

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* MATERI IPA PADA
TEMA 4 KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**RIZKA GATI UTAMI
NPM: 1511100087**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/ 2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* MATERI IPA PADA
TEMA 4 KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**RIZKA GATI UTAMI
NPM: 1511100087**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**Pembimbing I : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I
Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/ 2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi IPA pada Tema 4 kelas 5 SD/MI dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi IPA pada Tema 4 kelas 5 SD/MI. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi pengembangan dari *Robert Maribe Branch* atau sering disebut model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik dan pendidik di SDN Ibul Jaya dan SDN Gedung Raja dengan instrument pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi, pendidik dan peserta didik untuk mengetahui ketertarikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas produk. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi IPA pada Tema 4 kelas 5 SD/MI; mengetahui kelayakan dari kualitas produk yang telah dikembangkan adalah sangat layak dengan persentase 93.1% oleh ahli Materi, 95.8% oleh ahli bahasa dan 82.5% oleh ahli media dalam kategori sangat layak; Respon pendidik dengan persentase 94.3% dalam kategori sangat layak dan respon peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* Materi IPA pada tema 4 dengan persentase 90.5% dalam kategori sangat layak di SD/MI.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizka Gati Utami
NPM : 1511100087
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi IPA pada Tema 4 Kelas V SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun sadurana dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi

Bandar Lampung, 17 Juli 2021
Penulis,



Rizka Gati Utami
NPM. 1511100087



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berbasis *Articulate Storyline* Materi IPA Pada Tema
4 Kelas V SD/MI
Nama : Rizka Gati Utami
NPM : 1511100087
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqasyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang
Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Uswafun Hasanah, M.Pd.I
NIP.196812051994032001


Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 19785052011012002

**Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI**


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 19691003199702002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE MATERI IPA PADA TEMA 4 KELAS V SD/MI** yang disusun oleh: **RIZKA GATI UTAMI, NPM. 1511100087**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Kamis, tanggal 29 April 2021 pukul 08.00-10.00 WIB, tempat: *Virtual Google Meet.*

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Syofnidah Ifrianti, M.Pd. (.....)

Sekretaris : Yuliyanti, M.Pd.I. (.....)

Penguji Utama : Dr. Heny Wulandari, M.Pd. (.....)

Penguji Pendamping I : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I. (.....)

Penguji Pendamping II : Nurul Hidayah, M.Pd. (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. H. Nitya Dianta, M.Pd.
NIP. 19640828198032002



MOTTO

يَبْنَئِ أَذْهَبُوا فَتَحَسَّسُوا مِنْ يُوسُفَ وَأَخِيهِ وَلَا تَأْيَسُوا مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا

يَأْيَسُ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُونَ ﴿٨٧﴾

Artinya: “Pergilah kamu, carilah (berita) tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang yang kafir.”
(QS, Yusuf:87¹)

¹ Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemah, (Jakarta:Dipenegoro, 2018).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur peneliti haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta karunia-Nya. Dengan ketulusan hati peneliti persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Sulardi dan Ibu Sukitri, yang telah membesarkan, membimbing, memberikan motivasi, selalu mendo'akan anak-anaknya dan mencurahkan kasih sayang yang tidak mungkin bisa untuk membalas jasa-jasanya.
2. Kakak-kakakku tersayang Yudha Arga Setya Ardefit, Anugrah Jati Tresnan Tiyas, Mey Dwi Rianti, Erlia Dwi Pratiwi, Adik-adik kesayanganku Fajar Aditya Nugraha, Rizki Zakia Mufti Fadilla, Serta Ridho Putra, Al-khalifi Fachry Tsaqib, Shaquelle Anwi Al-Hafiz yang senantiasa memberikan keceriaan, mendoakan dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Desa Tanjung Harapan, Kecamatan Hulu Sungkai Kabupaten Lampung Utara, pada 14 Mei 1998 dari pasangan ayahanda Sulardi dan ibunda Sukitri, yang merupakan anak ketiga dari lima bersaudara.

Pendidikan peneliti dimulai dari SDN Lubuk Rukam yang diselesaikan pada tahun 2009. Melanjutkan sekolah menengah atas SMPN 2 Hulu Sungkai yang diselesaikan pada tahun 2012. Melanjutkan sekolah menengah atas SMAN 2 Kotabumi, Lampung Utara yang diselesaikan pada tahun 2015.

Peneliti diterima di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2015. Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sinar Baru kecamatan Sukoharjo, Pringsewu selama 40 hari. Peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 5 Bandar Lampung selama 3 Bulan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT, karena rahmat dan hidayahnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi IPA Pada Tema 4 Kelas V SD/MI. Sholawat serta salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat serta umatnya yang senantiasa setia pada titah dan cintanya.

Penyusunan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata satu (S1) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Atas bantuan dari semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Syofnidah Ifrianti, M. Pd selaku Ketua Jurusan dan Nurul Hidayah, M. Pd selaku sekretaris program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I selaku pembimbing I dan Nurul Hidayah, M. Pd selaku pembimbing II, terimakasih atas bimbingan, kesabaran, dan pengorbanan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terkhusus Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik dan memberikan pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu.
4. SDN Ibul Jaya dan SDN Gedung Raja, kecamatan Hulu Sungkai, Kabupaten Lampung Utara yang telah memberikan izin penelitian dan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
5. Sahabat-sahabatku, Alentia, asni Karmita, Anita, Anoshma Fadmawati, Ani Septiani, Rika Sulistia, Shanti Oktiana Dewi, Siti Maysaroh, Tari Puspa Indah, Veronika, Alfiatur Rohmaniah,

Annisa Pratiwi Ningtias, Ria Utami Selviyana yang telah memberikan motivasi dan juga semangat dalam kebaikan . Bude, Pakde, Mb lia dan Mas Imam yang telah menjaga, merawat dan memberikan semangat untuk peneliti selama dibandar Lampung.

6. Teman- teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Kelompok KKN desa Sinar Baru dan PPL MIN 5 Bandar Lampung serta teman-teman Kelas B Angkatan 2015 PGMI, terimakasih atas kebersamaannya.
7. Semua pihak yang tak mungkin disebutkan satu persatu. Terimakasih banyak atas semuanya.

Bandar Lampung, 17 Juli 2021

Penulis,

Rizka Gati Utami

NPM. 1511100087

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah.....	9
D. Batasan Masalah	10
E. Rumusan Masalah.....	10
F. Tujuan Penelitian Pengembangan	10
G. Manfaat Penelitian Pengembangan	10
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
I. Sistematika Penulisan	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	15
1. Pengertian <i>Research and Development</i>	15
2. Langkah-Langkah Penelitian	16
B. Media Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2. Jenis Media Pembelajaran.....	19
C. Media Pembelajaran Interaktif	20
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	20
2. Kelebihan Multimedia Pembelajaran Interaktif ...	21
3. Unsur-unsur Media Pembelajaran Interaktif	22
D. <i>ArticulateStoryine</i>	22

1. Fungsi Media <i>Articulate Storyline</i>	23
2. Langkah-langkah Pembuatan <i>Articulate Storyline</i>	24
E. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	27
F. Kompetensi Capaian Pembelajaran IPA.....	28
G. Kerangka Berpikir.....	29
H. Desain Model.....	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Prosedur Penelitian	34
D. Pengumpulan Data	39
E. Validasi Data	42
F. Teknik Analisis Data.....	43
1. Angket Validasi Ahli	44
2. Analisis Data Uji Coba Produk	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	47
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	47
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	49
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	50
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	64
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	69
B. Pembahasan.....	69
1. Penilaian Kelayakan produk.....	71
2. Uji Coba Produk	75

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	77
B. Rekomendasi.....	77

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE.....	38
3.2 Kisi-kisi Instrument Penilaian.....	39
3.3 Skor penilaian terhadap pilihan jawaban	44
3.4 Kriteria kelayakan	45
4.1 Validasi Ahli Materi 1	45
4.2 Validasi Ahli Materi 2.....	46
4.3 Validasi Ahli Bahasa 1	53
4.4 Validasi Ahli Bahasa 2.....	56
4.5 Validasi Ahli Media 1	56
4.6 Validasi Ahli Media 2	58
4.7 Hasil Validasi Draft 1 dan Draft 2	59
4.8 Revisi Validasi Ahli Materi.....	62
4.9 Revisi Validasi Ahli Bahasa.....	63
4.10 Revisi Validasi Ahli Media	64
4.11 Validasi Ahli Media 1	64
4.12 Validasi Ahli Media 2	66
4.13 Hasil Respon Pendidik 1	67
4.14 Hasil Respon Pendidik 2	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Konsep Pengembanagn Media <i>ADDIE</i> (2009).....	25
2.2 Tampilan Pembuka Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	25
2.3 Tampilan Awal Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	26
2.4 Tampilan Lembar Kerja <i>Articulate Storyline</i>	26
2.5 Tampilan Insert Dalam Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	27
2.6 Tampilan Publish Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	30
2.9 Kerangka Berpikir	34
3.1 Prosedural Model <i>ADDIE</i>	35
4.1 Grafik Ahli Materi 1 dan 2	52
4.2 Grafik Ahli Bahasa 1 dan 2	55
4.3 Grafik Ahli Media 1 dan 2.....	62
4.4 Diagram Hasil Respon Pendidik 1	67
4.5 Diagram Hasil Respon Pendidik 2.....	68
4.6 Grafik Perbandingan Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2	72
4.7 Grafik Perbandingan Ahli Bahasa Tahap 1 dan Tahap 2.....	73
4.8 Grafik Perbandingan Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2	73

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keterangan Balasan Penelitian
- Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 5 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 7 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 8 Hasil Respon Pendidik
- Lampiran 9 Hasil Respon Peserta Didik
- Lampiran 10 Angket Respon Pendidik
- Lampiran 11 Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 12 Kartu Konsultasi Pendidik
- Lampiran 13 RPP Tema 4
- Lampiran 14 Tampilan Media *Articulate Storyline*
- Lampiran 15 Dokumentasi Hasil Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul merupakan hal yang sangat penting dari karya ilmiah, karena sebagai langkah awal dalam memahami judul skripsi yang akan memberikan gambaran tentang keseluruhan skripsi. Adapun judul karya ilmiah yang penulis tulis dalam skripsi ini adalah. **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi IPA Pada Tema 4 kelas 5 di SD/MI”**

Untuk lebih memahami maksud judul skripsi ini terlebih dahulu penulis akan uraikan beberapa istilah pokok yang terkandung dalam judul tersebut. Hal ini dilakukan untuk lebih mempermudah pemahaman, juga untuk mengarahkan pada pengertian yang lebih jelas sesuai dengan yang dikehendaki penulis, berikut penjelasannya.

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis konseptual dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan pelatihan¹. Sedangkan yang dimaksud dengan pengembangan dalam judul ini adalah mengembangkan suatu media yang telah ada menjadi media yang baru sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Media Pembelajaran Interaktif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran², perasaan, perhatian, dan kemauan pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan terkendali. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa dan materi yang hendak disampaikan, akan turut membantu membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi konsentrasi, serta sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran serta memberikan pengaruh

¹ Nurul Khusnah, Dkk, “Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline”, (Jurnal Analisa 6 (2) (2020). H. 35

² Benny A Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. .45

psikologi kepada siswa. Sehingga siswa antusias dalam memperhatikan pembelajaran, karena siswa akan lebih tertarik pada pembelajaran yang telah diperbarui dan mengikuti teknologi yang semakin maju.

Arti kata berbasis adalah mempunyai basis. Arti lainnya dari berbasis adalah berdasarkan pada. Atau dalam penulisan skripsi ini berbasis yakni mengarah pada penggunaan media sebagai dasar pembelajaran.

Articulate Storyline merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam mempersentasikan informasi dengan tujuan tertentu³. Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, dan kalaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan persentasi yang menarik.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud judul skripsi ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi IPA pada Tema 4 Kelas 5 SD/MI. Dengan demikian penulis meneliti pengembangan media Articulate Storyline yang dilaksanakan di SDN Ibul Jaya dan SDN Negara Kemakmuran, Kotabumi, Lampung Utara.

B. Latar Belakang Masalah

Masyarakat mempunyai peranan penting dalam pembangunan Indonesia. Oleh karena itu pendidikan sangat perlu dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas akan meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu investasi penting dan memiliki peranan yang sangat strategis bagi terwujudnya sumber daya manusia yang lebih berkualitas⁴. Aspek yang paling menunjang dalam penyampaian pembelajaran adalah aspek metode pembelajaran dan alat bantu pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran tersebut dapat ditinjau dari proses pembelajaran

³ Amiroh, *Mahir Membuat Media Interktif Articulate Storyline*, (Yogyakarta:2019), h. 2

⁴Irwandi, Sri Latifa, dkk, “Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio 13: Pengembangan Pada Materi Gerak Melingkar Kelas X”, Jurnal pendidikan Fisika Al-Biruni 06 (2) (2017), h. 221

yang dirancang dan dijalankan secara profesional oleh pendidik.

Pandangan klasik tentang pendidikan, pada umumnya dikatakan sebagai pranata yang dapat menajalankan tiga fungsi sekaligus. Pertama, mempersiapkan generasi muda untuk memegang peranan-peranan tertentu pada masa mendatang. Kedua, kedua, mentransfer pengetahuan, sesuai dengan peranan yang diharapkan. Ketiga, mentransfer nilai-nilai dalam memelihara keutuhan dan kesatuan masyarakat sebagai prasyarat bagi kelangsungan hidup masyarakat dan peradaban⁵.

Pendidik harus memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa atau tingkat daya pikir siswa pada proses pembelajaran. Guru juga sebagai Pendidik yang Profesional harus memiliki kompetensi yang menekankan pada aspek penggunaan media berbasis TIK atau *Information and Communication Tecnology* (ICT) yang sudah tertuang dalam kompetensi guru pada aspek Profesional yaitu guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan berkomunikasi untuk berkomunikasi pada peserta didik dan untuk bisa mengembangkan diri sendiri dalam media pembelajaran⁶. Sehingga diharapkan pendidik dapat mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif yang dapat menarik minat belajar dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Pendidik memiliki peranan penting dalam pembelajaran sesuai dengan firman Allah SWT. Pada QS. An-Nahl:89 sebagai berikut:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ^ط وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ^ع وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَتِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهَدَىٰ وَرَحْمَةً وَدُشْرَىٰ
لِّلْمُسْلِمِينَ

Artinya: (Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari

⁵ Yaumi M, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2018), h.5.

⁶ Qomario dan Hetty Anggraini, “Pengembangan Model Pelatihan Literasi Media dan Information Guru SD di Kota Bandar Lampung” *Jurnal Pendidikan Terampil Pembelajaran Dasar*, Volume 5 Nomor 1 Juni 2017. H. 96.

*mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri*⁷.

Surat An-Nahl ayat 89, menjelaskan bahwa secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-Quran kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal. Maka suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada para siswa tentang materi yang sedang mereka pelajari.

Pendidikan Teknologi memiliki peran sangat penting dalam memberikan kemudahan belajar dalam latar belakang sekolah, dikarenakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat yang telah mempengaruhi aspek kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan⁸. Teknologi sendiri memiliki peran penting dalam memberikan kemudahan dalam belajar.

Pendidik dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), khususnya komputer dan internet dalam membantu meningkatkan daya tarik dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Proses KBM di SD membutuhkan bahan ajar yang mudah dipahami oleh peserta didik. Multimedia Interaktif berbasis Articulate Storyline dapat menjadi pembangkit motivasi siswa jika penggunaannya direncanakan pemanfaatannya secara tepat sehingga dapat membantu dalam

⁷ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Jakarta:Dipenegoro, 2018), H.

⁸ Kunchayono, Maharani P, “*Pengembangan Softkill Teknologi Pembelajaran Melalui Pembuatan E modul Bagi Guru Sekolah Dasar*”, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol 6 Nomor 2 (2019). Hal. 129

proses pembelajaran⁹. Dengan adanya media berupa aplikasi berbasis articulate storyline diharapkan akan meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan dan dapat memperluas pengetahuan siswa..

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh pada dunia pendidikan khususnya dalam pembelajarannya. Rosenberg menyatakan bahwa setidaknya ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu: dari pelatihan ke penampilan, dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja, dari kertas ke *online* atau saluran, dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan dari waktu siklus ke waktu nyata, hal itu disebabkan oleh perkembangan pengguna internet yang kian pesat yang dipengaruhi oleh perkembangan media sosial dikalangan masyarakat¹⁰. Karena dalam suatu belajar mengajar tidak hanya interaksi antara pendidik dan peserta didik tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Maka dibutuhkan suatu Media Pembelajaran Interaktif yang dapat menunjang pembelajaran yang ada, karena dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif peserta didik dan pendidik tidak hanya melakukan interaksi melalui hubungan tatap muka, tapi dengan menambahkan sarana teknologi pendidikan dalam pembelajaran¹¹.

Media merupakan segala bentuk saluran dan proses transmisi informasi. Media tersebut digunakan sebagai alat untuk menyajikan, merekam, membagikan, dan mendistribusikan melalui suatu rangsangan alat indra tertentu. Asosiasi *National Education of American* (NEA) yang dikutip

⁹ Hesta Rafmana, Umi Chotimah, Alfiandra, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang*”, Jurnal Bhineka Tunggal Ika, Volume 5, Nomor 1, Mei 2018. H. 52

¹⁰ Sohibun, Filza Yulina Ade, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantu Google Drive*”, Jurnal Tadris: Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, 02 (2) (2017), h. 122.

¹¹ Mohammad Syaifuddin, “*Implementasi Pembelajaran Tematik diKelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta*”, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 02, No. 2 Desember (2017), h.140

dari (*Association of Education and Communication Technology*) AECT menyatakan media dalam lingkup pendidikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang menunjang pembelajaran¹². Keseluruhan pendapat tersebut dapat disimpulkan

Media Pembelajaran Interaktif yang notabnya merupakan alat bantu perantara dalam menyampaikan materi guna memaksimalkan peran pendidikan, tentu dalam pemilihannya harus turut diperhatikan, hal tersebut mengingat pemilihan Media Pembelajaran Interaktif yang tepat, dapat turut mempengaruhi kemaksimalan peran media Media Pembelajaran Interaktif dalam mencapai tujuan.

Ada beberapa fungsi Media Pembelajaran Interaktif dan hubungannya yang dikemukakan, yaitu: (1) fungsi atensi, berupa fungsi untuk menarik dan mengumpulkan pusat perhatian siswa dan minat awal siswa pada media yang digunakan sebagai perantara penyampaian bahan ajar atau informasi oleh guru; (2) Fungsi afektif, berupa fungsi media visual yang dapat membuat materi pelajaran terlihat lebih menarik bagi siswa sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna; (3) Fungsi kognitif, berupa fungsi Media Pembelajaran Interaktif dalam memperlancar attau memaksimalkan ketercapaian tujuan kegiatan pembelajaran, juga mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami materi ajar yang ditampilkan dalam media tersebut; (4) Fungsi kompensatoris, dimana Media Pembelajaran Interaktif berfungsi sebagai pemberi bantuan kepada siswa yang mengalami kelemahan dalam membaca untuk memahami, mengorganisasikan, dan mengingat dengan baik informasi yang telah diterima¹³. Dari beberapa fungsi diatas dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Interaktif seharusnya mempunyai

¹² Benny A Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 391-392.

¹³ Arsyad azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017). Hal 19.

fungsi yang dapat menarik perhatian peserta didik dengan tidak hanya menggunakan bahan ajar yang telah ada berupa buku namun juga media visual yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami dan mengingat materi dengan media yang tepat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Ibul Jaya dan SDN Gedung Raja menyatakan bahwa siswa merasa jarang mendapatkan Media Pembelajaran Interaktif yang bervariasi untuk berbagai jenis Pelajaran lebih sering mendapatkan Media Pembelajaran Interaktif hanya berupa modul, jarang mendapatkan media pembelajaran *software* ataupun Link yang mempermudah belajar mandiri, dan sering mendapatkan Media Pembelajaran Interaktif *software* yang kurang inovatif ditambah dengan kondisi pembelajaran saat ini yang mengharuskan pembelajaran melalui daring maka dibutuhkan media yang dapat menyampaikan pembelajaran melalui jarak jauh dan juga media yang inovatif sehingga guru dapat membuat pembelajaran secara daring yang inovatif untuk peserta didik..

Menurut peneliti sudah adanya sarana dan prasarana seperti LCD Proyektor namun belum dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Sekolah belum memanfaatkan media-media yang ada untuk menambah pembelajaran dan mengajar siswa, seperti aplikasi-aplikasi yang sudah tersedia yang dapat membuat materi untuk siswa secara online ataupun off-line. Masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru tersebut dijadikan potensi oleh peneliti dengan mencari informasi melalui internet berikut dengan cara penggunaannya.

Berdasarkan hasil wawancara pada saat pra penelitian ibu Poniah, S.Pd.I selaku wali kelas 5 di SDN Ibul Jaya menyatakan bahwa:

Kendala yang dihadapi saat ini adalah bagaimana memberikan materi kepada anak secara on-line pada saat masa pandemi seperti sekarang, karena terkadang guru hanya memberikan soal kepada anak, dan tidak bisa menjelaskan kepada anak tentang materi yang diajarkan, terkadang guru hanya mengirim foto materi yang ada tanpa dijelaskan lebih

rinci tentang materi tersebut, dan terkadang anak menjadi bosan dengan pembelajaran yang diberikan secara monoton¹⁴.

Berdasarkan hasil wawancara pada saat pra penelitian ibu Utami Tinaria, S.Pd. selaku wali kelas 5 di SDN Gedung Raja menyatakan bahwa:

Kendala yang dihadapi saat ini adalah, kurangnya minat belajar siswa terhadap kegiatan belajar yang hanya mengirimkan foto-foto terhadap materi ataupun soal kepada siswa sehingga kurangnya pemberian materi yang menarik terhadap siswa disaat masa pandemi seperti sekarang. Sehingga membutuhkan media yang dapat membantu siswa belajar secara on-line¹⁵.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk materi IPA di Sekolah Dasar dan mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media berbasis *Articulate Storyline* di Sekolah Dasar. Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* diharapkan dapat membantu siswa mendapatkan informasi, sehingga apa yang menjadi tujuan sekolah dapat terpenuhi. *Articulate Storyline* sendiri merupakan perangkat lunak (*software*) yang digunakan sebagai alat komunikasi atau media presentasi dengan templat yang dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat membuat presentasi dengan templat yang telah disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai keinginan sendiri.

Dengan menggunakan media berbasis *Articulate Storyline* pada Tema 4 Kelas 5 akan lebih interaktif dan menarik perhatian siswa, kualitas belajar siswa akan meningkat. Ditambah dengan keadaan sekarang yang membuat siswa belajar jarak jauh atau On-line terhadap guru membuat guru ataupun siswa membutuh media pembelajaran yang mampu dilakukan secara on-line.

Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini yang mana siswa belajar secara on-

¹⁴ wawancaraibu Poniah,S.Pd.I

¹⁵ Wawancara ibu Utami Tinaria,S.Pd.

line dari rumah, sehingga guru dapat membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan mudah dijangkau atau digunakan oleh para siswa secara on-line. Media interaktif *Articulate Storyline* dapat menjadi pembangkit motivasi siswa dan rangsangan terhadap kegiatan belajar siswa jika penggunaannya direncanakan pemanfaatannya secara tepat. Media interaktif *Articulate Storyline* juga dapat bermanfaat sebagai media untuk menambah dan memperluas pengetahuan didalam kelas yang member informasi akurat dan terbaru, sehingga dapat membantu siswa untuk bersikap, berpikir, dan berkembang lennih lanjut serta member motivasi yang tinggi.

Kelayakan dalam penelitian pengembangan media video ini mencakup tingkat validitas materi dan validitas media dari validator, dimana media video yang dibuat dengan penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* ini dianggap valid apabila telah mendapat kriteria valid dari para ahli terkait yakni ahli materi dan ahli media, serta tingkat keterterapan media video ini meliputi aspek kemudahan dan kelancaran dalam penggunaan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, dan hasil dari wawancara terhadap guru kelas 5 maka memunculkan idea tau gagasan yang inovatif dalam pemanfaatan teknologi sebagai salah satu sumber belajar yang dikemas dalam sebuah Media Pembelajaran Interaktif yang memuat materi IPA pada Tema 4 Kelas 5 di Sekolah Dasar dengan judul.

C. Identifikasi Masalah

1. Sekolah terus melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui Media Pembelajaran Interaktif berbasis computer dengan bantuan program/*software*.
2. Rasa keingintahuan siswa terhadap perbaruan penggunaan Media Pembelajaran Interaktif, tetapi kurangnya pengetahuan guru terhadap media Media Pembelajaran Interaktif yang menyebabkan pembelajaran harus terbatas pada buku paket dan LKS
3. Masih jarang ditemukan Media Pembelajaran Interaktif

berbasis *Articulate Storyline*.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif IPA yang dikembangkan berupa *Articulate Storyline* dan berbentuk *Aplication atau link*.
2. Materi yang disajikan hanya Tema 4 Kelas 5 di SD/MI
3. Pengujian produk dibuat hanya meliputi penilaian kualitas Media yang tidak diujicobakan Peningkatan Prestasi atau semangat belajar siswa.

E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi IPA pada Tema 4 Kelas 5 di SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi IPA pada Tema 4 Kelas 5 di SD/MI?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi IPA pada Tema 4 Kelas 5 di SD/MI?

F. Tujuan

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi IPA pada Tema 4 Kelas 5 di SD/MI..
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi IPA pada Tema 4 Kelas 5 di SD/MI.
3. Mengetahui bagaimana respon guru terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi IPA pada Tema 4 Kelas 5 di SD/MI.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai

berikut:

a. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah dihasilkannya media pembelajaran baru berupa *Articulate Storyline* berbentuk *Aplication* atau *link*. Penggunaan media pembelajaran ini sangat membantu mempermudah penyampaian dalam pembelajaran karna menurut ahli media pembelajaran yang paling baik gambar, garis, simbol, suara, dan gerakan.

b. Manfaat praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Manfaat praktis bagi peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran baru berupa *Articulate Storyline* yaitu tumbuhnya rasa antusias dan semangat karna media pembelajaran yang diberikan menarik, efektif, dan fleksibel sebagai pendukung kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan Media Pembelajaran Interaktif.
- 2) Penambah wawasan guru tentang media yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi pada peserta didik yang menarik.
- 3) Menambah pengalaman baru bagi guru dalam mendesain Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* yang efektif
- 4) Membantu guru untuk dapat mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan media *Articulate Storyline* dan melaksanakan pembelajaran

c. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Suatu penelitian yang baik yakni penelitian yang mempunyai hasil yang relevan. Karena hal tersebut merupakan

pedoman awal sebagai kerangka pemikiran untuk menambah, mengembangkan dan memperbaiki penelitian yang sudah ada sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Berdasarkan Penelitian Nurul Khusna, Dkk, dengan penelitian research and development) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Jimat menggunakan Articulate Storyline”. Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif adalah sangat menarik dengan rating 94%. Hasil dari project Articulate Storyline tidak kalah bagusnya dengan media interaktif lainya seperti adobe flash dan macromedia flash. Software Articulate Storyline ini juga dapat diakses secara online atau terkoneksi dengan web/internet¹⁶.

Penelitian yang dilakukan oleh Priankalia Arwanda, Dkk, bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang memenuhi kriteria yang dibutuhkan peserta didik untuk meningkatkan minat belajar di Sekolah Dasar . Hasil dari penelitian ini adalah produk media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan kelayakan hasil berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 4,025 dan 4,5, ahli mutu teknis sebesar 4,08, ahli materi 4,33¹⁷.

Penelitian yang dilakukan oleh P.A. Saputro dan J.H.Lumbatoruan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Matematika berbasis *Articulate Storyline* pada materi bangun ruang sisi datar kela VII. dengan kelayakan hasil validasi ahli media 4,51 ahli materi 4,3 respon guru 4,53 dengan kategori “sangat valid”¹⁸.

Penelitian yang dilakukan oleh Deni Sapitri dan Alwen

¹⁶ Nurul Khusnah, Dkk, “Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan *articulate storyline*”, (Jurnal Analisa 6 (2) (2020). H. 208

¹⁷ Priankalia Arwanda, Dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*” (Al-Madrasah: Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Vol. 4, No. 2, 2020). H. 203

¹⁸ P.A. Saputro dan J.H.Lumbatoruan, “Pengembangan media pembelajaran Matematika berbasis *Articulate Storyline* pada materi bangun ruang sisi datar kela VII”, (Jurnal Edumatsains, Special Issue 1 (1) 2020).h. 47

Bentri dengan jurnal Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi kelas x. bertujuan untuk untuk memikat animo siswa dan memicu anak didik gembira karna dilibatkan dalam proses pembelajaran dengan mendapatkan nilai dalam materi 44, 5 dengan kategori “sangat valid” dan media 4,67 dengan kategori “sangat valid”¹⁹.

Penelitian yang dilakukan oleh Khairiman Syabri dan Elfizon tentang Pengembangan media pembelajaran menggunakan Software *Articulate Storyline* pada pembelajaran dasar listrik elektronika. Mendapatkan hasil kelayakan yakni ahli materi 0,85 dengan kategori “valid”, ahli media 0,75 dengan kategori “valid” dan mendapatkan hasil akhir 84% dengan kategori “sangat praktis/valid”²⁰.

Berdasarkan penelitian oleh peneliti diatas yang telah menghasilkan media pembelajaran dengan penilaian validasi layak. Peneliti melakukan penelitian dengan materi IPA di Sekolah Dasar dengan menggunakan media *Articulate Storyline*.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang mana masing-masing menampilkan titik penting masing-masing yang berbeda, namun tetap dalam kesatuan yang saling mendukung dan melengkapi.

Bab pertama, menampilkan pendahuluan yang merupakan garis besar dari keseluruhan pola pikir dan dituangkan dalam konteks yang jelas serta padat. Atas dasar itu penjelasan skripsi diawali dengan latar belakang masalah yang terangkum didalamnya tentang apa yang melatar belakangi masalah yang menjadi alasan dipilihnya judul skripsi ini, dan bagaimana

¹⁹ Deni Sapitri dan Alwen Bentri, “Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi kelas x”, (Jurnal Inovtech, Vol 2 No.01, 2020). H. 7

²⁰ Khairiman Syabri dan Elfizon, “Pengembangan media pembelajaran menggunakan Software *Articulate Storyline* pada pembelajaran dasar listrik elektronika”, (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol 01, Issue 1, 2020). H. 98.

pokok permasalahannya. Dengan penggambaran penjelasan tersebut didapatkan substansi skripsi dan dijelaskan secara teoritis maupun praktis

Penjelasan ini menjelaskan seberapa jauh signifikan tulisan ini. Kemudian agar tidak terjadi pengulangan dan penjiplakan maka dibentangkan pula berbagai hasil penelitian terdahulu yang dituangkan dalam tinjauan pustaka. Demikian pula metode penulisan diungkap apa adanya dengan harapan dapat diketahui apa yang menjadi jenis penelitian, pendekatan, sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data. Dengan demikian, dalam bab pertama dalam satu kesatuan yang ringkas dan padat guna menjadi pedoman untuk bab kedua, ketiga, keempat dan bab kelima.

Bab kedua berisi tinjauan umum tentang *Research and Development* dan penjelasan tentang media (pengertian media, jenis media, langkah-langkah media, cara penggunaan media, kelebihan media, dan kelebihan media dalam penulisan skripsi ini). Serta menjelaskan tentang materi yang digunakan dalam pembelajaran ini serta kerangka berpikir dan desain model yang digunakan.

Bab ketiga berisi jenis penelitian yang digunakan (model dan jenis data yang digunakan untuk penelitian) serta latar belakang tempat penelitian yang akan dilakukan.

Bab empat berisi analisis konsep hasil penelitian pengembangan media yang telah dilakukan serta pendiskripsian hasil penelitian yang telah dilakukan, penghitungan data yang didapatkan dari hasil penelitian dan kajian produk akhir.

Bab lima berisi penutup yang meliputi simpulan dan saran dari skripsi yang telah ditulis.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian *Research and Development*

Secara sederhana penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk unggulan yang didahului dengan penelitian pendahuluan sebelum produk dikembangkan²¹. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) yang harus dilakukan secara sistematis²².

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and Development* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifannya²³. Dapat diartikan bahwa *Research and Development* adalah suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk yang sudah jadi menjadi produk baru yang terstandarisasi.

“Penelitian” dan pengembangan” dalam pendidikan adalah model pengembangan dimana temuan hasil penelitiannya digunakan untuk merancang produk pembelajaran, yang kemudian secara sistematis diujicobakan dilapangan, dievaluasi dan disempurnakan sampai dihasilkannya suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu yaitu efektif, efisien dan berkualitas²⁴.

²¹ Ryan Angga Pratama, “*Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 pada Materi Menggambar Fungsi di SMP Phatra Dharma 2 Balik Papan*”, Dimensi, Vol.7, no.1, (2018), h.23

²²Qomario, Putri Agung, “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran*”, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol 5 Nomor 2 (2018). Hal. 242

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), (Jakarta: Alfabeta, 2017), h. 407

²⁴ *Ibid*, h. 3

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.18 Tahun 2003, pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolution*) dan perubahan secara bertahap.

Borg and gall, menggunakan nama *Research and Development / R&D* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Richey dan Kelin, menggunakan nama *Design and Development Research* yang dapat diterjemahkan menjadi Perancangan Dan Penelitian Pengembangan. Thiiragajan menggunakan model 4D yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination*. Dick and Carry menggunakan istilah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dan *Development Research*, yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan.”²⁵ Banyak sekali penjelasan-penjelasan tentang pengembangan *Research and Development* yang dikemukakan oleh para ahli yang menjadikan acuan penelitian dalam bidang penegmbanagan, lebih jelasnya pengertian tersebut sebagai berikut:

“*Research dan Development*” bertanggung jawab dalam pengembangan produk dan pengawasan kualitas guna memenuhi kebutuhan pelanggan, sesuai dengan kemampuan produksi dan menjamin kualitas produk yang dihasilkan.

2. Langkah-langkah Peneliti

a. Robert Maribe Branch

Robert Maribe Branch, mengembangkan instructional design (design pembelajaran) dengan pendekatan (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari, *Analysis, Design,*

²⁵ Endang Widi W, “*Teori dan Praktik penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*,” (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h. 256

*Development, Implementasion, and Evaluation*²⁶.

Gambar 2.3.

Konsep Pengembangan Media Robert Maribe Branch (2009)



B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Istilah Pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar, yang mana belajar-mengajar dan pembelajaran terjadi secara bersamaan. Proses Pembelajaran dapat pula terjadi tanpa kehadiran guru atau tanpa kegiatan mengajar dan belajar secara formal²⁷. Dalam pembelajaran tidak hanya guru yang dapat menyampaikan pembelajaran.

Kata Media pembelajaran berasal dari bahasa *latin* “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan²⁸. Media Pembelajaran alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran dari guru ke siswa, dimana alat bantu tersebut dapat menyampaikan isi.

Media menurut (*Association of Education and Communication Technology*) AECT adalah suatu bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi. Menurut Olson media merupakan medium sebagai teknologi untuk

²⁶ Endang Widi W. h. 263

²⁷ Fitriyah Nur Rohmah, Imam Bukhori, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*, Jurnal Ecoducation, Vol, 2, No, 2 (2020). h.170

²⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 3.

menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan informasi melalui rangsangan indra disertai dengan penstrukturan informasi²⁹. Penerapan pembelajaran di lingkungan pendidikan, pendidik harus menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal³⁰. Karena media belajar sendiri biasanya digunakan dalam bentuk alat pada ssekolahan.

Media dalam pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu pembawa informasi dan pengetahuan yang berlangsung anatar peserta didik dan pendidik. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran biasanya disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi anatar pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Adapun pendapat lain yang mengatakan Media pembelajaran yang berbasis android akan lebih fleksibel juga efektif dalam penggunaannya, bisa digunakan secara klasikal dan menambah ketertarikan minat belajar peserta didik, serta mampu membuat peserta didik lebih siap saat bertatap muka di sekolah sebab media ini dapat digunakan di rumah masing-masing³¹.

Pelaksanaan tugas sebagai pendidik, guru perlu

²⁹Benny A Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. .392

³⁰ Azhar Arsyad, *Op.cit*, h.3.

³¹ Nurul Khusnah, Dkk, "Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline", (Jurnal Analisa 6 (2) (2020). H. 298

dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl, ayat 44, yaitu:

بِالْيَقِينِ وَالزُّبْرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ
إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka[829] dan supaya mereka memikirkan,

Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik, diperlukannya pemilihan terhadap media yang akan digunakan yang dapat mendukung isi dari pembelajaran. Tetapi jika media belum tersedia maka seorang pendidik harus dapat mengembangkan sendiri suatu media. Media tersebut meliputi media berbasis visual (gambar, chart, grafik, transparasi, dan slide), media berbasis audiovisual (video, audio, tape), dan media berbasis computer (computer dan video interaktif)³². Guru diharapkan dapat kreatif dalam mengembang suatu media untuk menunjang suatu pembelajaran.

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis³³:

a. Media Visual

Jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini , pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Contoh media visual antar lain: (1)

³² Karwono, Dkk, *Strategi Pembelajaran Dalam Profesi Keguruan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2020), h. 312

³³ Azhar Arsyad, *Op.cit*, h 38.

media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, poster (2) model dan prototype seperti globe bumi, dan (3) media realitas seperti alam sekitar.

b. Media Audio Visual

Jenis media yang digunakan dalam kegiatan Pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau sekaligus. Pesan dan informassi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal. Contoh media audio-visual adalah film, video, Program TV.

c. Media Grafis (Grafika)

Media grafis dapat dikomunikasikan fakta dan gagasan-gagasan secara jellass dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar.

d. Media Proyeksi

Over Head Projector (OHP), Merupakan media visual yang relative sederhana, yang berfungsi memproyeksikan gambar pada transparan.

e. Media Berbasis Komputer

Penggunaan computer sebagai media pembelajaran dikenal denagn bantuan computer (*computer assisted instruction-CAI*) ATAU (*Computer assisted learning-CAL*). Media computer sangat membantu dalam proses belajara mengajar³⁴.

C. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media Interaktif Berbasis Komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun memdengarkan. Beberapa model interaktif yaitu model drills, model tutorial, model simulasi dan model instruction³⁵.

Media interaktif biasanya dikemas dalam CD interaktif. CD interaktif merupakan hasil implementasi

³⁴ *Ibid*, h.313-324

³⁵ *Ibid*, h. 68

dari multimedia , dimana hamper semua konten multimedia terdapat dalam satu keeping CD. Yaitu berupa, gambar, video, animassi, teks dan audio³⁶. Dimana dalam CD tersebut nantinya akan dimasukan file berupa media pembelajaran yang telah dibuat menggunakan konten multimedia berupa, gambar, video, animasi, teks dan audio

2. Kelebihan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Kelebihan Media Pembelajaran interaktif dibandingkan media lainnya, yaitu:

- a) Memperbesar benda yang sangat kecil yang tidak tampak oleh mata. Dengan bantuan multimedia dapat ditanpahkan benda seperti kuman, bakteri, elektro, dll. Dengan demikian benda-benda tersebut dapat dipahami oleh peserta didik.
- b) Memperkecil benda yang sangat besar , yang tidak mungkin dihadirkan disekolah. Dengan demikian kita dapat menyajikan benda-benda seperti gedung, gajah, gunung, candi, rumah, dll. Sehingga memudahkan guru menyampaikan materi secara rill melalui gambar, movie dan animassi.
- c) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat. Adanya kemampuan ini maka guru dapat menyajikan melalui gambar animasi atau movie tentang susunan atom, system tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin beredarnya planet-planet, berkembangnya bunga dll.
- d) Menyajikan suatu benda atau peristiwa yang jauh. Melalui multimedia maka guru dapat mengahdirkan obyek-obyek seperti, planet, bulan, bintang dan salju kedlaam kelas.
- e) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya. Dengan kemampuan ini maka guru dapat menampilkan peristiwa-peristiwa yang berbahaya

³⁶ Afnur Saputri dan Weni Nelmira, “Pengembangan CD Ineraktif Berbasis Tutorial Mata Kuliah Gambar Anatomi Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP”, (Jurnal Seni Rupa, Volume 08 Nomor 01, 2019). H. 44

seperti ledakan bom, dll.

- f) Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik. Dengan kemampuan ini maka pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik.

3. Unsur-unsur Media Pembelajaran Interaktif

Jika dilihat dari strukturnya, media pembelajaran interaktif dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu : struktur CD interaktif dan struktur orang. Media pembelajaran yang berbentuk cd interaktif, strukturnya meliputi enam komponen, yaitu: judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan dan penilaian.

C. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam mempersentasikan informasi dengan tujuan tertentu³⁷. Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, dan kalaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan persentasi yang menarik

Software persentasi tidak hanya dibuat didalam *Articulate Storyline*, namun software lainnya dapat pula digabungkan dengan *Articulate Storyline*, diantaranya yaitu:

- a. Audio
- b. Video
- c. *Flash Presentation* (menggunakan *macromedia flash*)
- d. *Projector Presentation* (menggunakan *macromedia flash*)
- e. *Flash Banner* (menggunakan *Flash Banner Creator*)
- f. *Camtasia*
- g. *Powerpoint* dan sebagainya³⁸.

Media pembelajaran *Articulate Storyline* ini sebagai alternatif media yang digunakan dari sekian banyak *authoring tools*, *Articulate Storyline* merupakan *software mix*

³⁷ Amiroh, *Mahir Membuat Media Interktif Articulate Storyline*, (Yogyakarta:2019), h. 2

³⁸ *Ibid*, h. 13

programming Tools, yang dapat membantu para designer pembelajaran dari tingkat pemula hingga tingkat expert. Program *Articulate Storyline* memiliki kelebihan yaitu smart brainware yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublish secara offline maupun online, sehingga memudahkan user memformatnya dalam bentuk web personal, CD, word processing, dan *learning management system (LMS)*³⁹.

1. Fungsi Medial Articulate Storyline

Dalam *Software Articulate Storyline* terdapat 4 fungsi yang sangat berguna dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT baik yang untuk versi online maupun offline, keempat fungsi tersebut yakni:

- a. *Articulate Storyline Engange*: untuk mendesain materi pembelajaran interaktif
- b. *Articulate Storyline Quize Maker* : untuk mendesain soal-soal interaktif yang terdiri dari 11 variasi soal berupa pilihan ganda, esay, menjodhkan, true false, dan sebagainya.
- c. *Articulate Storyline Presenter* : untuk menggabungkan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat pada *Articulate Engange* dan soal interaktif yang telah dibuat pada *Articulate Storyline Quize Make*, software ini setelah diinstal secara otomatis menyatu pada software powerpoint
- d. *Articulate Storyline Video Encoe* : software ini gunannya untuk mengedit video yang sudah ada untuk dijadikan video pembelajaran fungsi lainnya sebagai perekaman pembuatan video dimana hasil akhirnya video tersebut adalah flash dan dapat di upload sebagai video pembelajaran

Selain memiliki 4 fungsi, *Articulate Storyline* memiliki kelebihan-kelebihan antara lain:

- a. Dapat dibuat sendiri dengan mudah baik yang sudah

³⁹ Ibid. h. 15

- berpengalaman maupun yang belum.
- b. Dapat memasukan beberapa bentuk file, seperti power point, flash video dan sebagainya.
 - c. Bisa berbentuk audio visual, suara dan gambar dapat dibuat dalam *Articulate Storyline*.
 - d. Terdapat aplikasi pembuatan Quiz tanpa meng-*import* file dari luar.
 - e. Memberikan konten yang interaktif Karena melibatkan siswa dalam pembelajaran.

2. Langkah-langkah Pembuatan *Articulate Storyline*

Sebelum membuat desain pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, yang pertama kita persiapkan terlebih dahulu ialah perangkat pembelajaran dan bahan materi yang akan kita sajikan, diantaranya adalah:

- a. Buku sumber pelajaran, silabus.
- b. *Software Articulate Storyline*.
- c. Pendukung yang lain, bisa berupa gambar, video, music dan sebagainya.

Setelah semuanya disiapkan, selanjutnya adalah menginstal *software Articulate Storyline* dnegan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengklik kanan pada start menu.
- b. Kemudian mengklik explore maka muncul jendela start menu dengan mencari aplikasi *Articulate Storyline*.
- c. Setelah ditemukan ikon *Articulate Storyline* mengklik dua kali pada setup *Articulate Storyline*.
- d. Setelah muncul jendela instal *articulate Storyline* kemudian mengklik next.
- e. Kemudian muncul slide bar dan mengeklik *I accept the term of license agreement*.
- f. Kemudian muncul daftar *Articulate Presenter, engange, quizmaker, dan video encoder*.
- g. Setelah selesai muncul *slide bar install shield wizard articulate*, kemudian mengklik install.

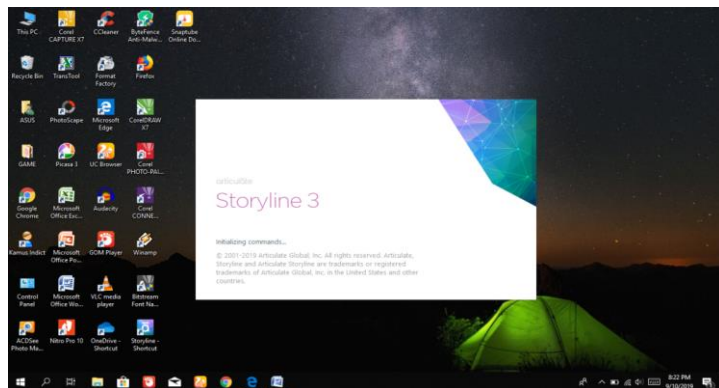
- h. Kemudian muncul *installshield Wizard Articulat*, menunggu sampai install selesai, setelah selesai klik finish.
- i. Setelah diinstal, sebelum digunakan maka memasukan creak *Articulate* dan multimedia *Articulate Storyline* siap untuk digunakan.

Setelah terinstal maka berikut tampilan-tampilan lembar kerja *Articulate Storyline*:

- a. Mengaktifkan program *Articulate Storyline*, kemudian klik dua kali icon *Articulate Storyline*

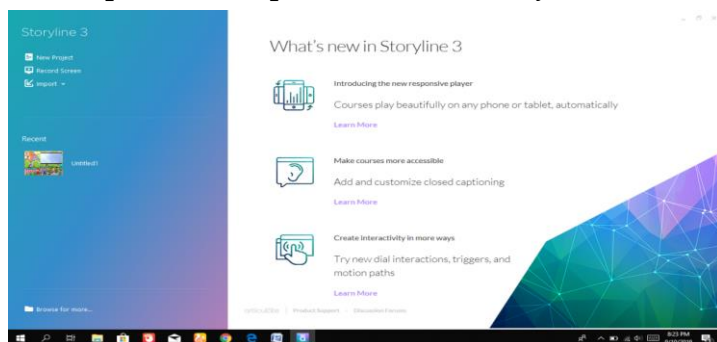
Gambar 2.4

Tampilan pembuka Aplikasi *Articulate Storyline*



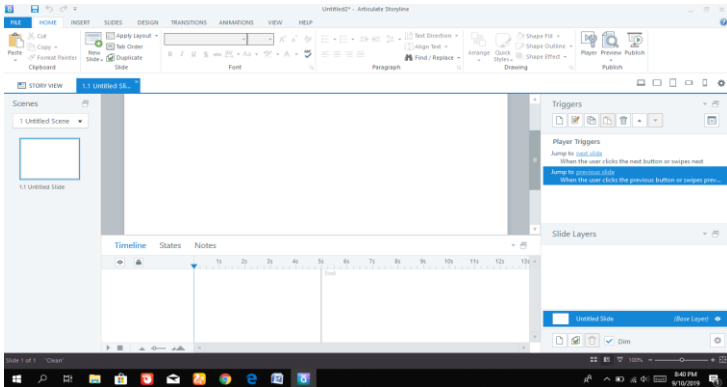
Gambar 2.5

Tampilan Awal Aplikasi *Articulate Storyline*



- b. Setelah terbuka, dipilih create new project, maka muncul lembar kerja *Articulate storyline*

Gambar 2.6
Tampilan Lembar Kerja *Articulate Storyline*

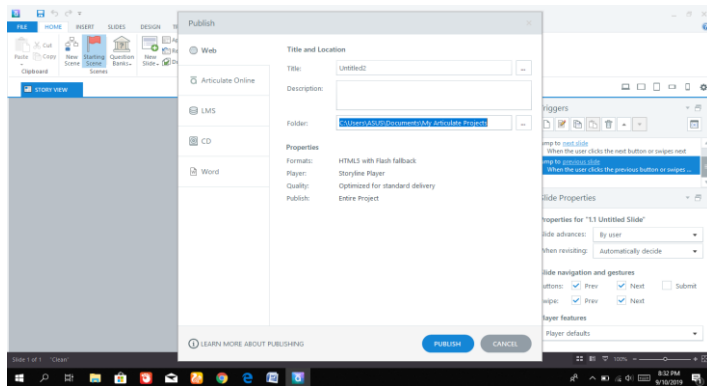


Gambar 2.7
Tampilan *Insert* untuk memasukan file gambar, audio, teks ataupun animasi dalam aplikasi *Articulate Storyline*



- c. Mempublish menjadi media interaksi dengan cara mengklik CD, kemudian memilih lokasi untuk menyimpan hasil publishnya dengan pilihan *web*, *Articulate Storyline Online*, *LMS* atau *CD*.

Gambar 2.8
Tampilan Publish Project Articulate Storyline



D. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian mata pelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Ilmu pengetahuan alam adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan mengetahui alam secara sistematis⁴⁰.

Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari tahu dan melakukan sesuatu sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar⁴¹. Dengan adanya pendidikan IPA diharapkan siswa dapat mengenali alam sekitar sehingga dapat lebih

⁴⁰ Fajar Hermono dan Fitro Nur Hakim, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia”, *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 1 (2018), 44

⁴¹ P. Rahayu, S, Mulyani, S.S. Miswadi, “Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study”, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1 (Januari 2019)

menjaga alam.

IPA sebagai salah satu mata pelajaran disekolah, dapat memberikan peranan dan pengalaman bagi siswa. Hasil pembelajaran IPA pun dapat dipengaruhi oleh media pembelajarannya sendiri, sehingga motivasi siswa dalam belajar dapat berubah meningkat.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan mengetahui alam secara sistematis. IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA di Sekolah Dasar diharapkan menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar

E. Kompetensi Capaian Pembelajaran IPA Materi Sehat itu Penting

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR

IPA

- 3.4 Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia.

4.4 Menyajikan karya tentang organ peredaran darah pada manusia.

Indikator Subtema 1

1. Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada manusia secara rinci.
2. Menggambar cara kerja organ peredaran darah manusia secara rinci.

Indikator Subtema 2

1. Menjelaskan berbagai macam gangguan yang dapat mempengaruhi organ peredaran darah manusia secara rinci.
2. Mempresentasikan berbagai gangguan yang dapat mempengaruhi organ peredaran darah manusia menggunakan model sederhana.

Indikator Subtema 3

1. Mengidentifikasi berbagai macam penyakit yang mempengaruhi organ peredaran darah manusia dan cara memelihara kesehatan organ peredaran darah.

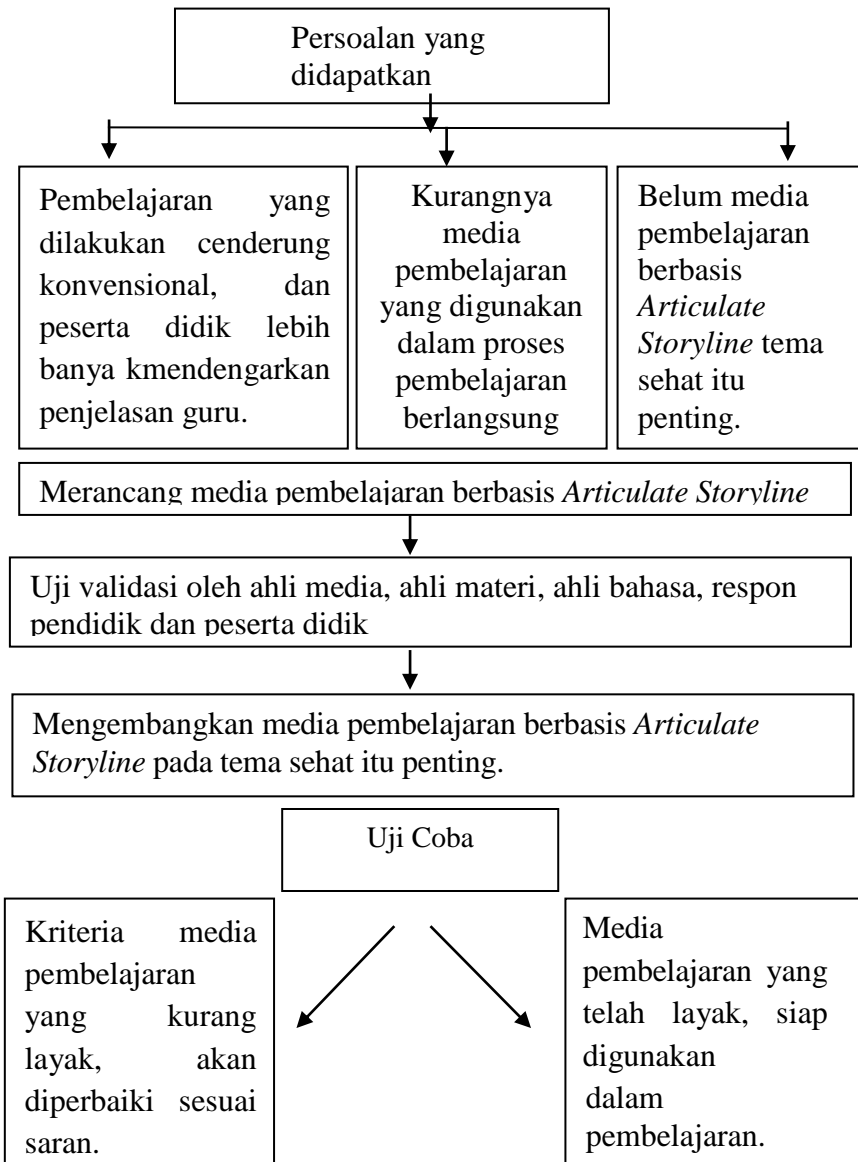
F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran suatu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dalam membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar.

Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik dan terpercaya. Memudahkan penafsiran materi, dan memdatkan informasi.

Media pembelajaran harus mudah digunakan dan harus menarik agar merangsang penggunaan tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung didalamnya dapat terserap dengan baik. Materi yang terkandung didalamnya harus sesuai dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Untuk menggambarkan alur pemikiran disini penulis dapat menggambarkan melalui kerangka berpikir pada gambar 9.

Gambar 2.9.
Kerangka Berpikir



G. Desain Model

Pengembangan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan berdasarkan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis) *design* (Perancangan) *development* (pengembangan) *implementation* (implementasi) *evaluation* (evaluasi) yang harus dilakukan secara sistematis.

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kompetensi

Tahap ini terlebih dahulu menganalisis tema, subtema, kompetensi dasar setelah itu menentukan indikator pembelajaran.

b. Analisis kebutuhan peserta didik

Angket tersebut berisi pertanyaan mengenai pembelajaran tematik yang dilakukan dan mengenai media Articulate Storyline yang dibutuhkan

2. Perencanaan (*Design*)

Desain dari media Articulate Storyline dibuat untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi tema 4 Sehat itu penting.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan memuat hasil kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi IPA tema 4 kelas 5 SD. Hasil tersebut didapat dari perhitungan validasi media, validasi materi, validasi bahasa, respon pendidik, dan peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu tahap pengujian media pembelajaran *Articulate Storyline*. Pada tahap ini diujicobakan pada siswa kelas 5. Tahap ini mengarah pada minat peserta didik dan tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan evaluasi yaitu dengan melihat hasil penelitian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan respon peserta didik berdasarkan penilaian yang telah dilakukan⁴².

⁴² Rista Karisma, Mudzanatun, Prasena, “*Pengembangan Media Audio Visual*

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad azhar, 2017, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Afnur Saputri dan Weni Nelmira, 2019, “*Pengembangan CD Ineraktif Berbasis Tutorial Mata Kuliah Gambar Anatomi Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP*”, *Jurnal Seni Rupa*, Volume 08 Nomor 01.
- Amiroh, 2019, *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*, Yogyakarta.
- Benny A Pribadi, 2017, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Deni Sapitri dan Alwen Bentri, 2020, “*Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate Storyline pada mata pelajaran ekonomi kelas x*”, *Jurnal Inovtech*, Vol 2 No.01.
- Departemen agama RI, 2019, *Al-Quran Tajwid & Terjemah*. Bandung, Diponegoro.
- Endang Widi W, 2018, “*Teori dan Praktik penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*,” Jakarta: Bumi Aksara,
- Fajar Hermono dan Fitro Nur Hakim, 2018 ,“*Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*”, *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*.
- Fitriyah Nur Rohmah, Imam Bukhori, 2020, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*,*Jurnal Ecoducation*, Vol, 2, No, 2.
- Hesta Rafmana, Umi Chotimah, Alfiandra, 2018, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang*”, *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, Volume 5, Nomor 1.

- Irwandani, Sri Latifa, dkk, 2017, “*Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio 13: Pengembangan Pada Materi Gerak Melingkar Kelas X*”, Jurnal pendidikan Fisika Al-Biruni 06 (2).
- Khairiman Syabri dan Elfizon, 2020, “*Pengembangan media pembelajaran menggunakan Software Articulate Storyline pada pembelajaran dasar listrik elektronika*”, (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol 01, Issue 1.
- Kuncahyono, Maharani P, 2019, “*Pengembangan Softkill Teknologi Pembelajaran Melalui Pembuatan E modul Bagi Guru Sekolah Dasar*“, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol 6 Nomor 2.
- Mohammad Syaifuddin, 2017, “*Implementasi Pembelajaran Tematik diKelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 02, No. 2.
- Karwono, Dkk, 2020, *Strategi Pembelajaran Dalam Profesi Keguruan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nurul Khusnah, Dkk, 2020, “*Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline*”, (Jurnal Analisa 6 (2).
- P.A. Saputro dan J.H.Lumbatoruan, 2020, “*Pengembangan media pembelajaran Matematika berbasis Articulate Storyline pada materi bangun ruang sisi datar kela VII*”, Jurnal Edumatsains, Special Issue 1 (1).
- P. Rahayu, S, Mulyani, S.S. Miswadi, 2019, “*Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study*”, Jurnal Pendidikan IPA Indonesia.
- Priankalia Arwanda, Dkk, 2020, “*Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*” (Al-Madrasah: Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol. 4, No. 2.
- Qomario dan Hetty Anggraini, 2017, “*Pengembangan Model Pelatihan Literasi Media dan Information Guru SD di Kota*

Bandar Lampung” Jurnal Pendidikan Terampil Pembelajaran Dasar, Volume 5 Nomor 1.

Qomario, Putri Agung, 2018, “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran*”, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol 5 Nomor 2.

Rista Karisma, Mudzanatun, Prasena, 2019, “*Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2*”, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol 3 No 3.

Ryan Angga Pratama, 2018, “*Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 pada Materi Menggambar Fungsi di SMP Phatra Dharma 2 Balik Papan*”, *Dimensi*, Vol.7, no.1.

Sohibun, Filza Yulina Ade, 2017, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantu Google Drive*”, *Jurnal Tadris: Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 02 (2)

Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Jakarta: Alfabeta.

Sugiyono, 2018, “*Metode Penelitian dan Pengembangan*,” Bandung: Penerbit Alfabeta.

Tia Sekar Arum, 2017 , “*Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Integratif Subtema Hubungan MakhluK Hidup Dalam Ekosistem Pendekatan Saintifik Untuk Kelas 5 SD*” *Jurnal Scholaria*, Vol 6 no 3 September .

Yaumi M, 2018, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Grup