin Validasi Dosen Pembimbing dan Guru IPA.....	278
Lampiran 19 Surat Izin Melaksanakan Penelitian	283
Lampiran 20 Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian	285
Lampiran 21 Gambar Flora dan Fauna Pulau Curiak	286
Lampiran 22 Lokasi Pulau Curiak	289
Lampiran 23 <i>Letter of Acceptance</i> (LoA)	290
Lampiran 24 Sertifikat Plagiasi	291