

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE*
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS III SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir Dalam Prodi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah Guna Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

**SUCI AYU NINGRUM
NPM: 1711100232**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE*
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS III SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir Dalam Prodi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah Guna Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

SUCI AYU NINGRUM

NPM: 1711100232

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing I: Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II: Era Octafiona, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2021 M**

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pada subbab ini penulis akan menjelaskan maksud dari skripsi ini agar tidak timbul kesalah pahaman bagi pembaca pada judul tersebut. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI” adapun beberapa istilah yang harus dijelaskan pada judul tersebut. Pengembangan media memiliki tujuan untuk memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran menarik minat belajar peserta didik. Media juga dapat menciptakan lingkungan yang optimal, baik secara fisik maupun mental, hal yang paling penting bahwa media mampu mendorong peserta didik untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran.¹

Media juga dapat memiliki arti sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Media memberikan informasi terkait materi yang akan disampaikan oleh pendidik untuk peserta didik. Sedangkan, pengertian dari pembelajaran itu sendiri memiliki makna proses belajar yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik, dari pengertian media dan media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektifitas dan efesien belajar. Hal tersebut dapat tercapai karena media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan dalam proses belajar. Multimedia interaktif memiliki arti sebagai kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks. Multimedia interaktif kombinasi dari paling sedikit dua media *input* dan *output* dari data, media dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Multimedia interaktif merupakan alat yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa mengenai judul skripsi ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang memiliki inovasi berbeda dengan media pembelajaran yang lainnya dan untuk menarik minat belajar peserta didik dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup atau cakap melaksanakan tugas hidup sendiri. Pendidikan juga mempunyai dua bagian yang mendasar yakni: aspek kognitif (berpikir), serta aspek afektif (merasa). Dua bagian ini saling berkaitan satu sama lain dalam pendidikan.² Undang-undang Republik Indonesia No 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

¹ Yuni Rindianrika, “Penerapan Media Dalam Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris: Kajian Teoritik” Jurnal Intelegensia. Volume 3, Nomor 1 (April 2018) h. 2.

² Mardiyah, “Nilai-nilai Pendidikan Karakter pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Di Kelas IV Sekolah Dasar” Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Volume 4 Nomor 2, (Oktober 2017) h. 32.

Nasional pada bab 1 pasal 1 yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan mempunyai peran penting bagi setiap individu untuk membentuk kepribadian yang baik. Pendidikan mempunyai dua fungsi utama antara lain: (1) pendidikan dasar memberikan dasar-dasar untuk mengikuti pendidikan dijenjang selanjutnya yang cenderung untuk keberhasilan pada sekolah menengah dan perguruan tinggi, dan (2) jenjang pendidikan dasar di Indonesia ada Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI).³ Allah berfirman dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿۱۱﴾

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”

Berdasarkan firman diatas Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat, maka seseorang diharuskan untuk menuntut ilmu pendidikan dimanapun mereka berada dan kapanpun. IPTEK merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Perkembangan IPTEK memberikan pengaruh dalam banyak aspek kehidupan, semisal dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi di era Revolusi Indutri 4.0 yang banyak dibicarakan oleh kalangan masyarakat memiliki banyak dampak terlebih pada pekerjaan lulusan perguruan tinggi dan sekolahan. Pada dasarnya generasi sekarang bisa disebut dengan generasi milenial yang merubah pola pikir manusia dalam semua bidang yang menuntut untuk mengikuti perkembangan IPTEK. Pendidikan juga seharusnya mengikuti pola perkembangan di masa yang akan datang, agar dapat meluluskan lulusan yang terbaik dan dapat bekerja di tempat yang sesuai dengan pendidikannya.⁴ Proses pendidikan diiringi dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat dan mendunia, perkembangan teknologi ini ditandai dengan adanya bermacam-macam pengembangan ilmu pengetahuan yang melibatkan proses pembelajaran. Kemampuan menggunakan teknologi dalam proses mengajar saat ini sangat diperlukan. Terutama pada kualitas SDM yang merupakan singkatan dari Sumber Daya Manusia. Pendidikan

³ Ummul Khair, “Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD/MI” Jurnal Pendidikan Dasar. Volume 2 Nomor 1, (2018) h. 33.

⁴ R Willya Achmad W, dkk, “Potret Generasi Milenial pada Era Revolusi Industri 4.0” Jurnal Pekerjaan Sosial. Volume 2 Nomor 2, (Desember 2019) h. 188.

mempunyai hal penting untuk menumbuhkan kualitas SDM, karena itu harus ada peningkatan kualitas SDM, dengan cara memahami berbagai pengembangan IPTEK dalam bidang pendidikan. Pendidik yang mengikuti perkembangan zaman di era globalisasi akan dapat menumbuhkan dan menghasilkan kualitas SDM yang berguna bagi bangsa dan negara.⁵

Perkembangan teknologi yang mendunia saat ini, seharusnya sejalan dengan pertumbuhan kualitas SDM supaya pengembangan ilmu dan teknologi dapat tepat sarasannya. Keluasan pemanfaat media pembelajaran yang semakin meningkat di era globalisasi saat ini. Mewajibkan pendidik menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung guna untuk dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan bagi peserta didik. Walaupun dalam praktek mengajar masih banyak pendidik yang tidak menggunakan media pembelajaran dikarenakan: (1) sulitnya mempersiapkan segala rancangan dalam membuat media pembelajaran, (2) pendidik menganggap bawa media merupakan barang yang canggih dan sulit untuk didapatkan, (3) pendidik yang tidak tahu mengenai perkembangan teknologi, (4) pendidik tidak mengetahui arti penting dari penggunaan media pembelajaran, dan (5) pendidik tidak memiliki banyak waktu untuk menggunakan media pembelajaran.

Di era globalisasi saat ini perkembangan IPTEK menyebar luas keseluruh dunia, memudahkan pendidik untuk lebih inovatif dalam membuat media pembelajaran. Menurut Presiden Republik Indonesia dalam pembukaan Rapat Koordinasi Nasional Pengawasan Internal Pemerintah Tahun 2017 di Istana Negara, Kamis (18/2/2017), Jokowi mengatakan, “dunia berubah sedemikian cepatnya akibat teknologi, bahkan negara-negara lain sudah sedemikian rupa berbicara ruang angkasa, sedangkan orang Indonesia baru belajar internet”. Oleh sebab itu, harus ada kesiapan SDM yang berkualitas untuk menghadapi permasalahan yang ada didunia ini. Permasalahan pertama adalah pendidikan, yang harus mengikuti perkembangan IPTEK.⁶ Perkembangan komputer yang mengikuti zaman dapat mengelola berbagai aplikasi dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran.⁷ Mengikuti perkembangan IPTEK media pembelajaran sudah mulai canggih dan lebih menarik saat disampaikan oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berupa multimedia membantu memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik melalui media pembelajaran yang menarik.⁸ Media pembelajaran memiliki peran dalam proses belajar dan mengajar yang memiliki terkaitan dan saling terkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam ruang lingkup pendidikan.

⁵ Sudarsi Lestari, “Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi” *Jurnal Edurelegia*. Volume 2 Nomor 2, (Agustus 2018) h. 96-97.

⁶ Talizora Tafonao, “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Mahasiswa” *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Volume 2 Nomor 2, (Juli 2018) h. 103-104.

⁷ Herian Permana Putra, *Mengenal Komputer Dan Dasar-Dasar Microsoft Office*, (t.p) h. 2.

⁸ Isue Syhtia Permatasari, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada MAPEL IPS” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 6 Nomor 1, (Juni 2019) h. 36.

Media pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi serta materi yang akan disampaikan oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik dan akan menimbulkan dampak positif pada proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi ialah: (1) meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, (2) meningkatkan semangat belajar peserta didik, (3) meningkatkan motivasi dan gairah peserta didik, (4) menjadikan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan kenyataan, (5) mengatasi modalitas belajar peserta didik yang beragam, (6) mengefektifitas waktu dalam proses pembelajaran, dan (7) meningkatkan kualitas belajar. Jika proses pembelajaran menggunakan media dalam mengajar fungsi dari media pembelajaran akan terealisasi oleh peserta didik.⁹ Belajar merupakan proses dari perubahan aktivitas, yang dilakukn oleh individu untuk mendapatkan hal baru yang bersifat positif untuk dirinya sendiri dan dapat menemukan kemampuan yang di milikinya serta dapat menentukan pola pikir yang di dapat dari proses belajar.¹⁰ Pada proses pembelajaran pendidik memiliki tugas yaitu dapat menguasai kelas serta dapat membuat suasana dalam kelas menjadi kondusif dan nyaman dalam proses pembelajaran berlangsung. Pendidik juga dapat menciptakan peserta didik yang bersikap baik terhadap orang lain.

Sekolah Dasar merupakan tempat menemukan pengalaman pertama bagi peserta didik. Di masa yang akan datang pendidik dan peserta dituntut oleh perkembangan IPTEK untuk dapat menggunakan alat-alat yang modern. Bahasa Indonesia merupakan bahasa Nasional dan bahasa Negara. Sebagai bahasa Nasional, berfungsi sebagai lambang kebanggaan nasional, alat pemersatu berbagai suku bangsa dengan latar belakang sosial budaya dan bahasa. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Indonesia ialah mata pelajaran di mulai dari kelas 1-6, di Sekolah Dasar pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu: pembelajaran kelas rendah dan pembelajaran kelas tinggi.¹¹ Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran tematik, karena dalam pembelajaran tematik memiliki muat mata pelajaran yaitu: Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, Matematika, dan SBdp yang dilakukan dengan cara saling berkaitan antara mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lainnya.¹² Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa ruang lingkup keterampilan berbahasa yang meliputi empat aspek ialah: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut mempunyai tujuan sendiri, tapi keterampilan tersebut saling

⁹ Yongky Pratama, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronik Digital dan Rangkaian Elektronika Komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo" *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 6 Nomor 1, (2017) h.22.

¹⁰ Esti Ismawati, dkk, *Belajar Bahasa Indonesia di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Ombak, 2017) h. 1.

¹¹ *Op. Cit.* h. 83-84.

¹² Resnani, "Penerapan Model Discovery Learning untuk Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas VC SDIT Generasi Rabbani Kota Bengkulu" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 12 Nomor 1. h. 9.

berkaitan satu sama lain. Dalam pembelajaran tematik pendidik harus dapat mengkaitkan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan mata pelajaran lainnya.¹³ Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa tujuan, yaitu: (1) peserta didik mengharagai dan membanggakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara, (2) peserta didik memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, kepentingan dan keadaan, (3) peserta didik mempunyai keahlian dalam menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial, (4) peserta disiplin dalam berpikir dan berbahasa, (5) peserta didik dapat mengikuti perkembangan karya sastra untuk kepribadian dan memperluas ilmu pengetahuan berbahasa, dan (6) peserta didik dapat menghargai sastra Indonesia sebagai budaya bangsa, agar tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia tercapai dengan baik, maka proses pembelajarannya harus bertujuan pada aspek-aspek pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada saat dilaksanakannya pra penelitian di SD/MI, memiliki kesulitan dan kendala saat proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 2 yaitu menyanyi tumbuhan dan hewan, proses pembelajarannya masih sangat membosankan bagi peserta didik. Proses pembelajaran jarang sekali menggunakan media pembelajaran, bahkan tidak pernah. Jika pernah menggunakan media pembelajaran itu pun hanya media yang mudah ditemukan dan mudah dibuat oleh pendidik. Jadi, proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak ada inovasi baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil wawancara yang pertama dilakukan di SDIT Tunas Insan Cendekia Tanjung Bintang, Lampung Selatan. Wali kelas III Ibu Khoiriyah Suryani S.Pd mengatakan “pada saat proses pembelajaran sudah pernah menggunakan media pembelajaran, tapi sebatas video dan *power point* (ppt) saja”. Sedangkan ketika melakukan wawancara di SD Negeri 3 Kertosari Tanjungsari, Lampung Selatan wali kelas III Bapak Saproni mengatakan “dalam proses pembelajaran beberapa kali sudah menggunakan media, tapi menggunakan media yang mudah dibuat dan dapat di mengerti seperti media gambar yang dapat di ambil dari *google* kemudian digunakan sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran”. Ketika melakukan wawancara dengan wali kelas III Bapak M. Adtya Utama S.Pd di SD Negeri 1 Mulyosari Tanjungsari, Lampung Selatan mengatakan “proses pembelajaran khusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum pernah menggunakan media pembelajaran, tapi ketika mata pelajaran lain sudah pernah menggunakan media pembelajaran. Itupun dilakukan selama seminggu sekali, selebihnya belum pernah menggunakan media pembelajaran yang rutin digunakannya pada proses pembelajaran”. Hasil dari wawancara yang dilakukan di instansi pendidikan memang berbeda-beda, tapi kendala dan masalah yang dihadapi oleh pendidik sama, yaitu kendalanya terdapat di media pembelajaran.

¹³ Muchamad Fauyan, “Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 di SD/MI Kota Pekalongan” Jurnal Komposisi. Volume 3 Nomor 2, (2018) h. 97.

Pada proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang bisa menarik minat belajar peserta didik, karena proses pembelajarannya yang belum optimal dengan menggunakan media pembelajaran terutama pada tema 2 yaitu menyanyi tumbuhan dan hewan. Dalam proses pembelajaran harusnya pendidik menggunakan media yang berbasis multimedia agar peserta didik bersemangat saat belajar, komputer dapat digunakan sebagai multimedia, karena memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi secara audio visual yang dapat menarik minat belajar peserta didik.¹⁴ Keberhasilan dari proses pembelajaran sangat berpengaruh oleh saran dan prasana yang digunakan dalam proses belajar atau media. Semakin menarik media yang digunakan maka materi yang disampaikan akan diterima dengan baik oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajar berbasis multimedia interaktif dapat mengoptimalkan proses belajar serta mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang berkaitan dengan cara menyanyi tumbuhan dan hewan yang disampaikan oleh pendidik.¹⁵ Wawancara yang dilakukan di beberapa SD/MI yang memiliki kesulitan dan kendala yaitu pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan membantu pendidik untuk menyampaikan materi perkembangan teknologi transportasi, kepada peserta didik. Maka karena itu, peneliti akan meneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Peserta Didik di Kelas III SD/MI”.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Kurangnya pemahaman mengenai perkembangan IPTEK di lingkup pendidikan.
2. Tenaga pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Pendidik belum pernah mengembangkan media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *articulate storyline*.

Berdasarkan uraian di atas identifikasi masalah, sebelumnya peneliti harus membatasi permasalahannya, agar penelitian fokus dan terarah.

1. Penelitian ditujukan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* pada kelas III SD/MI.
2. Penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* oleh para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik.

¹⁴ Syamsiah, "Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia" Jurnal SAP. Volume 2 Nomor 1, (Agustus 2017) h. 54.

¹⁵ Nindy Mustika Wandani, dkk, "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Autoplay Media Studio pada Materi Kedudukan Relatif Dua Lingkaran" Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika. Volume 1 Nomor 2, (Oktober 2017) h.90.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* untuk peserta didik SD/MI.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* untuk peserta didik SD/MI.
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif.

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif *articulate storyline* ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* untuk peserta didik SD/MI.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* untuk peserta didik SD/MI.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif *articulate storyline*.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
 - b. Mengenalkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif kepada peserta didik.
2. Bagi Peserta Didik
 - a. Peserta didik dapat lebih cepat memahami materi menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
 - b. Dapat menarik minat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif
 - c. Peserta didik dapat termotivasi dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Pendidik
 - a. Media pembelajaran berbasis multimedia dapat mempermudah penyampaian materi
 - b. Meningkatkan motivasi dan kreatifitas dalam mengajar.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian telah dilakukan berkaitan dengan bagaimana mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu media pembelajaran. Adapun relevansinya dengan penelitian ini akan dijelaskan dalam uraian berikut ini:

1. Penelitian Rika Kuria Sari dan Nyoto Harjono dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD”. Presentasi yang dihasilkan dari ahli media sebanyak 78% dan ahli materi mendapatkan sebanyak 81%, media pembelajaran dikatakan dengan kriteria layak. Sedangkan, pada penelitian ini mengambil mata pelajaran Bahasa Indonesia sasaran dari penelitian ini adalah sekolah dasar kelas III SD/MI.¹⁶
2. Penelitian Sri Setyaningsih, dkk dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindi Budha di Indonesia”. Hasil nilai rata-rata pre-test sebesar 63,33 dan pos-test sebesar 84,89 diatas nilai KKM 75. Sedangkan pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.¹⁷
3. Penelitian Priankalia Arwanda, dkk dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa adalah 4,08, 4,33, dan 4,33 dengan predikat sangat baik. Sedangkan, penelitian kali ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan mengambil mata pelajaran Bahasa Indonesia sasarannya adalah peserta didik kelas III SD/MI.¹⁸
4. Penelitian Hesta Rafmana, dkk dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas XI DI SMA Srijaya Negara Palembang”. Hasil dari Penelitian ini menghasilkan kategori sangat valid, dilihat dari ahli materi 4,7, ahli media 3,6, dan ahli bahasa 4,1. Sedangkan pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media *articulate storyline* yang dilaksanakan di SD/MI dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia.¹⁹
5. Penelitian P.A Saputro, dkk dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII”. Hasil dari penelitian ini yang sangat valid dapat dilihat dari validasi ahli media mendapatkan skor 4,51, ahli materi 4,3 dan

¹⁶ Rika Kurnia Sari, dkk “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD*” Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran. Volume 4 Nomor 1, (2021) h 127.

¹⁷ Sri Setyaningsih, dkk, “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindi Budha di Indonesia*” Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan. Volume 20 Nomor 2, (2020) h. 155.

¹⁸ Priankalia Arwanda, dkk dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*” Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Volume 4 Nomor 2, (Januari-Juni 2020) h. 202.

¹⁹ Hesta Rafmana, dkk, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas XI DI SMA Srijaya Negara Palembang*” Jurnal Bhinneka Tunggal Ika. Volume 5 Nomor 1, (Mei 2018) h. 56.

dari validasi guru mendapatkan 4,53. Sedangkan pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk SD/MI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.²⁰

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian pengembangan ini terdiri dari lima bab, yaitu: (1) Pendahuluan, (2) Landasan Teori, dan (3) Metode Penelitian, (4) Hasil dan Pembahasan, dan (5) Penutup. Bab pertama yaitu pendahuluan yang memaparkan penegasan judul Latar, belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, sistematika penulisan. Bab ke dua adalah landasan teori yang memiliki substansi deskriptif teoritik dan teori-teori pengembangan model. Bab ke tiga adalah metode penelitian, dalam bab ini dipaparkan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk pengembangan, jenis data, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti. Bab ke empat adalah hasil dan pembahasan penelitian, dalam bab ini dipaparkan deskripsi hasil penelitian pengembangan, analisis data hasil uji coba dan kajian produk akhir. Bab ke lima adalah penutup, dalam bab ini dipaparkan kesimpulan penelitian dan rekomendasi.



²⁰ P.A Saputro, dkk “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII” Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains. Volume 1 Nomor 1, (Desember 2020) h. 47.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memiliki tujuan memanfaatkan kaidah-kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi pengelola ilmu pengetahuan serta teknologi yang ada ataupun menciptakan teknologi yang baru yang dapat menyempurnakan produk-produk pengembangan yang telah dikembangkan. Menurut *Borg and Gall* dalam buku *Metode Penelitian dan Pengembangan* karya Sugiyono “Penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk menvalidasi dan mengembangkan produk. Dalam hal ini produk yang dimaksud tidak hanya berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti mengajar dan program pendidikan”

Dari pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang baik dan dapat diperbaiki dan dapat menghasilkan produk yang lebih baik dan dapat bermanfaat untuk meningkatkan proses pembelajaran dan menciptakan mutu dan kualitas yang terbaik.²¹ Media sebagian dari salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang baik. Tetapi pada proses pembelajaran masih kurang menggunakan media yang menarik minat belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara dalam menyampaikan pesan atau materi ketika proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Media pembelajaran merupakan kebutuhan dalam proses pendidikan, karena media pembelajaran dapat mengatasi masalah-masalah yang timbul dari proses belajar. Masalah yang sering terjadi ialah kurangnya minat belajar peserta didik, yang menimbulkan pendidik untuk menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berupa audio visual, permainan, serta media diam. Pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran menjadi media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat belajar peserta didik.²²

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”.²³ Dalam bahasa Arab, media merupakan perantara atau

²¹ Noviana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI”, Skripsi, 2019, h.12.

²² Roza Linda, dkk, “Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 Untuk mata Pelajaran Kimia Pokok Bahasan Laju Reaksi Untuk Kelas XI SMA/MA” *Jurnal Pendidikan Kimia*. Volume 9 Nomor 3, (Desember 2017) h. 342.

²³ Netriwati, dkk, *Media Pembelajaran Matematika*, (Permata Net. Cet. 1. 2017) h. 5.

pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kata media juga merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengiriman menuju penerima. Pembelajaran mengandung makna bagi setiap individu untuk mempelajari sesuatu dari pendidik. Tujuan pembelajaran adalah upaya untuk mempengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar antara pendidik dan peserta didik.²⁴

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia media merupakan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Sedangkan, dalam pengertian yang lain media ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Maka dari itu media pembelajaran ialah hubungan komunikasi interaksi akan berjalan secara lancar dan dapat tercapai tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Dengan menggunakan media pembelajaran konsep pembelajaran yang akan disampaikan akan tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran. Dapat dikatakan juga bahwa media pembelajaran adalah media yang kreatif yang digunakan oleh pendidik dalam guna memberikan materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Sementara itu Asosiasi Pendidikan Nasional (*Nation Education Association/NEA*) memberikan batasan mengenai media yaitu bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta sebagai peralatannya.

Media pendidikan ialah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda ataupun peristiwa yang membuat kondisi peserta didik mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang dipakai untuk menyampaikan pesan dalam proses pendidikan. Media pembelajaran dapat dikatakan juga sebagai klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit menuju yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima oleh peserta didik. Penyampaian suatu konsep kepada peserta didik akan tersampaikan dengan baik dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan peserta didik untuk mengamati atau melihat saja dalam proses pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pemaparan mengenai penjelasan media pembelajaran bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pada saat proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, media pembelajaran dibuat se kreatif mungkin agar peserta didik tertarik pada media pembelajaran.

²⁴ Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran" *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 4 Nomor 1, (Juni 2017) h. 36.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat besar bagi proses pembelajaran untuk menyampaikan tujuan belajar. Kegunaan atau manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antar lain:

- a. Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi akan menimbulkan motivasi belajar pada peserta didik. Serta dapat menimbulkan interaksi langsung antar peserta didik dengan pendidik.
- d. Memberikan perangsang yang sama, menyamakan persepsi dan dapat menyamakan pengalaman.

Selain itu ada beberapa kegunaan lain dari media pembelajaran di antaranya:

- a. Mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi yang akan disampaikan.
- b. Mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik.
- c. Marangsang peserta didik untuk bekerja dan menggerakkan naluri terhadap belajar.
- d. Menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik atas materi yang diberikan.
- e. Membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran.
- f. Menimbulkan kekuatan ingatan dan mempertajam indera.²⁵

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis dari media pembelajaran antara lain:

- a. Media audio yaitu media pembelajaran berupa musik, kata, suara, dan masih banyak lagi. Media audio hanya menghasilkan suara saja. Media audio ini berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal.
- b. Media audio visual yaitu media pembelajaran berupa video animasi, film animasi, dan masih banyak lagi. Media audio visual ini menghasilkan gambar dan suara.²⁶
- c. Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber penerima pesan. Alat yang digunakan untuk menyampaikan menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Secara umum ada pula fungsi dari media grafis untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian materi atau ide ketika disampaikan oleh penerima.

²⁵ Wandah Wibowo, "Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif" (Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif, 2017) h.5-7.

²⁶ *Op. Cit.* h. 2-3.

- d. Media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafik dalam artian sama-sama menyajikan visual. Tetapi juga memiliki perbedaan yang jelas di antaranya. Pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi pesan yang disampaikan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh penerima atau sasaran yang dituju.

4. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran merupakan ciri khas atau khusus yang dimiliki, ada beberapa karakteristik media pembelajaran di antaranya:

- a. Media mampu membawa sejumlah isi pesan atau sebuah materi yang akan disampaikan.
- b. Media pembelajaran memuat nilai dan moral pada saat digunakan.
- c. Media pembelajaran disusun sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi saat ini.
- d. Media pembelajaran menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan nantinya,
- e. Media pembelajaran didesain semenarik mungkin untuk menarik perhatian dan motivasi peserta didik.
- f. Media pembelajaran mampu membuat peserta didik berfikir kritis.
- g. Media yang dipilih dapat terjangkau oleh peserta didik.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran pendidik dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik media yang akan digunakan nantinya pada salah satu mata pelajaran dan salah satu materi yang akan disampaikan oleh peserta didik.²⁷

5. Faktor-faktor Pemilihan Media Pembelajaran

Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan pada saat menggunakan media yaitu:

- a. Objektivitas
Di dalam pemilihan media pembelajaran pendidik tidak boleh memilih media yang akan diajarkan sesuka hati atau kemauannya sendiri. Maka, dari itu untuk menghindari kejadian tersebut, sebaiknya pendidik membuat media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan dapat meminta saran dari teman seumuran atau dapat melibatkan peserta didik pada saat memilih media pembelajaran yang sesuai.
- b. Program Pengajaran
Program yang akan disampaikan untuk peserta didik harus sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku, baik berupa isi, struktur, maupun kedalamannya. Kecuali, jika program itu hanya dimaksudkan untuk mengisi waktu luang saja, dari pada peserta didik bermain berlebihan.

²⁷ Rita Angraini, "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai" *Jurnal of Moral and Civic Education*. Volume 1 Nomor 1, (Agustus 2017) h. 18-22.

c. Sasaran Program

Sasaran program yang dimaksud adalah peserta didik yang mendapatkan informasi pembelajaran melalui media yang digunakan. Pada tingkat usia tertentu dan dalam keadaan tertentu peserta didik memiliki kemampuan tertentu pula, baik pola berpikir, daya imajinasi, kebutuhan, maupun daya tahan saat belajar. Maka dari itu media yang digunakan harus sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

d. Situasi dan Kondisi

Situasi dan kondisi yang dimaksudkan yaitu berupa situasi dan kondisi lingkungan sekolah serta situasi dan kondisi peserta didik yang akan mengikuti pelajaran tersebut.

e. Kualitas Teknik

Dari segi kualitas teknik media yang akan digunakan oleh pendidik harus diperhatikan, apakah memenuhi syarat atau belum. Maka dari itu pendidik harus lebih teliti dalam memilih media pembelajaran.

f. Efektivitas dan efisiensi penggunaan

Keefektifitas berhubungan dengan asli yang ingin dicapai, sedangkan efisiensi berhubungan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifitas dalam menggunakan media pembelajaran yaitu meliputi apakah dengan menggunakan media informasi pengajaran dapat di serap secara optimal oleh peserta didik. sedangkan, efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan dalam mencapai tujuan tersebut sangat sedikit.²⁸

C. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia secara bahasa berasal dari bahasa latin yaitu “multi” yang berarti banyak, bermacam-macam, dan “medium” yang berarti media ialah suatu alat untuk menyampaikan atau membawa sesuatu baik itu informasi atau yang lainnya. Multimedia dapat diartikan sebagai alat atau media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, suara, audio, video serta animasi.²⁹ Multimedia sering dikaitkan dengan *computer based learning* karena dalam multimedia digunakan perangkat komputer yang mampu menampilkan media yang beragam.³⁰ Komputer merupakan salah satu bentuk media pembelajaran. keberadaan komputer bisa menjadi alat bantu belajar sekaligus menjadi sumber belajar yang bisa membantu pendidik dan peserta didik dalam menyalurkan dan menerima materi pembelajaran.³¹

²⁸ Putri Rahayu Ningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MP", Skripsi, 2020, h. 18.

²⁹ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Yogyakarta: UNY Press 2017) h. 2.

³⁰ Firdausy Armansyah, dkk, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-dasar Animasi" *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Volume 2 Nomor 3, (Agustus 2019) h. 225.

³¹ Nurdiyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Jawa Timur: UMSIDA Press. 2019) cet.1, h. 71.

Multimedia dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: (1) multimedia linier merupakan bagian yang memiliki satu rangkaian cerita berurutan. Bagian dari rangkaian multimedia ini menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurutan sesuai dengan aturan yang ada. Multimedia linier dapat diartikan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna atau *user*. Multimedia linier ini berjalan lurus/berurutan, semisal dari multimedia linier adalah: televisi dan film. Sedangkan, (2) multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol seperti alat bantu berupa komputer, *mouse*, *keyboard* dan masih banyak lagi lainnya yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses berikutnya. Contoh dari multimedia interaktif seperti aplikasi pada *game*. Para pengguna dari aplikasi dapat mengatur urutan jalannya aplikasi, mengatur tempo, dan yang lebih utama atau penting, pengguna dapat memilih apa yang diinginkannya. Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dijalankan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Adapun pengertian dari multimedia interaktif yaitu pemanfaatan komputer atau perangkat keras untuk membuat dan mengembangkan teks, grafik, audio, gambar bergerak atau animasi bergerak.³²

2. Karakteristik dan Manfaat Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan alat bantu yang digunakan untuk proses pembelajaran yang dioperasikan menggunakan komputer, laptop dan alat lainnya mengikuti perkembangan teknologi dan informasi pada zamannya, dan beberapa karakteristik dari multimedia interaktif diantaranya:

- a. Mempunyai lebih dari satu media yang berbeda, diantaranya memadukan unsur audio dan unsur visual pada media yang digunakan.
- b. Bersifat interaktif yang dalam artian mempunyai kemampuan untuk mengakomodasi respon penggunanya.
- c. Bersifat mandiri, dalam artian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan dari orang lain.

Secara umum manfaat dari diperolehnya pembelajaran yang menyenangkan, asik, menarik serta efisien, sehingga waktu yang digunakan terjangkau tetapi tidak mengurangi kualitas dari belajar peserta didik. Adapun tiga kriteria dari pemanfaatan multimedia diantaranya:

1. Multimedia dijadikan salah satu unsur atau bagian dalam pembelajaran di kelas. Seperti, ketika pendidik menjelaskan materi saat mengajar di kelas berdasarkan buku panduan yang ada, maka multimedia digunakan sebagai alat bantu dan perlengkapan untuk menjelaskan materi di depan kelas.

³² Ali Ismail, "Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa pada Matakuliah Fisika Dasar" Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Volume 2 Nomor 2, (September 2017) h. 118.

2. Multimedia dapat membantu dan mendukung pada proses pembelajaran, tapi terkadang dapat juga terhambat oleh multimedia. Dalam arti seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, umpan balik dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.
3. Multimedia digunakan sebagai satu-satunya media di dalam pembelajaran. Demikian seluruh fasilitas pembelajaran ada dalam multimedia tersebut.

Penggunaan multimedia di dalam kelas ketika proses pembelajaran dapat meningkat motivasi belajar dan gairah peserta didik akan rasa ingin tahu dari materi yang akan disampaikan oleh pendidik nantinya, maka dari itu multimedia sangat membantu proses pembelajaran dan membantu seorang pendidik di dalam kelas. Multimedia harus dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia

- a. Kelebihan yang terdapat pada teks ialah dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat secara lugas, digunakan untuk materi yang sulit dan kompleks misalnya, rumus matematika, yang cocok sebagai media *input* maupun umpan balik. Sedangkan kelemahan dari teks ialah mata atau indera penglihat menjadi cepat lelah ketika sedang melihat kedepan layar untuk memahami materi yang dijelaskan menggunakan teks yang panjang dan padat.
- b. Audio
Suara pada multimedia berperan penting untuk memberikan semangat dan daya tarik bagi pengguna untuk mengeksplor apa yang terdapat pada multimedia. Kelebihan dari suara pada multimedia yaitu cocok digunakan untuk media atau alat bantu memberi motivasi, mampu menyampaikan materi tertentu semisal pada pelajaran mengenal suara-suara hewan karena dapat mendeteksi keadaan yang nyata dari materi. Sedangkan, kelemahan dari suara yaitu *file* yang bisa dikatakan cukup besar sehingga memerlukan tempat atau ruang penyimpanan yang besar pada komputer. Suara ada beberapa macam jenisnya sehingga memerlukan *software* dan *hardware* yang khusus agar suara dapat dibuka pada komputer.
- c. Gambar
Kelebihan yang dimiliki dari media gambar lebih mudah pada saat mengidentifikasi dan mengklasifikasi obyek dan membantu menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit atau nyata. Media gambar dapat menjelaskan materi dengan jelas yang ingin disampaikan kepada peserta didik nantinya dan peserta didik lebih mudah mengingat gambar. Sedangkan, kelemahan yang dimiliki oleh gambar adalah jika gambar yang telah tersimpan terlalu besar maka memerlukan ruang penyimpanan yang cukup besar juga untuk menyimpan *file* dari gambar tersebut di dalam komputer.

d. Animasi

Animasi berasal dari kata “*to animate*” yang berarti membuat seolah-olah menjadi hidup atau bernyawa. Animasi memiliki manfaat yaitu, membuat sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin terlihat oleh kasat mata. Seperti halnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alama pada materi sistem pencernaan pada manusia.

e. Video

Video memiliki kelebihan pada multimedia yaitu mampu memperlihatkan keadaan yang sesungguhnya dari suatu peristiwa, pengguna dapat memutar kembali suatu video untuk menemukan bagian-bagian tertentu dan memfokuskannya pada gambar. Video dapat lebih efisien dalam menyampaikan materi dibandingkan dengan media teks pada penyampaian materi kepada peserta didik. sedangkan, kelemahan yang dimiliki media video pada multimedia umumnya pengguna menganggap lebih mudah mempelajari menggunakan video dibanding menggunakan teks sehingga pengguna kurang aktif di dalam berinteraksi dengan materi yang disampaikan pada media tersebut.

4. Elemen-elemen Multimedia

Multimedia terdiri dari 2 kata, yaitu “multi” yang artinya lebih dari satu dan “media” yang artinya bentuk komunikasi. Media yang dapat di masukan ke dalam aplikasi multimedia antara lain:

a. Teks

Teks merupakan bagian dari program-program pengolahan kata dan menjadikan media paling esensial untuk beberapa aplikasi multimedia. Teks dapat ditampilkan dalam bermacam ukuran, jenis huruf atau warna agar pesan yang disampaikan dapat lebih menarik dan dapat dipahami.

b. Huruf *Ergonomis*

Huruf *ergonomis* merupakan huruf yang ukurannya sesuai dengan jarak baca sehingga dapat memberikan kenyamanan, tidak menimbulkan kelelahan mata pada saat membaca. Ketika tulisan dapat dibaca oleh pembaca maka harus melihat kemampuan mata orang yang akan membacanya maka, tulisanyag digunakan harus sesuai dengan jarak pembacanya.

c. Gambar

Gambar adalah salah satu elemen yang penting dalam suatu aplikasi multimedia, karena gambar merupakan orientasi manusia. Ada papatah lama mengatakan “sebuah gambar lebih bermakna dari pada seribu kata”. Dalam menentukan gambar pada multimedia interaktif dapat disesuaikan dengan materi apa yang ingin disampaikan atau gambar yang memiliki kaitan erat dengan materi. Semisal ingin menyampaikan materi tentang

tumbuhan dan hewan gambar yang digunakan sesuai dengan materinya yaitu, gambar tumbuhan dan hewan.

d. Audio

Audio adalah media yang dapat memberikan informasi melalui multimedia. Ada informasi yang tidak mungkin untuk disampaikan. Tetapi melalui audio dapat disampaikan, seperti halnya suara ombak pada laut atau pantai. Ketika menggunakan media audio dapat diputarkannya suara ombak di laut atau di pantai, secara otomatis media audio ini membantu memberikan informasi mengenai bunyi ombak di laut atau di pantai melalui multimedia. Elemen dari audio multimedia ini berkaitan dengan suara, musik, dan efek suara yang lainnya.

e. Animasi

Animasi merupakan gambar yang dapat bergerak. Animasi dapat berfungsi untuk mengilustrasikan konsep yang melibatkan gerakan. Ini merupakan cara yang mudah untuk menjelaskan materi atau pesan yang disampaikan bersifat rumit dan sulit dimengerti. Dengan animasi dapat mempresentasikan secara visual. Animasi dapat membantu untuk menjelaskan materi di luar nalar. Karena, animasi dibuat dengan cara bergerak untuk menjelaskan dan menyampaikan materi atau pesan oleh penerima.

f. Video

Video yang seperti terlihat di televisi, dapat memberikan suatu yang lebih pada aplikasi multimedia. Video dapat membawa sesuatu yang nyata di hadapan mata. Ketika menyampaikan materi dengan video akan lebih mudah karena dapat bersifat konkrit dihadapan mata.

D. Dongeng

1. Pengertian Dongeng

Dongeng adalah bentuk sastra lama yang bercerita tentang kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan tidak benar-benar terjadi. Dongeng dapat dibagi menjadi tujuh jenis, yaitu mitos, sage, fabel, legenda, cerita lucu, cerita pelipur lara, dan perumpamaan. Jenis-jenis dongeng Jenis-jenis dongeng antara lain (1) mitos: bentuk dongeng yang menceritakan hal-hal magis seperti cerita tentang dewa, peri atau Tuhan; (2) sage: dongeng kepahlawanan, keberanian, atau sihir seperti sihir dongeng Gajah Mada; (3) fabel: dongeng tentang binatang yang dapat berbicara atau berperilaku seperti manusia; (4) legenda: bentuk dongeng yang menceritakan tentang sebuah peristiwa tentang asal-usul suatu benda atau tempat; (5) cerita jenaka: cerita yang berkembang di masyarakat dan dapat membangkitkan tawa; (6) cerita pelipur lara: biasanya berbentuk narasi yang bertujuan untuk menghibur tamu di pesta dan kisah yang diceritakan oleh seorang ahli; dan (7) cerita perumpamaan: bentuk dongeng yang mengandung kiasan, contohnya adalah cerita tersebut tumbuh dan berkembang di daerah dan dinamakan cerita lokal. Berbagai

jenis dongeng tersebut memiliki nilai-nilai moral yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembentukan karakter anak. Hanya saja, pendidik perlu memilihkan dongeng yang sesuai dengan usia dan perkembangan psikologi serta minat anak.

Dongeng memiliki beberapa manfaat bagi anak. Manfaat-manfaat dongeng dijelaskan sebagai berikut.

1. Mengajarkan budi pekerti pada anak

Banyak cerita dongeng yang dapat memberikan teladan bagi anak serta mengandung budi pekerti, misalnya cerita tentang si kancil anak nakal, tentang perlombaan antara siput dan kelinci, tentang si kerundung merah, dan masih banyak lagi. Setiap cerita dongeng anak-anak selalu memiliki tujuan baik yang diperuntukan untuk si kecil. Untuk itu, jika si kecil sulit mengerti tentang apa itu budi pekerti, pendidik dapat menjelaskannya dengan menggunakan perumpamaan dari sebuah dongeng.

2. Membiasakan budaya membaca

Kebanyakan anak-anak yang gemar membaca biasanya dikarenakan orangtuanya sering membiasakan budaya membaca padanya sejak masih kecil. Salah satu cara memperkenalkan budaya membaca pada anak sejak kecil adalah dengan membacakannya banyak cerita seperti membacakan dongeng sebelum tidur. Ketika pendidik biasa membacakan anak banyak buku cerita, anak makin lama akan tertarik untuk belajar membacanya sendiri sejak kecil. Dengan begitu, anak akan menjadi gemar membaca sejak kecil, dan ketika anak membiasakan budaya membaca, hal ini dapat membantunya menjadi lebih pintar di sekolah.

3. Mengembangkan imajinasi

Cerita dalam sebuah dongeng bagi anak terkadang memiliki cerita yang di luar logika orang dewasa. Meskipun demikian, cerita-cerita seperti itulah yang dapat membantu anak untuk meningkatkan daya imajinasinya. Walaupun terlihat berlebihan, cerita ini bertujuan untuk membuat anak dapat meningkatkan daya kreasinya. Biasanya, anak yang memiliki imajinasi yang tinggi memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga dia akan lebih cepat berkembang. Membacakan dongeng pada anak dapat mengasah kreativitas dan minat anak dalam membaca. Selain itu, anak juga bisa belajar nilai-nilai karakter yang ada dalam cerita. Jika kebiasaan baik seperti ini terus diterapkan, maka akan memberikan manfaat positif bagi tumbuh kembang mental anak, bahkan memberikan pengaruh yang baik bagi kehidupannya di masa depan.³³

³³ Zakia Habsari “*Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter*” Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informatika. Volume 1 Nomor 1, (April 2017) h. 23-25.

E. Articulate Storyline

Articulate Storyline merupakan sebuah aplikasi yang baru dikenalkan pada tahun 2001. *Articulate Storyline* digunakan dalam mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu (sesuai tujuan pengguna).³⁴ *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio dan lain-lain. *Articulate Storyline* membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran, (1) dapat dibuat sendiri dengan mudah, (2) dapat memasukan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya, (3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di *articulate storyline*, (4) terdapat aplikasi quis tanpa mengunggah file yang berada di luar, dan (5) memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.³⁵

F. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dari pengembangan ini berawal dari proses pembelajaran yang tidak memanfaatkan media sebagai alat bantu pembelajaran sehingga, pembelajaran menjadi tidak menarik. Proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. akibatnya, menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, peserta didik kurang aktif untuk belajar secara mandiri. Dari permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, dengan solusi tersebut diharapkan akan mencapai keberhasilan belajar bagi peserta didik. Alur kerangka berpikir peneliti ini dapat digambarkan sebagai berikut:

PERMASALAHAN	SOLUSI	HASIL
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia materi yang hanya berupa teks.	Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	1. Memudahkan peserta didik dalam menerima materi Bahasa Indonesia.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas.	Multimedia Interaktif Articulate Storyline	2. Media pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.
3. Fasilitas teknologi yang memadai masih kurang.		

³⁴ Evi Hasanah, dkk "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Dalam Metode Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik" Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Volume 4 Nomor 1, (Februari 2019) h. 282.

³⁵ Made Sri Indriani, dkk "Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi" Jurnal Pendidik Bahasa Indonesia dan Sastra. Volume 3 Nomor 2, (30 April 2021) h. 28.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan

Penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil. Tempat penelitian akan dilakukan di SDIT Tunas Insan Cendekia Tanjung Bintang, Lampung Selatan, SD Negeri 3 Kertosari Tanjungsari, Lampung Selatan dan SD Negeri 1 Mulyosari Tanjungsari, Lampung Selatan. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

B. Desain Penelitian Pengembangan

Perancangan media interaktif berbasis multimedia *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama tema 2 menyanggahi tumbuhan dan hewan materi dongeng menggunakan berbagai sumber dari buku dan internet sebagai panduan materi. Pada tahap ini peneliti mempelajari fungsi dan cara penggunaan media *Articulate Storyline* kemudian menyisipkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*), yang berorientasikan pada produk yang akan dikembangkan dalam pendidikan guna untuk meningkatkan keefektifan dan pemahaman materi yang akan diajarkan oleh pendidik.³⁶

Menurut *Borg & Gall* penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan atau proses yang dilakukan guna mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran.³⁷ Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, implementation or delivery and evaluations*. Model ini muncul pada tahun 1990- an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollende.

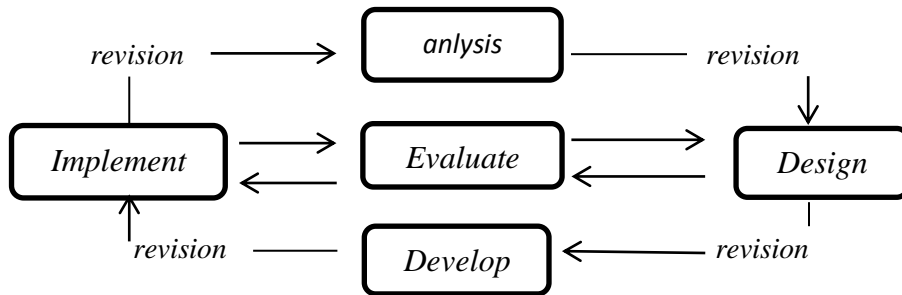
Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Model ini disusun secara terprogram berdasarkan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya memecahkan permasalahan belajar yang terkait sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan. Sehingga penggunaan Metode R&D sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh para ahli dan R&D (*Research and Depeloment*) merupakan metode yang tepat dan sesuai dengan tujuan peneliti dan penelitian ini.

³⁶ Ni'matul Izza, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV MI Yaspuri", Skripsi, 2017, h.55.

³⁷ Risa Nur Sa'adah Wahyu "Metode Penelitian R&D" (Malang: Literasi Nusantara, cet 2. 2020) h.57.

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

Penelitian yang dilakukan berupa pengembangan media pembelajaran yang digunakan sebagai sasaran pengembangan belajar berbasis multimedia. Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian yang telah dikembangkan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*).



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Berikut merupakan uraian dari tahap pengembangan ADDIE:

1. *Analysis* (analisis)

Tahapan ini meliputi kegiatan sebagai berikut:

- Melakukan Analisis Kompetensi/Mata Pelajaran
- Analisis tujuan dan karakteristik isi bidang studi
- Melakukan analisis ketersediaan sumber belajar
- Analisis karakteristik pembelajaran
- Menetapkan indikator dan isi pembelajaran
- Menetapkan strategi pengorganisasian isi pembelajaran
- Menetapkan strategi penyampaian isi pembelajaran
- Menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merangkat perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan model ADDIE adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Tahap desain telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru.

4. *Implementation* (pelaksanaan)

Pelaksanaan pada tahap ini adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Sesuai dengan sarannya, produk ini akan diimplementasikan di SDIT Tunas Insan Cendekia Tanjung Bintang, Lampung Selatan, SD Negeri 3 Kertosari Tanjungsari, Lampung Selatan dan SD Negeri 1 Mulyosari Tanjungsari, Lampung Selatan.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi setiap tahap yang dilaksanakan dan produk yang telah dikembangkan.³⁸

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut ini:

1. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif untuk peserta didik kelas 3 SD/MI.
2. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif untuk peserta didik kelas 3 SD/MI berisi materi pelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif menggunakan bahasa yang mudah untuk dimengerti.

E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan

Setelah produk di revisi dan menghasilkan produk yang relevan untuk pembelajaran, maka kegiatan selanjutnya yang harus dilakukan oleh peneliti, yaitu uji coba pemakaian. Kegiatan uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas 3 SD/MI pada tema 2 materi dongeng. Selama proses pengujian media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* mendapat penilaian dari pendidik SD/MI. Hal ini dilakukan untuk perbaikan uji coba produk. Uji coba pemakaian ini bertujuan untuk mendapatkan data yang dapat digunakan untuk dasar menetapkan tingkat kelayakan dari pengembangan media pembelajaran ini. Bagian ini terdiri dari:

1. Desain uji coba

Desain uji coba penelitian ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu validasi ahli isi dan validasi desain. Data yang diperoleh dari validasi ahli akan ditindak lanjuti untuk memperbaiki produk kemudian akan di uji cobakan pada tahap uji coba di ruang kelas.

2. Subjek uji coba

Adapun subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari subjek uji coba, yakni validasi ahli dan validasi pemakaian.

³⁸ Amir Hamzah “*Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*” (Malang: Literasi Nusantara, cet. 2. 2020) h. 33-34.

3. Jenis uji coba

Data yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah hasil angket yang diberikan kepada validator dan pendidik. Data tersebut akan mendapatkan reaksi, penilaian dan kesan.

F. Instrumen Penelitian Pengembangan

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data secara sistematis dalam mencari pemecahan masalah penelitian atau dapat untuk mencapai tujuan dari suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Semua instrumen yang mendukung penelitian dinamakan instrumen penelitian.³⁹ Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data-data. Data-data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dan instrumen yang telah dirancang valid atau tidak. Instrumen penelitian divalidasi secara teori, yaitu dengan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Hasil validasi tersebut adalah instrumen yang siap digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Adapun beberapa lembar validasi pada instrumen:

1) Angket Validasi Produk

Angket ini berisi antara lain angket validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli bahasa.

a. Lembar validasi materi

Lembar ini berisi tentang kelayakan materi. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

NO	Aspek	Indikator
1	Kelayakan Isi	Kelengkapan materi
		Keakuratan contoh dan latihan
		Ketepatan pemilihan gambar
2	Kelayakan Penyajian	Kejelasan penyajian materi
		Penjabaran materi
		Penggunaan bahasa
3	Aspek Keterlaksanaan	Keefektifan video
		Kemenarikan video

b. Lembar validasi media

Lembar ini berisi tentang tampilan media, *cover* dan warna terhadap media pembelajaran.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
Kelayakan Kefrafikan	Desain Sampul/Cover

³⁹ Asep Kurniawan "Metode Penelitian Pendidikan" (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cet. 2. 2018) h. 112.

	Isi Media Pembelajaran
Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian
	Pendukung Penyajian
	Penyajian Pembelajaran

c. Lembar validasi ahli bahasa

Lembar ini berisi tentang kesesuaian penulisan Bahasa Indonesia dengan EYD

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.

NO	Aspek	Indikator
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat
		Keefektifan kalimat
		Kebakuan istilah
2.	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi
3.	Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik
		Kemampuan mendorong berpikir kritis peserta didik
4.	Kesesuaian dan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dan perkembangan intelak peserta didik
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan bahasa
6.	Penggunaan istilah simbol, icon, dan istilah	Ketepatan ejaan
		Konsistensi penggunaan istilah
		Konsistensi penggunaan simbol atau icon

2) Angket Respon Peserta Didik

Angket peserta respon peserta didik mengenai produk yang dikembangkan diisi pada akhir kegiatan uji coba. Angket berisi tentang komentar peserta didik mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator
Kelayakan Isi	Kelengkapan Materi
	tampilan Isi
	Keakuratan Contoh dan Latihan
Kelayakan Penyajian	Penyajian Materi
	Penjabaran Materi
	Penggunaan Bahasa
	Tampilan Media

3) Angket Respon Pendidik

Angket respon pendidik mengenai produk yang dikembangkan diisi pada akhir kegiatan uji coba. Angket berisi tentang komentar pendidik mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Pendidik

Aspek	Indikator
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan tujuan pembelajaran
	Kesesuaian materi pada media pembelajaran
	Dapat meningkat peserta didik
Kualitas Instruksional	Kesesuain dengan tingkat pengetahuan peserta didik
	Kejelasan isi media pembelajaran
Kualitas Teknis	Dapat membawa dampak baik bagi pendidik dalam proses pembelajaran
	Penggunaan Bahasa yang baik
	Kaliamat mudah dipahami

G. Uji Coba Produk

Produk yang selesai dibuat, selanjutnya di uji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. uji coba dilakukan dengan maksud untuk mengetahui apakah media yang digunakan dapat efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada tema 2 (Materi Dongeng), dan mengetahui respon peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Indonesia dibandingkan dengan sebelumnya.

- a. Uji coba ahli/validator
Validator merupakan orang yang menguji coba media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif untuk peserta didik kelas III SD/MI layak atau tidak layaknya media tersebut.
- b. Uji coba terbatas/kelompok kecil
Pada tahap uji coba dilaksanakan dengan 20 peserta didik sebagai perwakilan dalam pengujian media pembelajaran. Peserta didik tersebut diminta untuk memberikan komentar atau masukan tentang media

pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif untuk peserta didik kelas III SD/MI.

c. Uji coba lapangan/kelompok besar

Pada ini uji coba lapangan ini jika menghasilkan respon yang baik atau sangat baik, maka akan dihasilkan produk akhir. Tetapi apabila didapatkan respon peserta didik yang tidak baik, maka akan dilakukan revisi untuk menghasilkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif untuk peserta didik kelas III SD/MI.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah langkah-langkah atau prosedur yang digunakan oleh seorang peneliti untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan sebagai suatu yang harus dilalui sebelum mengambil kesimpulan. Teknik analisis data instrumen validasi yang digunakan untuk kevalidasian media *articulate storyline* yaitu berdasarkan skala likert. Penskoran pada analisis data instrumen validasi dapat dilihat pada:

Tabel 3.6 Aturan Pemberian Skor

NO	Pilian Jawaban	Skor
1.	Sangat Baik (SB)	5
2.	Baik (B)	4
3.	Cukup (C)	3
4.	Kurang (K)	2
5.	Sangat Kurang (SK)	1

Rumus persentase yang digunakan adalah, sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase validasi per aspek

f = Jumlah Jawaban responden per aspek

N = Jumlah nilai ideal per aspek

Untuk menghitung rata-rata dari seluruh responden, maka penulis menggunakan rumus perhitungan yang diadaptasi dari buku pengantar statistik pendidikan oleh Anas Sudijono yaitu:

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala *Likert* tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan.

Tabel 3. 7 Skala Kelayakan

Skor Kelayakan	Kriteria
0 – 20 % Skor max	Tidak layak
21 % Skor max – 40 % Skor max	Kurang layak
41 % Skor max – 60 % Skor max	Cukup layak
61 % Skor max – 80 % Skor max	Layak
81 % Skor max – 100 % Skor max	Sangat layak



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi dongeng. Adapun prosedur penelitian dan pengembangan ini merupakan adaptasi dari langkah-langkah penelitian ADDIE, yaitu terdiri dari lima langkah *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Berikut adalah penjelasan data hasil pengembangan media untuk masing-masing tahapan:

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah observasi dan wawancara terhadap pendidik. Penelitian pendahuluan ini meliputi observasi pada proses belajar mengajar, wawancara melakukan observasi terhadap pendidik dan penyebaran angket repon peserta didik di SDIT Tunas Insan Cendekia, SD Negeri 1 Mulyosari, SD Negeri 3 Kertosari. Hasil analisis inilah yang akan menjadi acuan dalam pengembangan pada media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas III, dengan melihat pada proses pembelajaran masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran yang sering digunakan berupa Power Points dan Buku cetak, yang masih kurang menarik rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berfikir untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dan lebih interaktif dan menarik minat dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

2. *Design (Perancangan)*

Tahap perancangan merupakan tahap tindak lanjut dari tahap analisis. Proses perancangan (*design*) media pembelajaran dibutuhkan sebuah sketsa desain untuk membantu pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran *Articulate Storyline* memiliki beberapa tampilan yang terdiri dari tampilan.

a. **Tampilan awal/menu**

Tampilan awal/menu pada media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berisi bagian tombol atau *icon* untuk menuju ke tampilan berikutnya, dan memudahkan peserta didik saat menggunakannya.



Gambar 4.1 Tampilan awal Media

b. Tampilan KI & KD

Tampilan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI & KD) pada media interaktif *Articulate Storyline* berisikan dengan KI & KD sesuai dengan silabus dan RPP yang digunakan pada proses pembelajaran



Gambar 4.2 Tampilan KI & KD

c. Tampilan Petunjuk Penggunaan

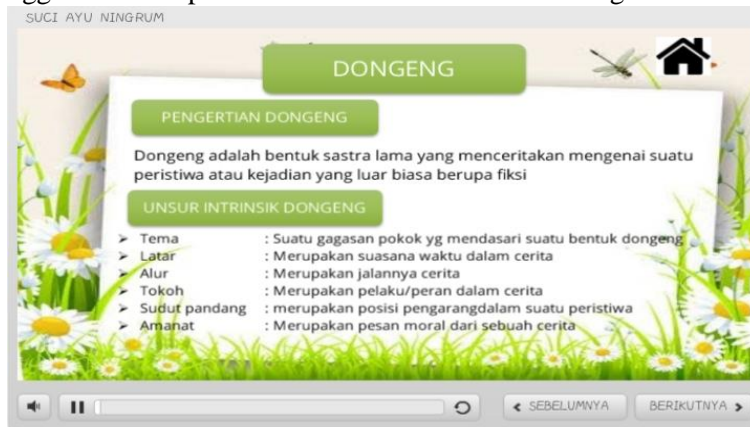
Tampilan berikutnya merupakan tampilan petunjuk penggunaan media interaktif *Articulate Storyline*. Tampilan ini dibuat untuk membantu dan memudahkan peserta didik dalam penggunaan media.



Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan Media

d. Tampilan Materi

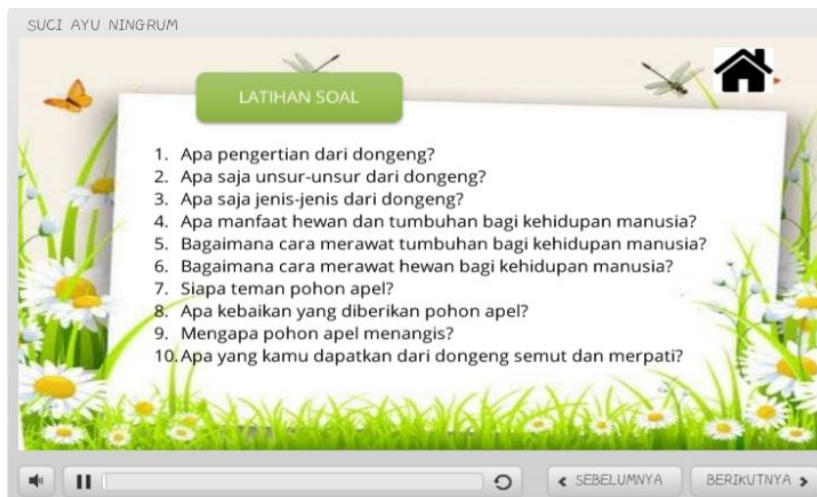
Tampilan materi ini merupakan tampilan yang penting dalam media Interaktif *Articulate Storyline*, karena tampilan ini memuat materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Tampilan ini dikemas semarik mungkin agar peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran. Dalam tampilan materi ini, terdapat audio berupa suara atau *sound* pada setiap slidennya, visual berupa gambar-gambar animasi yang menarik sesuai dengan materi yang disampaikan, serta audio-visual berupa video yang sesuai dengan materi. Sehingga membuat peserta didik termotivasi dan semangat dalam belajarnya.



Gambar 4.4 Tampilan Materi

e. Tampilan Latihan Soal

Tampilan ini memuat latihan soal atau evaluasi pada media Interaktif *Articulate Storyline*. Tampilan ini berisi beberapa latihan soal dari materi yang ada di dalam media. Peserta didik dapat mengerjakannya setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media tersebut.



Gambar 4.5 Tampilan Latihan Soal

f. Tampilan Profil

Tampilan profil ini berisikan identitas peneliti.



Gambar 4.6 Tampilan Profil

3. Development (Pengembangan)

Selanjutnya yaitu menilai rancangan produk yang telah dibuat atau dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang hasilnya nanti berupa penilaian, masukan dan saran berdasarkan dari produk yang telah dibuat. Terdapat dua ahli media yang akan memberikan penilaian terhadap produk ini

yaitu, Ibu Sherly Amalia, M.T.I dan Ibu Farida, M. Si. Untuk ahli materi yaitu, Ibu Ernawati, M.Pd dan Surwasih, S.Pd. Dan untuk ahli bahasa yaitu, Alm. Bapak Dr. Nasir, M.Pd.

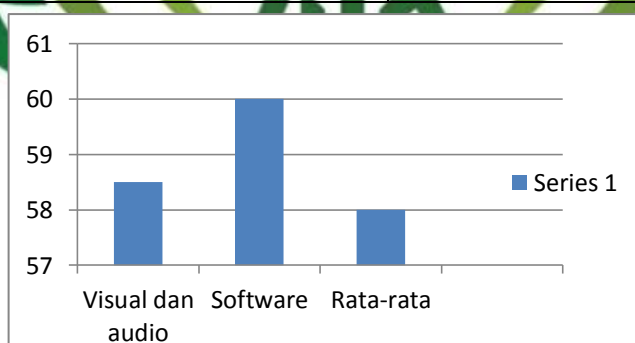
a) Hasil Validasi Ahli Media

1. Validasi Ahli Media Tahap I

Hasil penilaian ahli media tahap I oleh validator I dan validator II memperoleh hasil yaitu pada aspek visual dan audio visual mendapatkan hasil 58,5%, dan aspek *Software* mendapatkan hasil 60%. Jadi, hasil rata-rata dari ke dua aspek tersebut mendapatkan hasil 58%, masuk dalam kreteria “cukup layak”. Untuk mempermudah melihat hasil dari validasi ahli media tahap I dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil Penilaian Ahli Media Sebelum Revisi

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor Presentase	Kriteria
Visual dan Audio	41	70	58,5%	Cukup Layak
Software	24	40	60%	Cukup Layak
Jumlah Total			65	
Skor Maksimal			110	
Presentase			58%	
Kriteria				Cukup Layak



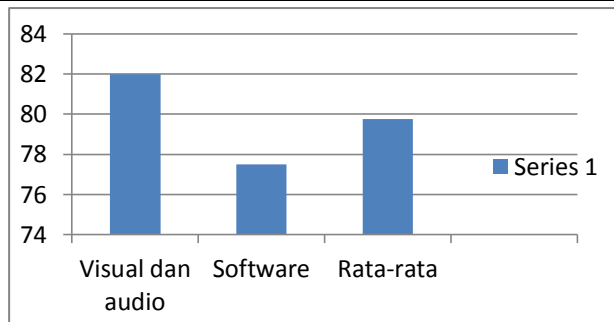
Gambar 4.7 Data Hasil Penilaian Ahli Media Sebelum Revisi

2. Validasi Ahli Media Tahap II

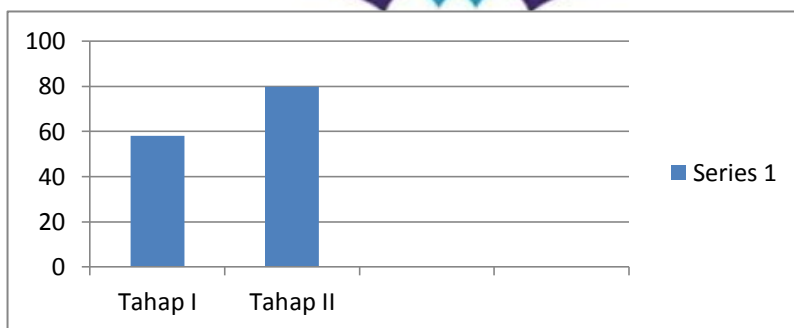
Hasil penilaian ahli media tahap II oleh validator I dan validator II memperoleh hasil yaitu pada aspek visual dan audio visual mendapatkan hasil 81%, dan aspek *software* mendapatkan hasil 77,5%. Jadi, hasil rata-rata dari ke dua aspek tersebut mendapatkan hasil 79,25%, masuk dalam kreteria “layak”. Untuk mempermudah melihat hasil dari validasi ahli media tahap II dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 4.2 Data Hasil Penilaian Ahli Media Sesudah Revisi

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor Presentase	Kriteria
Visual dan Audio	58	70	82%	Layak
Software	31	40	77,5%	Layak
Jumlah Total			88	
Skor Maksimal			110	
Presentase			79,75%	
Kriteria			Layak	

**Gambar 4.8 Data Hasil Penilaian Ahli Media Sesudah Revisi**

Hasil dari penelitian validasi yang disajikan juga dalam bentuk grafik perbedaan masing-masing penilaian validasi ahli media tahap I dan tahap II. Tahap I mendapat penilaian 58% dan Tahap II mendapat penilaian 79,75%. Dapat dilihat pada gambar berikut:

**Gambar 4.9 Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I Dan Tahap II**

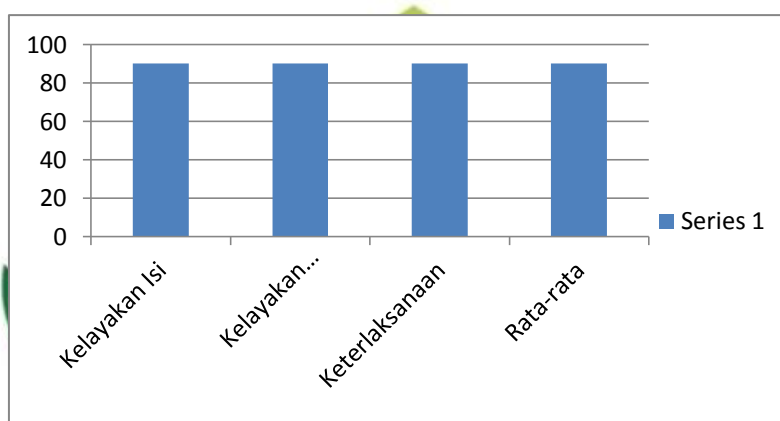
b) Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi oleh validator memperoleh hasil yaitu pada aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 90%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan hasil 90%, dan aspek keterlaksanaan mendapatkan

hasil 90%. Jadi, hasil rata-rata dari ke tiga aspek tersebut mendapatkan hasil 90%, masuk dalam kriteria “sangat layak”. Untuk mempermudah melihat hasil validasi ahli materi dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor Presentase	Kriteria
Kelayakan Isi	81	90	90%	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian	36	40	90%	Sangat Layak
Keterlaksanaan	18	20	90%	Sangat Layak
Jumlah Total			135	
Skor Maksimal			150	
Presentase			90%	
Kriteria				Sangat Layak



Gambar 4.10 Data Hasil Penilaian Ahli Materi

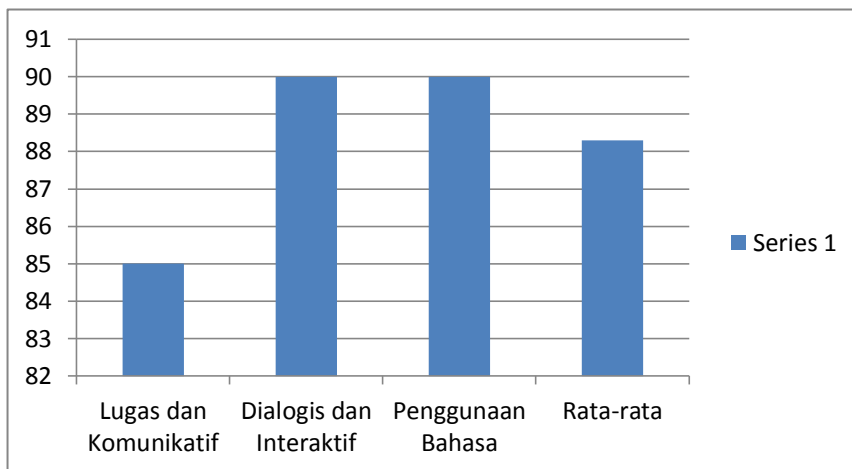
c) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil penilaian ahli bahasa oleh validator memperoleh hasil yaitu pada aspek lugas dan komunikatif mendapatkan hasil 85%, aspek dialogis dan interaktif mendapatkan hasil 90%, dan pada aspek penggunaan kaidah bahasa, istilah, simbol dan icon mendapatkan hasil 90%. Jadi, hasil rata-rata dari ke tiga aspek tersebut mendapatkan hasil 88,3%, masuk dalam kriteria “sangat layak”. Untuk mempermudah melihat hasil validasi dari ahli bahasa dapat dilihat gambar berikut ini:

Tabel 4.4 Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor Presentase	Kriteria
Lugas dan Komunikatif	17	20	85%	Sangat Layak
Dialogis dan	9	10	90%	Sangat Layak

Interaktif				
Penggunaan Bahasa, Istilah, Simbol dan <i>Icon</i>	18	20	90%	Sangat Layak
Jumlah Total				44
Skor Maksimal				50
Presentase				88,3%
Kriteria				Sangat Layak



Gambar 4.11 Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa

A. Hasil Revisi Validasi

1. Revisi Validasi Ahli Media

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator I dan validator II ahli media memperoleh saran dan masukan agar meubah background pada tampilan menu dan iconnya. Saran dibutuhkan untuk menghasilkan media yang layak dan menarik serta efektif untuk digunakan. Berikut ini merupakan gambar dari media yang telah di validasi oleh ahli media:



Gambar 4.12 Validasi Media Sebelum Revisi

Pada gambar 4.12 merupakan tampilan awal dari media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif *Articulate Storyline* untuk peserta didik kelas III SD/MI sebelum revisi.



Gambar 4.13 Validasi Ahli Media Sesudah Revisi

Pada gambar 4.13 merupakan tampilan validasi ahli media sesudah revisi. Dalam media sudah diubah *background* dan *icon* pada media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif *Articulate Storyline* untuk peserta didik kelas III SD/MI.

2. Revisi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian yang dilakukan diperoleh saran atau masukanm oleh validator I agar menambahkan materi berupa video pada media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI.



Gambar 4.14 Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi

Pada gambar 4.14 adalah video awal yang terdapat pada media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Multimedia Interaktif untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI.



Gambar 4.15 Validasi Ahli Materi Sesudah Revisi

Pada gambar 4.15 adalah tambahan video sesudah revisi yang terdapat pada media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Multimedia Interaktif untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI.

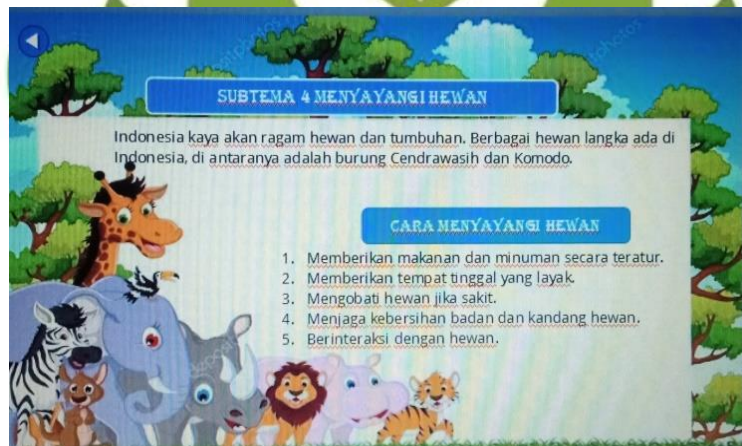
3. Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan diperoleh saran atau masukan oleh validator I agar memeriksa ulang penulisan yang kurang huruf dan salah huruf (*typo*). Saran dibutuhkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan menarik serta efektif untuk digunakan. Berikut gambar media yang telah divalidasi oleh ahli bahasa:



Gambar 4.16 Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi

Pada gambar 4.16 merupakan tampilan awal dari media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Multimedia Interaktif untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI sebelum revisi, dan beberapa kesalahan huruf pada saat penulisaanya.



Gambar 4.17 Validasi Ahli Bahasa Sesudah Revisi

Pada gambar 4.17 merupakan tampilan dari media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Multimedia Interaktif untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI sesudah revisi.

4. Implementation (Implementasi)

Tahapan ini adalah lanjutan dari tahap pengembangan. Pada tahap ini, semua rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Media pembelajaran berupa *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan diimplementasikan kepada peserta didik kelas III SD/MI. Peneliti melakukan uji coba produk terhadap kelompok kecil, kelompok besar (uji lapangan), dan mendapatkan penilaian dari

pendidik terhadap media yang dikembangkan. Pada saat melakukan uji produk, peneliti menjelaskan isi yang terdapat pada media pembelajaran *Articulate Storyline*. Hal ini, dilakukan agar peserta didik semangat dalam proses pembelajaran dan dapat lebih paham terhadap materi yang akan disampaikan.

Hasil respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Multimedia Interaktif untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI berikut:

a) **Uji Coba Produk**

1. Penilaian Respon Pendidik dan Peserta Didik

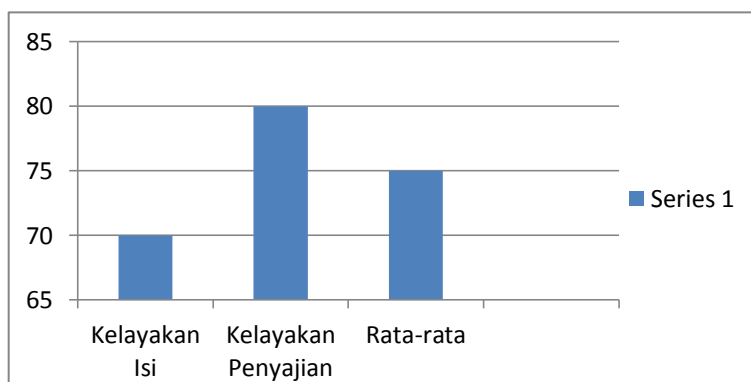
Pada tahap uji coba yang dilakukan peneliti adalah uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, sebelum melakukan uji coba peneliti juga melibatkan pendidik atau guru kelas III di SDIT Tunas Insan Cendekia, Tanjung Bintang yaitu Ibu Khoiriyah Suryani, S.Pd, SD Negeri 3 Kertosari yaitu Ibu Yessi Amalia, dan SD Negeri 1 Mulyosari yaitu Bapak M. Adhya Utama, S.Pd.

b) **Uji Coba Kelompok Kecil**

Pada uji coba kelompok kecil dilakukan dengan cara mengambil sampel 20 peserta didik dari kelas III SDIT Tunas Insan Cendekia Tanjung Bintang dan melibatkan pendidik kelas III. Hasil dari respon pendidik memperoleh yaitu pada aspek kelayakan isi 70%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan 80%. Jadi, rata-rata 75%, masuk dalam kriteria “layak”. Hasil penilaian uji coba skala kecil memperoleh hasil yaitu pada aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 76%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan hasil 77,2%. Jadi, hasil rata-rata dari ke dua aspek tersebut mendapatkan hasil 77%, masuk dalam kriteria “layak”. Untuk mempermudah melihat hasil dari respon pendidik dan peserta didik dapat dilihat tabel berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Penilaian Respon Pendidik
Uji Coba Kelompok Kecil**

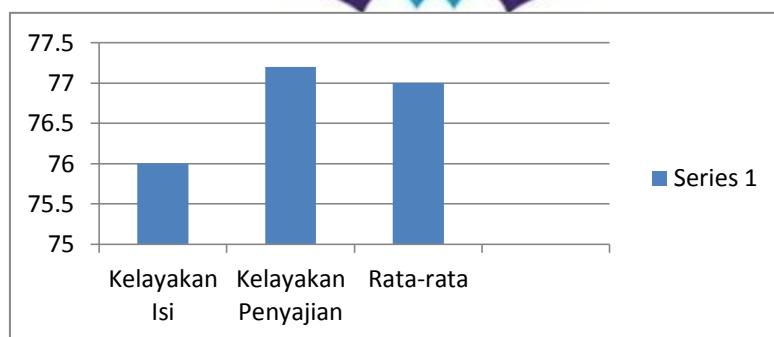
Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor Presentase	Kriteria
Kelayakan Isi	21	30	70%	Layak
Kelayakan Penyajian	16	20	80%	Layak
Jumlah Total			37	
Skor Maksimal			50	
Presentase			75%	
Kriteria				Layak



Gambar 4.18 Hasil Penilaian Respon Pendidik Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Skor Presentase	Kriteria
Kelayakan Isi	379	500	76%	Layak
Kelayakan Penyajian	463	600	77,2%	Layak
Jumlah Total			1000	
Skor Maksimal			100	
Presentase			77%	
Kriteria				Layak



Gambar 4.19 Hasil Penilain Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

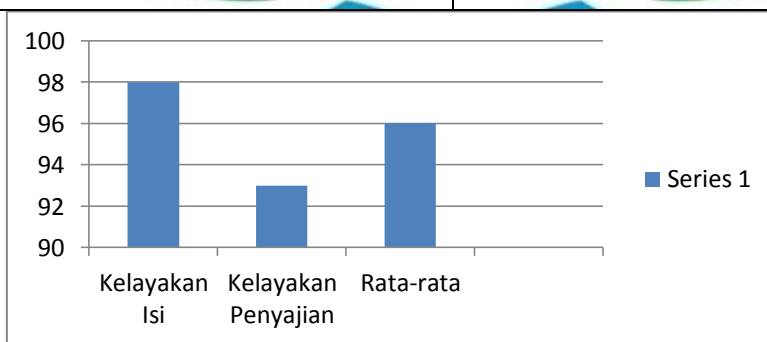
c) Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok kecil kemudia tahap yang terakhir yaitu uji coba kelompok besar yang melibatkan 28 peserta didik kelas III SD Negeri 3 Kertosari dan pendidik atau guru kelas III Yaitu Ibu Yessi Amalia dan 28 peserta didik kelas III SD

Negeri 1 Mulyosari dan pendidik atau guru kelas III yaitu Bapak M. Adtya Utama, S.Pd. Jadi, total responden yang dibutuhkan untuk uji coba kelompok besar berjumlah 56 peserta dan 2 pendidik atau guru. Hasil penilaian dari respon pendidik atau guru kelas III memperoleh hasil yaitu pada aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 98%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan hasil 93%. Jadi, rata-rata penilaian dari respon pendidik mendapatkan hasil 96%, masuk dalam kriteria “sangat layak”. Hasil dari penilaian uji coba skala besar respon peserta didik memperoleh hasil dari aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 83%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan hasil 85%. Jadi, hasil rata-rata dari ke dua aspek tersebut mendapatkan hasil 87%, masuk dalam kriteria “sangat layak”. Untuk mempermudah melihat hasil dari respon pendidik dan peserta didik uji coba skala besar dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Respon Pendidik Uji Coba Kelompok Besar

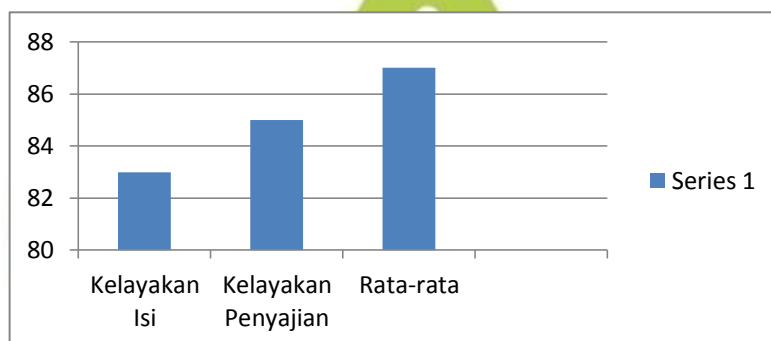
Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Skor Presentase	Kriteria
Kelayakan Isi	59	60	98%	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian	37	40	93%	Sangat Layak
Jumlah Total			96	
Skor Maksimal			100	
Presentase			96%	
Kriteria				Sangat Layak



Gambar 4.20 Hasil Penilaian Respon Pendidik Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor Presentase	Kriteria
Kelayakan Isi	1149	1400	83%	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian	1149	1680	85%	Sangat Layak
Jumlah Total			2358	
Skor Maksimal			3080	
Presentase			87%	
Kriteria			Sangat Layak	



Gambar 4.21 Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap akhir dari model pengembangan ADDIE, karena dalam penelitian ini dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, maka evaluasi yang didapatkan adalah dari kegiatan implementasi. Evaluasi yang dapat dilakukan adalah pengerjaan latihan soal dari peserta didik, setelah pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline*.

B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba

Analisis data dilakukan untuk menganalisis data hasil evaluasi produk ahli dan data respon penilaian pendidik dan peserta didik. Analisis data bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* menurut para ahli media, materi, dan Bahasa. Sedangkan analisis data respon dari penilaian pendidik dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

a) **Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media terdapat dua ahli media yang akan memberikan penilaian pada media pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*. Penilaian ini menggunakan angket yang terdiri dari beberapa indikator penilaian. Validasi dilakukan untuk mendapatkan penilaian dari para ahli.

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Media Sebelum Revisi

Aspek Penilaian	Indikator	X1	X2	Jumlah
Visual dan Audio	Komposisi warna yang digunakan pada media sudah tepat	3	3	6
	Pemilihan jenis dan ukuran huruf sudah tepat	4	3	7
	Pemilihan warna yang digunakan sudah tepat	4	3	7
	Backsound tidak mengganggu konsentrasi dalam memahami materi	3	2	5
	Video pendukung yang disajikan jelas dan menarik	3	2	5
	Penepatan tata letak evaluasi sudah tepat	3	3	6
	Ketampilan keseluruhan media sudah menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar	3	2	5
Software	Tampilan cover pada media sudah menarik	3	3	6
	Layout yang digunakan media sudah tepat	4	3	7
	Tata letak penggunaan tombol navigasi pada media sudah tepat	3	3	6
	System pengoprasian pada media sudah tepat	3	2	5
Jumlah Total				65
Skor Maksimal				110
Presentase				59%
Kriteria				Cukup Layak

Berdasarkan tabel 4.9 menggambarkan informasi hasil dari ahli media sebelum revisi memperoleh skor total yaitu 65, skor maksimal yaitu 110 dengan presentase 59% dan dinyatakan ke dalam kriteria “Cukup Layak”. X1 merupakan validator pertama dan X2 merupakan validator kedua dari ahli media.

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Media Sesudah Revisi

Aspek Penilaian	Indikator	X1	X2	Jumlah
Visual dan Audio	Komposisi warna yang digunakan pada media sudah tepat	4	5	8
	Pemilihan jenis dan ukuran huruf sudah tepat	4	5	9
	Pemilihan warna yang digunakan sudah tepat	4	5	9
	Backsound tidak mengganggu konsentrasi dalam memahami materi	3	5	8
	Video pendukung yang disajikan jelas dan menarik	4	4	8
	Penepatan tata letak evaluasi sudah tepat	3	5	8
	Ketampilan keseluruhan media sudah menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar	3	5	8
Software	Tampilan cover pada media sudah menarik	3	4	7
	Layout yang digunakan media sudah tepat	3	5	8
	Tata letak penggunaan tombol navigasi pada media sudah tepat	3	5	8
	System pengoperasian pada media sudah tepat	3	5	8
Jumlah Total				88
Skor Maksimal				110
Presentase				80%
Kriteria				Layak

Berdasarkan tabel 4.10 menggambarkan informasi hasil dari ahli media sesudah revisi memperoleh skor total yaitu 88, skor maksimal yaitu 110 dengan presentase 80% dan dinyatakan ke dalam kriteria “Layak”. X1 merupakan validator pertama dan X2 merupakan validator kedua dari ahli media.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terdapat dua ahli atau validator yang akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Interaktif Articulate Storyline. Validator pertama merupakan Dosen UIN Raden Intan Lampung yaitu Ibu Ernawati, M.Pd selaku dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Sedangkan validator ke dua merupakan pendidik atau guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Ibu Suwarsi, S.Pd. Validasi dilakukan dengan memberikan penilaian pada angket, validasi dilakuakn sekali tanpa revisi dari para validator.

Tabel 4.11 Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	X1	X2	Jumlah
Kelayakan Isi	Materi yang disajikan mulai dari definisi, contoh dan latihan pada media sudah tepat	4	4	8
	Contoh soal yang disajikan mudah dipahami	4	5	9
	Latihan yang disajikan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi	5	4	9
	Contoh soal yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan	5	4	9
	Video yang disajikan sesuai dengan materi pada media	5	5	10
	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan	5	5	10
	Gambar yang disajikan dapat membantu peserta didik memahami dan menguasai materi	5	4	9
	Gambar yang disajikan dapat meningkatkan keefektifan peserta didik dalam pembelajaran	4	4	8
	Gambar yang disajikan sudah sistematis dan tidak rumit untuk dipahami	5	4	9
Kelayakan Penyajian	Materi yang disampaikan runtut dan sistematis	4	4	8
	Materi yang disajikan pada media sudah tepat dan jelas	4	5	9
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	5	4	9
	Bahasa yang digunakan komunikatif	5	5	10
Keterlaksanaan	Media yang dikembangkan	4	4	8

	efektif untuk digunakan			
	Media yang dikembangkan menarik untuk digunakan	5	5	10
Skor Total				135
Skor Maksimal				150
Presentase				90%
Kriteria				Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.11 menggambarkan informasi hasil dari ahli materi memperoleh skor total yaitu 135, skor maksimal yaitu 150 dengan presentase 90% dan dinyatakan ke dalam kriteria “Sangat Layak”. X1 merupakan validator pertama dan X2 merupakan validator kedua dari ahli materi.

c) Validasi Ahli Bahasa

validasi ahli bahasa terdapat satu ahli yang memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yaitu Bapak Dr. Nasir, M.Pd Dosen UIN Raden Intan Lampung, selaku Dosen Prodi Pendidik Guru Madrasah Ibtidaiyah. Validasi ahli bahasa dilakukan hanya sekali tanpa revisi.

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Indikator	X1	Jumlah
Lugas dan Komunikatif	Ketepatan struktur kalimat	4	4
	Keefektifan kalimat	5	5
	Kebakuan istilah	4	4
	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	4	4
Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik	4	4
	Kemampuan mendorong berpikir kritis peserta didik	5	5
Penggunaan Kaidah Bahasa, Istilah, Simbol dan Icon	Ketepatan Bahasa	4	4
	Ketepatan ejaan	4	4
	Konsistensi penggunaan istilah	5	5
	Konsistensi penggunaan symbol atau icon	5	5
Skor Total			44
Skor Maksimal			50
Presentase			88,3%
Kriteria			Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.12 menggambarkan informasi hasil dari ahli bahasa memperoleh skor total yaitu 44, skor maksimal yaitu 50 dengan presentase 88,3% dan

dinyatakan ke dalam kriteria “Sangat Layak”. X1 merupakan validator pertama dari ahli bahasa.

d) Uji Coba Produk

1. Penilaian Respon dan Peserta Didik

Pada tahap uji coba yang dilakuakn peneliti adalah uji coba kelompok kecil dan skala besar. Sebelum melaksanakan uji coba peneliti juga melibatkan pendidik atau guru kelas III SDIT Tunas Insan Cendekia Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan, SD Negeri 3 Kertosari, Kecamatan TanjungSari, Kabupaten Lampung Selatan, dan SD Negeri 1 Mulyosari, Kecamatan TanjungSari, Kabupaten Lampung Selatan.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakuakn dengan pendidik di SDIT Tunas Insan Cendekia, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan yaitu Ibu, kemudian dilakuakn uji coba kepada peserta didik sebanyak 20 peserta didik. langkah yang harus dilakuakn adalah dengan mengisi angket respon produk yang sudah peneliti bagikan melalui link google form. Berikut tabel respon atau tanggapan uji coba kelompok kecil:

**Tabel 4.13 Hasil Penilaian Pendidik
Uji Coba Kelompok Kecil**

Aspek Penilaian	Indikator	X1	Jumlah
Kelayakan Isi	Materi yang disajikan sudah lengkap	4	4
	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	4	4
	Contoh soal yang disajikan mudah dipahami	4	4
	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan	3	3
	Latihan soal yang disampaikan dapat meningkatkan pemahan peserta didik terhadap materi	3	3
	Video dalam media sudah sesuai dengan materi	3	3
Kelayakan Penyajian	Materi yang disajikan runtun	4	4
	Materi yang disajikan jelas dan dapat dipahami	4	4
	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami dan dimengerti	4	4
	Media pembelajaran ini tidak membosankan	4	4
Skor Total			37
Skor Maksimal			50

Presentase	75%
Kriteria	Layak

Berdasarkan tabel 4.9 menggambarkan informasi hasil dari penilaian pendidik pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor total yaitu 37, skor maksimal yaitu 50 dengan presentase 75% dan dinyatakan ke dalam kriteria “Layak”. X1 merupakan pendidik yang memberikan penilaian

NO	Butir Penilaian	Jumlah
1.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> sudah tepat	78
2.	Jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> mudah dipahami	73
3.	Contoh soal yang disajikan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> mudah dipahami	75
4.	Contoh soal yang disajikan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> mudah dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik	73
5.	Contoh soal yang disajikan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> sudah sesuai dengan materi	80
6.	Materi yang disajikan pada media <i>Articulate Storyline</i> sudah runtun	76
7.	Materi yang disajikan pada media <i>Articulate Storyline</i> jelas untuk dipahami	73
8.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> jelas untuk dipahami	78
9.	Pemilihan gambar pada media <i>Articulate Storyline</i> sudah tepat	79
10.	Pemilihan komposisi warna pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> sudah tepat	79
11.	Media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> sudah menarik dan layak digunakan	78
Skor Total		842
Skor Maksimal		1100
Presentase		77%
Kriteria		Layak

Berdasarkan tabel 4.14 menggambarkan informasi hasil dari uji coba kelompok kecil memperoleh skor total yaitu 842, skor maksimal yaitu 1100 dengan presentase 77% dan dinyatakan ke dalam kriteria “Layak”.

3. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan dengan pendidik di SD Negeri 3 Kertosari Lampung Selatan yaitu Ibu Yessi Amalia dan di SD Negeri 1 Mulyosari Lampung Selatan yaitu Bapak M. Adtya Utama, S.Pd kemudian dilakukan uji coba kepada peserta didik SD Negeri 3 Kertosari Lampung Selatan sebanyak 23 peserta didik dan di SD Negeri 1 Mulyosari sebanyak 23 peserta didik. jumlah keseluruhannya adalah 56 peserta didik untuk uji coba kelompok besar. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah dengan mengisi angket respon produk yang sudah peneliti bagikan secara langsung di ruang kelas. Respon atau tanggapan pendidik dan peserta didik pada uji coba kelompok besar dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.15 Hasil Penilaian Pendidik
Uji Coba Kelompok Besar**

Aspek Penilaian	Indikator	X1	X2	Jumlah
Kelayakan Isi	Materi yang disajikan sudah lengkap	5	5	10
	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	5	4	9
	Contoh soal yang disajikan mudah dipahami	5	5	10
	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan	5	5	10
	Latihan soal yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi	5	5	10
	Video dalam media sudah sesuai dengan materi	5	5	10
Kelayakan Penyajian	Materi yang disajikan runtun	4	4	8
	Materi yang disajikan jelas dan dapat dipahami	5	5	10
	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami dan dimengerti	5	5	10
	Media pembelajaran ini tidak membosankan	5	4	9
Skor Total				96
Skor Maksimal				100
Presentase				96%
Kriteria				Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.15 menggambarkan informasi hasil dari penilaian pendidik pada uji coba kelompok besar memperoleh skor total yaitu 96, skor maksimal yaitu 100 dengan presentase 96% dan dinyatakan ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

**Tabel 4.16 Hasil Penilaian Peserta Didik
Uji Coba Kelompok Besar**

NO	Butir Penilaian	Jumlah
1.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> sudah tepat	246
2.	Jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> mudah dipahami	217
3.	Contoh soal yang disajikan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> mudah dipahami	234
4.	Contoh soal yang disajikan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> mudah dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik	235
5.	Contoh soal yang disajikan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> sudah sesuai dengan materi	217
6.	Materi yang disajikan pada media <i>Articulate Storyline</i> sudah runtun	246
7.	Materi yang disajikan pada media <i>Articulate Storyline</i> jelas untuk dipahami	226
8.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> jelas untuk dipahami	228
9.	Pemilihan gambar pada media <i>Articulate Storyline</i> sudah tepat	230
10.	Pemilihan komposisi warna pada media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> sudah tepat	232
11.	Media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> sudah menarik dan layak digunakan	257
Skor Total		2568
Skor Maksimal		3080
Presentase		87%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.15 menggambarkan informasi hasil dari penilaian peserta didik pada uji coba kelompok besar memperoleh skor total yaitu 2568, skor maksimal yaitu 3080 dengan presentase 87% dan dinyatakan ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

C. Kajian Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI. Dengan melalui revisi sesuai dengan kritik dan saran para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian dari para ahli media mendapatkan presentase 80% masuk dalam kriteria “layak”, ahli materi mendapatkan presentase 90% masuk dalam kriteria “sangat layak” dan ahli bahasa mendapatkan presentase 88,3% masuk dalam kriteria “sangat layak”, maka kajian produk akhir dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan predikat layak dan sangat layak pada semua aspek. Sehingga, media pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai media pembelajara dalam proses belajar di sekolah.
2. Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI yang dikembangkan oleh peneliti tidak hanya bisa digunakan di dalam kelas, tetapi bisa digunakan di luar kelas ketika pendidik atau guru tidak dapat hadir. Karena media Interaktif *Articulate Storyline* berbentuk web, sehingga dapat digunakan di luar kelas.
3. Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI yang dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena pada media pembelajaran ini memiliki beberapa unsur yang menarik di dalam medianya. Terutama pada media pembelajaran ini terdapat video yang sesuai dengan materi, serta terdapat berbagai gambar animasi di dalamnya. Sehingga menarik minat belajar peserta didik dan rasa ingin tahu.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI.

Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk menarik minat, rasa ingin tahu dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. agar situasi pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik kelas III SD/MI. produk ini telah melakukan validasi oleh beberapa ahli, antara lain: Ahli Bahasa, Ahli Materi, Ahli Media. Produk ini juga sudah dilakukan Uji Coba Kelompok Kecil secara online dan Uji coba Kelompok Besar kepada peserta didik.

2. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI.

Melihat hasil validasi ahli media tahap I mendapatkan presentase rata-rata 58% dengan kriteria “cukup layak” pada tahap II mendapatkan presentase rata-rata 80% dengan kriteria “layak”. Hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase rata-rata 90% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan presentase rata-rata 88,3% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil dari penilaian pendidik mendapatkan presentase rata-rata 87% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil dari uji coba kelompok kecil mendapatkan presentase rata-rata 77% dengan kriteria “layak”. Dan hasil uji coba kelompok besar mendapatkan presentase rata-rata 87% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan uraian di atas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak digunakan.

B. Rekomendasi

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang padat sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media yang telah dikembangkan untuk belajar secara mandiri.

3. Bagi Peneliti

Hendaknya dapat melakukan uji coba lebih lanjut lagi, hingga sampai mengetahui efektifitas penggunaan Interaktif *Articulate Storyline* .

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Gaza Malik Akbar. Anisa Nur Diniyah, Padilah Akbar, And Others, "Analisis Kemampuan Penalaran dan Self Confidence Siswa SMA dalam Materi Peluang", *Journal of Education*, 1.1(2018)
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016)
- Aziz, Azmi Joni Rakhmat and Kosim, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta didik Kelas X SMAN 1 Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat", *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1.3(2015)
- Budiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Surakarta: Sebelas Maret University Press, 2009)
- Burais, Listika. M.Ikhsan and M. Duskri, "Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Model *Discovery Learning*", *Jurnal Didaktik Matematika*, 3.1(2016)
- Departemen Agama RI, *Al-'Aliyy Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2005)
- Eka, Karunia Lestari. Muhammad Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: PT Rafika Aditama, 2017)
- Hafizhah, Nurin. Isnani and Suwandono, "Keefektifan Model Pembelajaran TPS Terhadap Motivasi, Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Matematika", *JPMP: Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti*, 3.1(2019)
- Fajriyah, Lailatul. Yoga Nugraha. Padilah Akbar and Martin Bernard, "Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa SMP Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis", *Journal On Education*, 1.2(2019)
- Hakim, Abdul Ma'ruf, Mohamad Syafi'i dan Arie Purwa Kusuma, "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Berbasis HOTS Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa", *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8.3(2019)
- Harapan, Nurjannah. Eva Yanti Siregar dan Sina Depi Harapan, "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Ditinjau dari Kemampuan Penalaran Matematis", *Jurnal MathEdo: Matehematic Education Journal*, 3.1(2019)
- Hayat, Bahrul, *Mutu Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)
- Indria, Bentang Yusdiana. Wahyu Hidayat, "Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMA Pada Materi Limit Fungsi", *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1.3(2018)
- Indriyarti, Linda Putri, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Materi Konsep Pecahan Madrasah Ibtidaiyah Bervisi SETS di Al Hadi Girikusuma", *Sosio Dialektika*, 2.1(2017)
- Jelatu, Silfanus. Maria Imayati, Eufrasia Jeramat and Ricardus Jundu, "Model Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Togheter (NHT) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa", *JPMI: Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4.1(2019)
- Kartika, Aisah Rani. Arvyaty and Lambertus, "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Raha", *Jurnal Peneliatian Pendidikan Matematika*, 6.2(2018)
- Lestari, Wahyu. Loviga Denny Pratama and Jailani, "Implementasi Pendekatan Sainifik Setting Kooperatif Tipe (STAD) Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika", *AKSIOMA*, 9.1(2018)
- M. Yusuf T and Mutmainnah Amin, "Pengaruh Mind Mapping dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 1.1(2016)
- Maimunah, "Penggunaan Model Pembelajaran Science Environment Technology and Society (SETS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Ilmiah", *Jurnal Formatif*, 6.2(2016)
- Marxy, Anastasia, "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", *JKPM: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2.2(2017)
- Maryani, Ari. Suciati Sudarisman and Sugiyarto, "Pengembangan Model Society, Sience, Environment, Technology and Colaborative Mind Mapping (ISSETCM2) Unutk Memberdayakan Literasi

- Lingkungan", *Jurnal Inkuiri*, 6.1(2017)
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)
- Mujib. Mardiyah, "Kemampuan Berpikir Kritis Berdasarkan Kecerdasan Multiple Intellegences", *Al Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8.2(2017)
- Munawaroh, Siti. Surahmat. Abdul Halim Fathani, "Kemampuan Penalaran Matematis dan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Pembelajaran (AIR) Menggunakan Media Minp Mapping pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Shalahuddin Malang", *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 14.8(2019)
- Novalia dan Muhammad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*, (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2014)
- Poedijadi, Anna, *Sains Teknologi Masyarakat*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010)
- Puji, Titin Astuti. Rubhan Masykur and Dona Dinda Pratiwi, "Pengaruh Model Pembelajaran Tandur Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Peserta Didik", *AKSIOMA: Journal Pendidikan Matematika*, 7.2(2018)
- Puspita, Risma. Yanti Mulyanti and Ana Setiani, "Penerapan Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis dan Kecemasan Matematik Siswa SMP", *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 4.1(2019)
- Rasyid, Harun and Mansur, *Penelitian Hasil Belajar*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2007)
- Rismaratri, Dwi. Nuryadi, " Pengaruh Model Pembelajaran Quantum dengan Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar Matematika", *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 5.2(2017)
- Setiawan, Agus, "Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Bungun Sisi Datar Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Way Serdang Tahun Pelajaran 2015/2016", *Prosiding Seminar Nasiona*, (2016)
- Simatung, Rosmawati and Edy Surya, "Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa", *Jurnal Pendidikan Matematika*, (2017)
- Sudibyo, Bambang, *UU SISDIKNAS RI NO 20 Th 2003*, (Sinar Grafika, 2009)
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2010)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Sundayana, Rostina, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Suprayoga Rofiq, Sutrisno, Supandi, "Eksperimentasi Pendekatan RME Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa", *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 13.2 (2019)
- Shoimin, Aris, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Aruzz Media, 2014)
- Teja, Aliffa Prasasty. "Pengaruh Disiplin dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Bina Karya Insan Tangerang Selatan", *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1.1(2017)
- Trihastuti, Yunita. Dandan Rosama and Putri Anjarsari, "Pengaruh Penerapan Model SETS (Science, Environment, Technology, Society) Terhadap Literasi Sains Kelas VII SMP", *E Jurnal Prodi*, 2.4(2015)
- Trisni, Ika Simangunsong, " Efek Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Gelombang Elektromagnetik", *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 23.2(2017)
- Tulus, Bhekti Martini and Budi Murtiyasa, "Pengembangan Soal Model PISA Pada Konten Quantity Untuk Mengukur Kemampuan Penalaran Matematis Sswa", *Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016*, (2016)
- Uno, Hamzah B, *Teori Motivasi DAN Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008)
- Widi, Asih Wisudawati. Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017)

- Yuliani, Endah. Iip Sugiharta and Nanang Supriadi, "Penentuan Model Matematika Terbaik Dengan Forward Terhadap Kepuasan Konsumen", *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, (2018)
- Yunita, Neneng. Tina Rosyana, Heris Hendriana, " Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Berdasarkan Motivasi Belajar Matematis Siswa SMP", *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1.3(2018)
- Yusnita, Irda. Ruhban Masykur and Suherman, " Modifikasi Model Pembelajaran Gerlch dan Ely Melalui Integrasi Nilai nilai Keislaman Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis", *Al Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7.1(2016)