

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Oleh :

**Indah Purnama Sari
NPM : 1811100247**

Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 2022 M/1444 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing 1 : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Pembimbing II: Suhardiansyah, M.Pd

Oleh:

Indah Purnama Sari

NPM 1811100247

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERIRADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 2022 M/1444 H**

ABSTRAK

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti memperoleh keterangan bahwa pendidik sudah menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video dari laman youtube tetapi masih jarang menggunakan media pembelajaran berupa *software*/multimedia yang interaktif, efektif dan efisien. Sehingga peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif yang didalamnya terdapat soal yang memberikan *feedback* sebagai evaluasi langsung dan media ini juga sudah merangkum keseluruhan menjadi satu di dalamnya seperti terdapat materi, animasi bergerak, video, *quiz*, kd dan ki, dapat digunakan untuk belajar mandiri dan pembelajaran online maupun offline. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik tentang media interaktif yang dikembangkan.

Metode penelitian pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli bahasa, serta respon pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Tematik memperoleh nilai rata-rata dari ahli media sebesar 92% dengan kriteria sangat layak, nilai rata-rata ahli materi sebesar 86,57% dengan kriteria sangat layak, nilai rata-rata ahli bahasa sebesar 85% dengan kriteria sangat layak, dan penilaian respon pendidik memperoleh nilai rata-rata sebesar 97% dengan kriteria sangat layak, tahap uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata presentase sebesar 89,11% dengan kriteria sangat menarik, dan uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata presentase sebesar 93,64% dengan kriteria sangat menarik. Berdasarkan uraian di atas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*

ABSTRACT

Based on the analysis the researcher , educators used learning media which are picture and videos youtube, but it's still rarely used multimedia interaktif, effective and efficient. So that students need interactive learning media in which there are questions that provide feedback as an direct evaluation and these media have also summarized the whole into the one as there are material, motion animation, videos, quiz, basic competence and core competence, that can be used to self-study and offline or online learning. The study aims to develop interactive learning media based on Articulate Storyline at the Fourth Grade thematic study to know responses of the students and the teachers about the interactive media developed.

The research method used ADDIE technique in the form of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques in this research used a validation questionnaire from media experts, material experts, linguists, as well as the responses of educators and students.

From the research, the average value of media experts was 92% very suitable criteria, the average value of material experts was 86.57% very suitable criteria, the average value of linguists was 85% very suitable criteria, and the assessment of the teacher's response obtained an average score was 97% very suitable criteria, the small group trial stage obtained an average percentage score was 89.11% very suitable criteria, and the large group trial obtained an average percentage score was 93,64% very suitable criteria. Based on the description above, the product developed by the researcher is suitable to use.

Keyword: interactive learning media, Articulate Storyline

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indah Purnama Sari

NPM : 1811100247

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

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

Bandar Lampung, 28 Desember 2022

Peneliti

Indah Purnama Sari



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

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

PERSETUJUAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran
Tematik Kelas IV SD/MI
Nama : Indah Purnama Sari
NPM : 1811100247
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang
munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan
Lampung

Pembimbing I

Syofnidah Ifrianti.M.Pd
NIP.196910031997022002

Pembimbing II

Suhardiansyah.M.Pd
NIP.2018090119901226250

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah.M.Pd
NIP.196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI**, disusun oleh: **Indah Purnama Sari, NPM: 1811100247**, Prodi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**. Telah dimunaqsyahkan pada Hari/Tanggal: **Rabu, 28 Desember 2022**, pada pukul **15.00-17.00 WIB**.

TIM MUNAQSYAH

Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.PD.

Sekretaris : Yuli Yanti, M.PD.I

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.PD.

Pendamping I : Syofnidah Ifrianti, M.PD.

Pendamping II : Suhardiansyah, M.PD.

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002



MOTTO

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَى
إِلَيْكَ وَحْيُهُ ۗ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya:

“Maka Maha Tinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah engkau tergesa-gesa membaca Al-Qur’an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan Katakanlah: “Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.”

(Qs. At-Thaha: 114)



PERSEMBAHAN

Sujud syukur saya persembahkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih nan Maha penyayang nan Maha Pemilik Kerajaan langit dan Bumi yang Berkuasa atas segala sesuatu, yang selalu memudahkan Urusan Hamba-Nya sehingga pada akhirnya tugas akhir (Skripsi) ini dapat terselesaikan atas Pertolongannya. Shalawat beriring salam selalu tercurahkan kepada Suri Tauladan Nabi Muhammad SAW sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini: karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tuaku tercinta, Almarhum Ayahhanda Sumarjoko, S. Pd dan Ibunda Apiah, S. Pd yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, mendidikku dengan kesabaran, yang tiada pernah hentinya selama ini yang memberiku semangat, do'a serta nasehat. Persembahan ini tidak sebanding dengan pengorbanan kalian yang penuh keringat yang tak tergantikan untuk menuju keberhasilan dan kesuksesanku. Terimakasih sudah menjadi panutan yang terbaik. Semoga kita bisa dibersamakan di Syurga-Nya. Aamiin.
2. Abang dan Adiku tersayang Briptu Bima Manggala Yudha dan Wisnu Wardhana, yang selalu menyemangati, mendukung dan mendoakan keberhasilanku semoga kita tetap kompak dan mempunyai visi misi yang sama untuk membahagiakan orang tua tercinta. Aamiin.
3. Almamaterku tercinta: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama lengkap Indah Purnama Sari, merupakan putri kedua dari Almarhum Bapak Sumarjoko, S. Pd dan Ibu Apiyah, S. Pd. Lahir pada tanggal 25 September 1999 di Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah.

Peneliti mulai pendidikan formal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalirejo pada tahun 2005. Kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SDN 1 Kalirejo pada tahun 2006 dan lulus pada tahun 2012. Lalu melanjutkan pendidikan di jenjang sekolah menengah pertama di SMPN 1 Kalirejo pada tahun 2012 dan lulus pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan di Sekolah Menengah Pertama di SMAN 1 Kalirejo pada selama 3 tahun dan lulus pada tahun 2018.

Kemudian peneliti melanjutkan kejenjang Perguruan Tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2018, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan S1 maka peneliti membuat judul skripsi **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI”**. Semoga ilmu yang didapat bisa bermanfaat khususnya diri sendiri dan lingkungan sekitar.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, atas segala limpah rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan yang diharapkan. Sholawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammada SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya diakhir kelak. Tugas skripsi ini merupakan tugas akhir penulis untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di UIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan jurusan PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah). Skripsi yang penulis buat dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”.

Dalam menyusun skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan nasehat, saran, motivasi dan bimbingan serta informasi-informasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu sehingga terselesaikannya skripsi ini, rasa hormat dan terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. H. Wan Jamaluddin Z, M.Ag., Ph.D, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. ChairulAmriyah, M. Pd, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Bapak Deri Firmansah, M. Pd, selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
5. Bunda Syofnidah Ifrianti, M. Pd, selaku pembimbing I yang telah membimbing, memberikan ilmu, pengarahan, nasehat serta semangat dengan sangat baik, tulus dan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Suhardiansyah, M. Pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan nasehat, motivasi, kritik maupun saran serta pengarahan dan Beliau juga membimbing dengan sangat baik,

tulus serta sabar dengan gaya humoris nya sehingga peneliti merasa dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti.
8. Kepala Sekolah, Guru dan Staff di MIN 4 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung yang telah memberikan kemudahan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Teruntuk Wahyu Aji Ramadhan, terimakasih sudah mendengarkan keluh kesahku saat membuat skripsi, selalu memberikan dukungan, doa serta selalu menyemangatiku sehehingga aku bisa melewati proses ini dan menyelesaikan skripsiku.
10. Teruntuk sahabatku Astrid Fadhila Utami, Siti Melani, Imas Alfiani, Tasya Modesti Salsabila, Sovi Amalia terimakasih sudah banyak membantuku, menyemangatiku, mendengarkan keluh kesahku saat membuat skripsi ini. Semoga kita semua sukses di masa depan amin.
11. Teman-teman khususnya kelas F dan angkatan PGMI 2018UIN Raden Intan Lampung yang selalu memberikan dukungan dan selalu memberikan semangat, semoga kita sukses bersama.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN.....	iv
PERSETUJUAN	v
POENGESEAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	13
H. Sistematika Penulisan.....	17
BAB IILANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritik.....	21
1. Belajar.....	21
2. Pembelajaran.....	26
3. Media Pembelajaran.....	26
4. Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	30
5. Pembelajaran Tematik.....	34
6. Materi Tema 1 Indahya Kebersamaan.....	37
B. Teori Tentang Pengembangan Model.....	37
1. Pengertian RnD	37
2. Model Pengembangan ADDIE.....	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan.....	41
B. Desain Penelitian Pengembangan.....	41
C. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	43
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	46
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan.....	46
F. Instrumen Penelitian.....	47
G. Uji Coba Produk.....	48
H. Teknik Analisis Data	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	51
1. Analysis (Analisis).....	51
2. Design (Rancangan).....	52
3. Development (Pengembangan)	58
4. Implementation (Implementasi)	75
5. Evaluation (Evaluasi).....	81
B. Deskripsi Dan Analisis Data Hasil Uji Coba.....	83
C. Kajian Produk Akhir	90

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	91
B. Rekomendasi.....	92

DAFTAR RUJUKAN LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aturan pemberian skor	49
Tabel 3.2 Tabel Skala Kelayakan	50
Tabel 4.1 Data Hasil Penilaian Ahli Media (Validator I) Sebelum Revisi.....	59
Tabel 4.2 Data Hasil Penilaian Ahli Media Sesudah Revisi	61
Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Ahli Materi Sebelum Revisi	63
Tabel 4.4 Data Hasil Penilaian Ahli Materi Sesudah Revisi.....	67
Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa Sebelum Revisi	68
Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Ahli Media Sesudah Revisi	74
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Respon Pendidik Uji Coba Kelompok Kecil.....	76
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil	77
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Respon Pendidik Uji Coba Kelompok Besar	79
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar.....	80
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Media Sesudah Revisi	84
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Materi Sesudah Revisi	87
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Bahasa Sesudah Revisi	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berfikir	42
Gambar 4.1 Tampilan Awal/Login	53
Gambar 4.2 Tampilan Menu.....	53
Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan.....	54
Gambar 4.4 Tampilan KI & KD	55
Gambar 4.5 Tampilan Materi dan Video	56
Gambar 4.6 Tampilan Quis/Latian Soal	57
Gambar 4.7 Tampilan Profil.....	58
Gambar4.8Hasil Penilaian Ahli Media (Validator I) SebelumRevisi ..	59
Gambar4.9Hasil Penilaian Ahli Media Sebelum Revisi	60
Gambar 4.10 Media Sesudah Revisi.....	61
Gambar 4.11 Media Sesudah Revisi.....	62
Gambar 4.12 Data Hasil Penilaian Ahli Materi Sebelum Revisi	63
Gambar 4.13 Data Hasil Penilaian Ahli Materi Sebelum Revisi	64
Gambar 4.14 Materi Sesudah Revisi	65
Gambar 4.15 Materi Sebelum Revisi.....	65
Gambar 4.16 Materi Sesudah Revisi	66
Gambar 4.17 Data Hasil Penilaian Ahli materi Sesudah Revisi	67
Diagram4.18 Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa Sebelum Revisi	69
Gambar4.19 Bahasa Sebelum Revisi.....	70
Gambar 4. 20 Bahasa Sesudah Revisi	71
Gambar 4.21 Bahasa Sebelum Revisi.....	72
Gambar 4.22 Bahasa Sebelum Revisi.....	73
Diagram 4.23 Hasil Penilaian Ahli Bahasa Sesudah Revisi	74
Diagram 4.24 Hasil Penilaian Respon Pendidik Uji Coba Kelompok Kecil.....	77
Diagram 4.25 Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil	78
Diagram 4.26 Hasil Penilaian Respon Pendidik Uji Coba Kelompok Besar.....	79
Diagram4.27Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Penelitian.....	99
Lampiran 2 Wawancara.....	101
Lampiran 3 Daftar Validator Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline	110
Lampiran 4 Surat Pernyataan Validasi	112
Lampiran 5 Data Hasil Penilaian Ahli Media.....	113
Lampiran 6 Data Hasil Penilaian Ahli Materi	121
Lampiran 7 Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa	124
Lampiran 8 Data Hasil Penilaian Respon Pendidik MIN 4 Bandar Lampung	127
Lampiran 9 Data Hasil Penilaian Respon Pendidik MIN 7 Bandar Lampung	133
Lampiran 10 Respon Peserta Didik MIN 4 Bandar Lampung.....	137
Lampiran 11 Respon Peserta Didik MIN 7 Bandar Lampung.....	144
Lampiran 12 data penilaian respon peserta didik MIN 7 Bandar Lampung	147
Lampiran 13 data penilaian respon peserta didik MIN 7 Bandar Lampung	124
Lampiran 14 Lembar Penilaian Ahli Media	150
Lampiran 15 Lembar Penilaian Ahli Materi	154
Lampiran 16 Lembar Penilaian Ahli Bahasa	157
Lampiran 17 Lembar Penilaian Respon Pendidik.....	160
Lampiran 18 Lembar Penilaian Respon Peserta Didik	163
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian	166
Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	171
Lampiran 21 Silabus	175



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penelitian ini agar mudah dipahami oleh pembaca serta agar tidak keluar dari topik yang akan disajikan oleh penulis, maka penulis akan melakukan penegasan pada judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”** yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.¹*Research and Development* (R&D) juga diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sehingga disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memperbaiki produk-produk agar valid dan efektif digunakan dalam pendidikan.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran.²Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif yang mengkaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran dapat menjadi menarik bagi peserta didik

¹Ibrahim Andi, Alang Asrul Haq, Madi dkk., *Metodologi Penelitian* (Penerbit: Gunadarma Ilmu, 2018), 153.

²Yanto, D. T. P., “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik,” *INVOTEK Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, no.1 (2019): 77, <http://invotek.pjj.unp.ac.id/index.php/invotek/article/view/409>.

untuk belajar. Media interaktif menjadikan peserta didik berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media.

3. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan sebuah *software e-learning* yang difungsikan sebagai alat untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dengan *tools* dan tampilannya yang mirip dengan *power point*. *Articulate Storyline* dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan scene dan slide yang dikombinasi dengan dukungan menu-menu teks, gambar, animasi, video, audio, hingga kuis.³ Hasil produk yang dihasilkan dapat berupa web dan aplikasi yang dapat dioperasikan melalui laptop, komputer, tablet dan *smartphone*.

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.⁴ Pembelajaran tematik merupakan penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup sekolah dasar yang meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika (MM), Bahasa Indonesia (BI), Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK).⁵ Perpaduan mata pelajaran tersebut disebut sebagai pembelajaran tematik dan didalamnya terdapat tema, subtema, maupun pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah perpaduan dari beberapa mata pelajaran yang memuat tema dan subtema didalamnya.

³Arum Dona Safira dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar," Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan 2, no. 2 (2021): 239, <http://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/JPM/article/view/1109/1039>.

⁴Rusman., Model-model Pembelajaran (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), 254.

⁵Maulana Arafat Lubis, Azizan Nashran., *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Jakarta: Penerbit Kencana, 2020), 6-7.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal terpenting pada kehidupan manusia dalam mengembangkan watak dan karakter manusia yang unggul untuk membangun peradaban suatu bangsa yang bermartabat. Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003, pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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 spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁶ Pendidikan dapat dimaknai suatu usaha untuk menjadikan generasi muda hidup berbudaya dan diterima oleh masyarakat.

Pendidikan ialah suatu usaha sadar dan teratur serta sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang bertanggung jawab, untuk mempengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.⁷ Pendidikan dapat dilakukan melalui pendidikan formal atau non formal. Pendidikan tidak hanya sekedar transfer pengetahuan, akan tetapi memiliki fungsi dan tujuan menjadikan setiap individu dapat mewujudkan pengaruh dinamis pada jasmani maupun rohaninya serta memiliki kemajuan dalam kehidupannya.

Pentingnya pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, meningaktakan kesejahteraan masyarakat, dan membangun dan membangun martabat bangsa, maka pemerintah berusaha memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengatasi berbagai masalah di bidang peningkatan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, sampai tingkat tinggi. Perhatian tersebut antara lain ditujukan dengan cara menyediakan alokasi anggaran yang berarti. Serta membuat kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan usaha meningkatkan mutu pendidikan. Bahkan yang lebih penting lagi adalah terus melakukan berbagai macam

⁶Dodi Ilham, "Menggagas Pendidikan Nilai Dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8, no. 3, (2019): 115, <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/73/55>.

⁷Muhammad Kaulan Karima, Ramadhani, "Peran Pendidikan Dalam Mewujudkan Generasi Emas Indonesia Yang Bermartabat," *IJTIMAYAH: Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FITK UIN SU Medan* 1, no. 1 (2017): 3, <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/5726>.

ikhtiar guna memperluas kesempatan bagi masyarakat dalam memperoleh pendidikan pada semua jenjang yang ada.⁸

Tujuan pendidikan nasional yaitu Semua penyelenggara pendidikan baik ditingkat kebijakan, manajemen, sampai ke pelaksana (Guru) dengan berbagai levelnya baik di level makro, meso, dan mikro, merujuk kepada tujuan pendidikan nasional yaitu Undang-undang Sistem pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, pasal 3 yakni: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.⁹

Mencapai tujuan tersebut maka pendidikan harus mengikuti kemasakan kurikulum. Kurikulum berasal dari bahasa latin, yakni “*urriculaec*” artinya jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari. Kurikulum juga diartikan jangka waktu pendidikan yang harus ditempuh oleh peserta didik yang bertujuan untuk memperoleh ijazah. Dalam hal ini, ijazah merupakan bukti bahwa peserta didik telah menempuh kurikulum yang ditentukan sebagaimana halnya seorang pelari yang menempuh suatu jarak antara satu tempat ketempat lain dan akhirnya mencapai finish.¹⁰ Secara umum struktur kurikulum mempunyai empat komponen utama, yaitu: tujuan, materi/bahan, proses belajar mengajar dan evaluasi. Kurikulum di Indonesia pernah mengalami perubahan sebanyak 11 kali, serta yang saat ini berjalan yaitu kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 (K-13) adalah kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum

⁸Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M, “Pentingnya pendidikan bagi manusia,” *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (2019): 68, <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanaPengabdian.v1i1.581>.

⁹Noor, T, “Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003,” *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 3, no. 01 (2018): 134, <https://journal.unsika.ac.id/index.php/pendidikan/article/view/1347/1115>.

¹⁰Ifrianti, Syofnidah., *Konsep dan Pengembangan Kurikulum* (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2019), 2.

tetap diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum-2006 (yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun.¹¹ Kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mencapai keunggulan masyarakat bangsa dalam penguasaan ilmu dan teknologi seperti yang digariskan dalam haluan negara. Serta menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

Tujuan kurikulum 2013 yakni mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.¹² Didalam tujuan kurikulum 13 ini, peserta didik lebih dituntut untuk berfikir kreatif, inovatif, serta cepat dan tanggap. Ciri khas kurikulum 2013 pada pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar sederajat adalah adanya perubahan beberapa mata pelajaran yang dikemas menjadi satu integrasi atau tematik.

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan.¹³ Perpaduan mata pelajaran tersebut disebut sebagai pembelajaran tematik dan didalamnya terdapat tema, subtema, maupun pembelajaran. Jadi pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Pembelajaran tematik mempunyai beberapa tujuan yaitu: menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpah tindih

¹¹Purwandari, S, "Pemanfaatan Aplikasi E-Book Kurikulum 13 SMA dan SMK," *Jurnal Sainstech* 7, no. 1 (2020): 59, <https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=5466148883764632613&btnI=1&hl=id>.

¹²Yanuarti, E, "Pemikiran Pendidikan Ki. Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Kurikulum 13," *Jurnal Penelitian* 11, no. 2 (2017): 247, <https://core.ac.uk/download/pdf/298614675.pdf>.

¹³Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F, "Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD," *Jurnal Basicedu* 2 no. 2 (2018): 13, <https://www.neliti.com/publications/278052/analisis-kemampuan-guru-sekolah-dasar-dalam-implementasi-pembelajaran-tematik-di>.

materi, memudahkan peserta didik untuk melihat hubungan yang bermakna, memudahkan peserta didik untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.¹⁴

Mencapai tujuan di atas maka dibutuhkan dukungan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan hal yang harus disiapkan oleh pendidik sebelum melaksanakan pembelajaran. Jadi perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan atau proses pembelajaran. Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan RPP yang mengacu pada standar isi. Selain itu, dalam perencanaan pembelajaran juga dilakukan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian, skenario pembelajaran.¹⁵

Menurut Yusufhadi Miarso, “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.”¹⁶

Sedangkan menurut Suprijanto menyatakan bahwa, “Media audio visual adalah bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap dan ide. Terkait dengan

¹⁴Malawi, Ibadullah, Kadarwati, Ani., *Pembelajaran Tematik Konsep dan Aplikasi* (Jawa Timur : Penerbit CV AE Media Grafika, 2017), 4.

¹⁵Masitah, M, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Memfasilitasi Guru Menumbuhkan Rasa Tangung Jawab Peserta didik SD terhadap Masalah Banjir,” In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Environmental, and Learning* 15, no. 1 (2018): 41, <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/27670>.

¹⁶Nurrita, T, “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa,” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no.1 (2018): 173, https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan%20bacaan.pdf.

menyampaikan pengetahuan diperlukan adanya pemahaman konsep dan pemecahan masalah dari siswa.”¹⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan serta informasi yang berguna bagi peserta didik, karena media pembelajaran mampu menarik perhatian dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap suatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat ditemukan dalam Alquran. Sebagaimana Firman Allah SWT dalam surah an-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : (merekami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab dan kami turunkan Ad-Dzibr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.¹⁸ (QS An-Nahl: 44)

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memerhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran.¹⁹ Tanpa memerhatikan serta memahami perkembangan jiwa atau tingkat daya pikir peserta didik, pendidik akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Firman Allah Swt. dalam surah an-Nahl ayat 125 yaitu:

¹⁷Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N, “Pengembangan Media Audio Visual Dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 3 (2018): 219, <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1408>.

¹⁸Kementrian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Jakarta: Departemen Agama RI, 2021), h 946.

¹⁹Pito, A. H, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an,” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018): 102-103, <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِلْ لَهُمْ بِالَّتِي
هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya : “Seluruh (manusia) kepada jalan tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Seungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”.²⁰(QS An-Nahl:125)

Hal di atas menunjukkan juga bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif, penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar-mengajar dan membantu siswa dalam menangkap materi ajar yang diberikan guru, penggunaan media pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar-mengajar.²¹

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis yaitu media visual, audio dan audio visual.(1) Media audio, yaitu media yang dapat didengar suaranya, seperti radio dan rekaman suara. (2) Media visual, yaitu media yang dapat dilihat gambarnya, yang termasuk dalam media ini adalah film slide, foto, lukisan dan lain sebagainya yang berbentuk bahan cetak. (3) Media audiovisual, yaitu media yang mengandung unsur suara yang bisa didengar dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan lain sebagainya.²²

Kelebihan media pembelajaran *audio visual* yakni (1) Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh

²⁰Kementrian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Jakarta: Departemen Agama RI, 2021), h. 948.

²¹Fikri Hasnul, Madona Ade Sri., *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), 13.

²²Suprianto, E, “Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi,” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2019): 23-24, <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/810>.

peserta didik. (2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. (3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. (4) Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan. (5) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa. Media tersebut diharapkan bisa membangkitkan motivasi belajar, memperjelas materi yang disampaikan, dan meningkatkan kemampuan menulis siswa.²³

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian di MIN 4 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung diperoleh informasi bahwa pendidik masih jarang menggunakan media pembelajaran berupa *software/multimedia* yang menyenangkan, mempermudah peserta didik belajar mandiri, mempercepat proses pemahaman materi peserta didik, dan menarik. Hasil analisis pemanfaatan media pembelajaran pada pendidik memberikan informasi secara keseluruhan pendidik memanfaatkan personal komputer maupun *smartphone*, secara rinci *software/multimedia* yang digunakan oleh pendidik selama ini antara lain *Power Point* (PPT), video dari laman *youtube* dan media gambar, namun pendidik sudah tidak intensif menggunakan media-media tersebut karena sudah terasa monoton bagi pendidik dan peserta didik. Pendidik membutuhkan media *software/multimedia* yang baru selain yang pernah digunakan selama ini, akan tetapi pendidik masih merasa kesulitan dalam mengembangkannya. *Software/multimedia* yang digunakan selama ini hanya sebatas memberikan informasi atau materi, belum memberikan soal-soal yang memberikan *feedback* sebagai evaluasi langsung (*on going assesment*).²⁴

Mengatasi permasalahan di atas maka dibutuhkan media pembelajaran berbasis *software*, salah satunya adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan sebuah *software* yang digunakan sebagai sarana komunikasi khususnya persentasi dan dapat dimanfaatkan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Perangkat lunak ini memiliki beberapa fitur menarik dibanding dengan media interaktif lainnya karena media *Articulate Storyline* yang dikembangkan oleh peneliti ini sudah terdapat soal yang memberikan *feedback* sebagai evaluasi langsung, jadi peserta didik dapat

²³Ibid, 24.

²⁴Hasil wawancara.

mengetahui mana soal yang salah dan mana jawaban soal yang benar. Peserta didik juga dapat mengetahui mengapa bisa salah dan mengapa bisa benar karena sudah ada pembahasan soal yang mempermudah belajar mandiri peserta didik tanpa didampingi oleh pendidik dan media ini juga sudah merangkum keseluruhan menjadi satu di dalamnya seperti terdapat materi, video, *quiz*, kd dan ki, sehingga sangat efektif dan efisien untuk di gunakan dalam pembelajaran online maupun offline.

Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan *software* ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya. Media pembelajaran menyerupai power point yang menyajikan beberapa hal seperti video, materi, audio, gambar, dll. Aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran baik dalam jaringan (*daring*) atau luar jaringan (*luring*).²⁵ *Articulate Storyline* dapat diterapkan pada pembelajran secara non tatap muka atau berbasis *e- learning* dengan optimal, karena *Articulate Storyline* dapat digunakan tanpa koneksi jaringan internet. Sehingga dapat memperlancar dalam proses pembelajaran tanpa ada gangguan jaringan internet. Media ini sangat cocok untuk mengatasi masalah yang ada di MIN 4 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung.

Kelebihan dari media *Articulate Storyline* sendiri yaitu untuk meningkatkan interaksi aktivitas dan pemahaman peserta didik. *Articulate storyline* dapat memberikan kemudahan desain dan pengoperasian ketika pembelajaran, menambah pemahaman peserta didik dengan menyisipkan materi dengan memanfaatkan fitur berupa tulisan, suara, dan video mengenai materi yang akan diajarkan. Media berbasis internet ini juga menuntut guru dan peserta didik untuk terampil mengoperasikan alat elektronik sehingga peserta didik maupun guru menjadi terampil dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. *Articulate Storyline* juga mampu menambah kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran

²⁵Afifah Nur Halimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas X Sma," 9 no. 1 (2021): 2, <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pfisika/article/view/17869>.

yang komunikatif dan interaktif, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta. Kelebihan lainnya yang dimiliki *Articulate Storyline* adalah fitur desain yang mirip microsoft powerpoint, sehingga mudah digunakan bagi pemula. Publikasi hasil desain yang telah dibuat dapat diubah menjadi berbasis website yang terbukti efektif mempermudah guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran

Solusi tersebut didukung oleh pernyataan pendidik bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* sehingga perlu dilakukan pengembangan dan diharapkan proses pembelajaran interaktif, lebih mudah memahami materi, dan yang terpenting pendidik tahu media yang dibutuhkan peserta didik membutuhkan media yang menyenangkan dan mudah dipahami. Berdasarkan paparan di atas maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah di atas adalah sebagai berikut:
 - a. Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*.
 - b. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang mempermudah peserta didik belajar mandiri.
 - c. Media yang digunakan selama ini hanya sebatas memberikan informasi atau materi, belum memberikan soal-soal yang memberikan *feedback* sebagai evaluasi langsung (*on going assesment*).²⁶

2. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Media yang dikembangkan adalah *Articulate Storyline*.
 - b. Responden yang digunakan adalah peserta didik kelas IV Adan IVB di MIN 4 Bandar Lampung dan kelas IVB di MIN 7 Bandar Lampung.

²⁶Hasil wawancara.

- c. Tema yang dikembangkan pada media adalah Tema 1 Indahnya Kebersamaan.
- d. Pengembangan dilakukan sampai tahap uji kelayakan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada tema 1 Indahnya Kebersamaan kelas IV SD/MI?
2. Bagaimanakah kelayakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada tema 1 Indahnya Kebersamaan kelas IV SD/MI?
3. Bagaimanakah respon pendidik dan peserta didik terhadap sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada tema 1 Indahnya Kebersamaan kelas IV SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada tema 1 Indahnya Kebersamaan kelas IVSD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada tema 1 Indahnya Kebersamaan kelas IV SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada tema 1 Indahnya Kebersamaan kelas IVSD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terutama dalam pembelajaran tematik kelas IV SD/MI. Serta diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi baru dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat berinteraksi dengan mereka.
- 2) Meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran tematik.
- 3) Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara individual maupun kolektif.

b. Bagi pendidik

- 1) Media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian materi.
- 2) Menjadi motivasi tersendiri bagi pendidik agar mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan.
- 3) Memberikan pengetahuan bagi pendidik mengenai bahan ajar elektronik berbasis aplikasi yang digunakan didalam kelas.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan keilmuan tentang *Media Articulate Storyline* yang dikembangkan.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Aulia, Masnila Devi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD". Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Articulate Storyline 3* Di Kelas III SD telah menghasilkan inovasi dalam media pembelajaran yang praktis untuk digunakan di Sekolah Dasar. Hasil yang diperoleh dari uji praktikalitas yaitu sebesar 92,82% dengan kategori sangat

valid. Hasil dari respons pendidik memperoleh persentase sebesar 92,22% dengan kategori sangat praktis dan respons dari peserta didik memperoleh persentase sebesar 93,41% dengan kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sangat menunjang dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Viola Selsabila dan Puri Pramudiani yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital pada pembelajaran IPS kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Cibubur berhasil dikembangkan. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil tes validasi oleh validator pertama, khususnya spesialis media, mendapat tingkat tipikal 73%, jadi mengingat aturan yang telah ditentukan, itu dianggap untuk kelas sangat layak. Sementara hasil persetujuan oleh spesialis materi memperoleh skor tingkat normal 87% dalam klasifikasi sangat layak. Hasil uji coba kepada peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran dilihat berdasarkan angket yang diberikan dan mendapatkan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Itsnaani Nur Halimah Fitri Indriani yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Abad

21 Bagi Peserta didik Sekolah Dasar”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran tematik abad 21 bagi peserta didik sekolah dasar yang telah dikembangkan, memperoleh hasil penilaian ahli materi 90 “sangat baik”, ahli media 90 “sangat baik”, ahli pembelajaran 85 “sangat baik”, ahli bahasa “baik”, penilaian pendidik 95 “sangat baik”, dan respon peserta didik 84 “sangat baik” yang dijumlahkan menghasilkan angka 516,21 dengan nilai rata-rata 86,035 “sangat baik”. Keunggulan yang terdapat pada media ini adalah dari sisi penggunaan media yang bisa dioperasikan di berbagai perangkat seperti handphone dan laptop, kemudian pengaksesan media yang mudah dengan hanya menggunakan link. Keunggulan dari sisi materi, media ini memberikan materi yang sesuai dengan perkembangan pembelajaran abad 21, dan praktik dalam menerapkan protokol kesehatan yang bisa dilakukan peserta didik. Keunggulan dari sisi bahasa, media ini mengembangkan media sesuai dengan perkembangan bahasa usia peserta didik di sekolah. Dari penjabaran tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran tematik abad 21 bagi peserta didik sekolah dasar yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai pendampingan pembelajaran peserta didik.

4. Penelitian dilakukan oleh Tri Suci Anggraini, Reinita yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa Validitas media interaktif *Articulate Storyline* 3 berbasis Kontekstual pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid dengan memperoleh hasil rata-rata

dari 3 dosen validator ahli sebesar 93,53% yang berarti media interaktif *Articulate Storyline* 3 berbasis Kontekstual layak digunakan. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan, dapat dilihat media pembelajaran yang dikembangkan sudah praktis dengan kategori sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari respon pendidik SD Negeri 11 Tanjung Alai dengan perolehan nilai 94,6% dan respon peserta didik kelas IV yang berjumlah 21 orang memperoleh nilai 91,6% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan dapat membantu dalam proses pembelajaran.

5. Penelitian dilakukan oleh Andriyan Nur Pratama, Hamdan Husein Batubara yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil data penilaian dan hasil pembahasan yang sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang materi penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari MI/SD ini dalam kategori baik. Karena hasil persentase yang diperoleh dari uji kelayakan oleh pakar media memiliki persentase 70% dan pakar materi memiliki rata-rata 75% berkategori baik. Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* juga praktis digunakan oleh bapak ibu pendidik. Karena hasil respon para pengguna khususnya pendidik yang telah dikembangkan praktis dan mudah digunakan, maka media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat diterapkan di sekolah untuk membantu pendidik dalam menyampaikan isi materi yang diajarkan. Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, saran untuk pendidik dapat menggunakan multimedia *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran, selain tampilan yang menarik namun juga banyak fasilitas yang menunjang untuk pembelajaran dalam jaringan maupun

pembelajaran di luar jaringan. Dengan menggunakan media *Articulate Storylines* selain praktis dan juga memudahkan dalam pembelajaran khususnya materi Pendidikan Kewarganegaraan tentang materi Penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari 5 bab, kemudian dalam tiap-tiap bab terdapat beberapa sub bab. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada BAB 1 ini terdapat penegasan judul yang berisikan penjelasan mengenai beberapa kata yang terdapat pada judul agar tidak terjadi kesalah pahaman tentang judul skipsi, yaitu tentang pengertian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada. Pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengaitkan teks, suara, gambar, bergerak dan video yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. *Articulate storyline* merupakan sebuah *software* yang digunakan sebagai sarana komunikasi khususnya presentasi dan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Yang terakhir yaitu pembelajaran tematik merupakan penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang memuat tema dan sub tema.

Selanjutnya terdapat latar belakang yang menjelaskan tentang masalah pendidik yang masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia/*software*, media pembelajaran yang interaktif, mempermudah peserta didik belajar mandiri. Kemudian terdapat identifikasi dan batasan masalah yang di ambil berdasarkan latar belakang masalah yang akan di teliti dan perlu diberikan batasan yang bertujuan agar tidak menimbulkan banyak persepsi.

Berdasarkan penjelasan diatas terdapat tujuan penelitian yang sudah di uraikan pada tujuan penelitian. Selain tujuan, penelitian pun mempunyai manfaat yaitu hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dapat memberikan manfaat seperti manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis yang mencakup manfaat bagi

peserta didik, manfaat bagi pendidik dan manfaat bagi peneliti. Lalu yang terakhir pada bagian BAB ini terdapat kajian penelitian yang relevan agar menjadi pembanding dan menjadi inspirasi bagi peneliti untuk melakukan penelitian menjadi lebih baik dari sebelumnya.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada BAB II terdapat uraian teori mengenai deskripsi teoritik. Uraian teori yaitu mengenai pengertian belajar, tujuan belajar, ciri-ciri belajar. Lalu terdapat teori pembelajaran, media pembelajaran yang meliputi manfaat media pembelajaran, fungsi media pembelajaran dan ciri-ciri media pembelajaran. Kemudian terdapat teori pembelajaran interaktif, multimedia pembelajaran interaktif. Lalu terdapat teori *Articulate Storyline* yang memuat kelebihan dan kelemahan media *Articulate Storyline*. Selanjutnya terdapat teori pembelajaran tematik yang memuat karakteristik pembelajaran tematik, prinsip-prinsip pembelajaran tematik, tujuan pembelajaran tematik dan tema yang di pilih pada penelitian ini.

Pada bagian akhir di BAB II ini yaitu membahas tentang teori pengembangan model yaitu pengertian RnD adalah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk baru dan telah di uji kelayakan produk tersebut. Lalu terdapat jenis model pengembangan yaitu model pengembangan *ADDIE* yang mencakup *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada BAB III yaitu terdapat keterangan tempat dan waktu penelitian pengembangan dimana tempat penelitian dilaksanakan di MIN 4 Bandar Lampung dan di MIN 7 Bandar Lampung. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan september-oktober 2022. Selanjutnya terdapat desain penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI dengan materi tema 1 indahny keberagaman sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku. Kemudian terdapat prosedur penelitian pengembangan dimana pada prosedur penelitian ini membahas tentang uraian dari

tahap pengembangan ADDIE yaitu *analysis, desgn, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berisi materi tematik di kelas IV SD/MI, tes tematik berupa soal-soal pilihan ganda, dan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline*. Lalu bagian subjek uji coba penelitian pengembangan memiliki beberapa validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Pada tahap uji coba produk prosedur pengembangan yang digunakan yakni *ADDIE* memuat ujicoba ahli, yaitu ada ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Lalu ada ujicoba peserta didik yaitu penyebaran kuisioner pada peserta didik, dan wawancara pendidik dan peserta didik. Terakhir yaitu ada teknik analisis data dimana pada tahap ini peneliti menganalisis hasil tabulasi respon ahli dan peserta didik, kemudian dicari presentase dari setiap bagian aspek dengan menggunakan rumus.

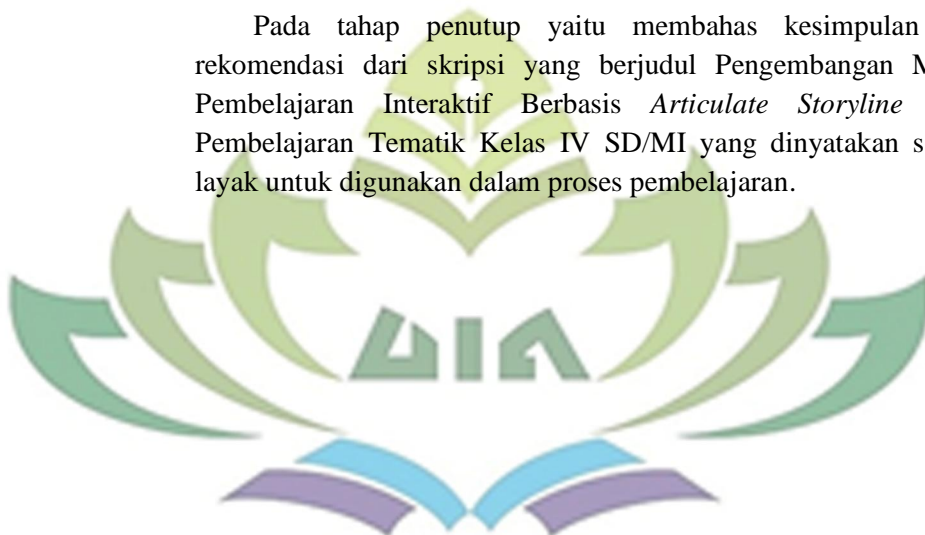
4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV yaitu membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan dimana terdapat tahap-tahap proses pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Pertama tahap analisis yaitu membahas permasalahan dalam pembelajaran di kelas seperti *analysis* kebutuhan siswa dan materi. Kedua *design* yaitu pada tahap ini di lakukannya proses rancangan media yang terdiri dari tampilan awal, tampilan menu, tampilan petunjuk penggunaan, tampilan materi video, tampilan *quiz*/latihan soal, tampilan profil. Ketiga *development* yaitu membahas hasil penilaian ahli media, materi dan bahasa, dimana pada tahap penilaian ahli media mendapatkan hasil 92% masuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Pada tahap penilaian ahli materi yaitu mendapatkan hasil 86,57% masuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Dan yang terakhir yaitu penilaian ahli bahasa mendapatkan hasil 85% masuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Keempat *Implementation*, setelah dilakukannya validasi media, materi dan bahasa lalu dilakukan uji coba pada peserta didik dan pendidik untuk mengetahui respon terhadap media *Articulate Storyline*. Pada taha uji kelompok kecil peserta didik yaitu mendapatkan hasil 89,11% dan mendapat

kriteria “Sangat Menarik”, dan hasil uji coba kelompok kecil pada pendidik yaitu mendapatkan hasil 92,08% masuk dalam kriteria “sangat layak”. Selanjutnya yaitu hasil penilaian pada uji coba kelompok besar pada peserta didik yaitu mendapatkan hasil 93,64% dan masuk dalam kriteria “sangat menarik”, lalu hasil uji coba kelompok besar pada pendidik yaitu mendapatkan hasil 96,25% masuk dalam kriteria “sangat layak”. Kelima yaitu evaluation pada tahap ini hasil akhir dari tahap evaluasi memperlihatkan bahwa produk yang dikembangkan mempunyai kriteria sangat layak dan dapat digunakan selama pembelajaran.

5. BAB V PENUTUP

Pada tahap penutup yaitu membahas kesimpulan dan rekomendasi dari skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI yang dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan proses yang di dalamnya akan terjadi perubahan secara bertahap.²⁷ Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktifitas Psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki Kepandaian/ilmu setelah belajar, dan aktivitas terlatih.²⁸ Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar yaitu suatu proses perubahan kepribadian seseorang di mana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, Pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

Menurut Sadirman secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu:

1) Untuk Memperoleh Pengetahuan

Hasil kegiatan belajar dapat ditandai dengan peningkatan kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Dalam hal ini, pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dan sebaliknya keterampilan berpikir akan berkembang melalui pengetahuan yang dipelajari.

²⁷Muhammad Muchsin Afriyandi dkk., *Psikologi Pembelajaran Konsep dan Implementasi*. (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2022), 33.

²⁸Ahdar Djamaluddin, Wardana., *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit CV Kaaffah Learning Center, 2019), 6.

Dengan kata lain, pengetahuan dan keterampilan berpikir tidak dapat dipisahkan.

2) Menanamkan Konsep dan Keterampilan

Keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Dalam hal ini, keterampilan fisik adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Keterampilan ini berkaitan dengan hal-hal teknis atau pengulangan. Sementara keterampilan spiritual cenderung lebih kompleks, karena abstrak. Keterampilan ini berkaitan dengan apresiasi, cara berpikir, dan kreativitas dalam memecahkan masalah atau membuat sebuah konsep

3) Membentuk Sikap

Kegiatan belajar juga dapat membentuk sikap seseorang. Dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang guru harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Guru harus bisa menjadi contoh bagi anak didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.²⁹

b. Ciri-Ciri Belajar

- 1) Terjadi perubahan tingkah laku (kognitif, afektif, psikomotor, dan campuran) baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung.
- 2) Perubahan tingkah laku hasil belajar pada umumnya akan menetap atau permanen.
- 3) Proses belajar umumnya membutuhkan waktu tidak sebentar dimana hasilnya adalah tingkah laku individu.

²⁹Ibid, h. 9-10.

- 4) Beberapa perubahan tingkah laku yang tidak termasuk dalam belajar adalah karena adanya hipnosa, proses pertumbuhan, kematangan, hal gaib, mukjizat, penyakit, kerusakan fisik.
- 5) Proses belajar dapat terjadi dalam interaksi sosial di suatu lingkungan masyarakat dimana tingkah laku seseorang dapat berubah karena lingkungannya.³⁰

c. Teori Belajar Konstruktivisme

1. Pengertian Konstruktivisme

Pandangan konstruktivisme menurut Kukla memberikan pandangan konstruktivismenya dengan menyatakan “ all our concepts are constructed”. Hal tersebut dapat diartikan bahwa semua konsep yang didapat oleh setiap organisme merupakan suatu hasil dari proses konstruksi.³¹ Pembelajaran konstruktivisme adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.³²

Dengan demikian belajar menurut teori konstruktivisme bukanlah sekadar menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pengetahuan bukanlah hasil ”pemberian” dari orang lain seperti guru, akan tetapi hasil dari proses mengkonstruksi yang dilakukan setiap individu. Pengetahuan hasil dari ”pemberian” tidak akan bermakna. Adapun pengetahuan yang diperoleh melalui proses mengkonstruksi

³⁰Ibid, h. 10.

³¹Sigit Mangun Wardoyo., *Pembelajaran Konstruktivisme Teori dan Aplikasi Pembelajaran dalam Pembentukan Karakter.* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020), 22.

³²Herliana, Tanah Diminus B, Theodora Elsy M., *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), 114-116.

pengetahuan itu oleh setiap individu akan memberikan makna mendalam atau lebih dikuasai dan lebih lama tersimpan/diingat dalam setiap individu.

2. Prinsip-Prinsip Konstruktivisme

Secara garis besar, prinsip-prinsip Konstruktivisme yang diterapkan dalam belajar mengajar adalah:

- a) Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri
- b) Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru kemurid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar
- c) Murid aktif megkontruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah
- d) Guru sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses kontruksi berjalan lancar.
- e) Menghadapi masalah yang relevan dengan siswa
- f) Struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pertanyaan
- g) Mencari dan menilai pendapat siswa.
- h) Menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan siswa.³³

3. Kelebihan dan Kelemahan Konstruktivisme

a) Kelebihan

- 1) Pembelajaran konstruktivistik memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan secara eksplisit dengan menggunakan bahasa siswa sendiri.
- 2) Pembelajaran konstruktivistik memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa sehingga siswa terdorong untuk membedakan dan memadukan gagasan tentang fenomena yang menantang siswa.
- 3) Pembelajaran konstruktivistik memberi siswa kesempatan untuk berpikir tentang

³³Ibid, 116-117.

pengalamannya. Ini dapat mendorong siswa berpikir kreatif, imajinatif, mendorong refleksi tentang model dan teori, mengenalkan gagasan-gagasan pada saat yang tepat.

- 4) Pembelajaran konstruktivistik memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba gagasan baru agar siswa terdorong untuk memperoleh kepercayaan diri dengan menggunakan berbagai konteks.
- 5) Pembelajaran konstruktivistik mendorong siswa untuk memikirkan perubahan gagasan mereka setelah menyadari kemajuan mereka serta memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi perubahan gagasan mereka.
- 6) Pembelajaran konstruktivisme memberikan lingkungan belajar yang kondusif yang mendukung siswa mengungkapkan gagasan, saling menyimak, dan menghindari kesan selalu ada satu jawaban yang benar.

b) Kelemahan

- 1) Siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, tidak jarang bahwa hasil konstruksi siswa tidak cocok dengan hasil konstruksi para ahli sehingga menyebabkan miskonsepsi.
- 2) Konstruktivistik menanamkan agar siswa membangun pengetahuannya sendiri, hal ini pasti membutuhkan waktu yang lama dan setiap siswa memerlukan penanganan yang berbeda-beda.
- 3) Situasi dan kondisi tiap sekolah tidak sama, karena tidak semua sekolah memiliki sarana prasarana yang dapat membantu keaktifan dan kreativitas siswa.³⁴

³⁴Ibid, 124-125.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Sebelumnya kita menggunakan istilah “proses belajar-mengajar” dan “pengajaran”. Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction”.³⁵ Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran dapat diartikan juga yaitu proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.³⁶

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.³⁷ Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.³⁸ Media pembelajaran

³⁵Udin S. Winataputra dkk., *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2019), 1.19.

³⁶Suardi, Moh., *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018), 7.

³⁷Ibid. 7.

³⁸Sumiharsono, Rudy., *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Penerbit CV Pustaka Abadi, 2017), 3.

merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Kustandi & Sutjipto menyimpulkan “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang disajikan oleh guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.³⁹

Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya.⁴⁰ Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada setiap hal-hal baru,

³⁹Nurdyansyah., *Media Pembelajaran Inovatif*(Jawa Timur: Penerbit UMSIDA Press, 2019), 45-46.

⁴⁰Ibid, 46-47.

serta dapat mendukung dan meyakinkan ilmu pengetahuan pemikiran peserta didik agar lebih menghidupkan proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran tentunya memiliki beberapa fungsi, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- 2) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran.
- 3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran.
- 4) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa.
- 5) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.
- 6) Menerangi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.⁴¹

Dari fungsi media diatas dapat disimpulkan bahwa media yang baik akan meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar pada peserta didik, media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam memahami dan meningkatkan informasi serta meningkatkan perhatian peserta didik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturankata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi jika pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.

⁴¹Regina Ade Darmawan., *Belajar dan Pembelajaran* (Padang: Penerbit Guepedia, 2020), 134-137.

- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dll.⁴²

Berdasarkan pemaparan diatas mengenai manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pendidik yaitu agar pendidik tidak terlalu kehabisan tenaga saat mengajar, maupun bagi peserta didik agar tidak mudah merasa bosan serta peserta didik juga dapat mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan media pembelajaran tersebut. Pemerolehan pengetahuan dan ketrampilan, perubahan sikap dan perilaku terjadi karena adanya interaksi antara pengalaman lama dengan pengalaman baru yang pernah dialami sebelumnya.

d. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media Pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai mana yang telah dikemukakan oleh Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad, yaitu ada tiga ciri mengapa media digunakan dan menjadi alat bantu pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Ciri fiksasi, Mengembangkan kemampuan media merekam menyimpan, melestarikan suatu peristiwa atau objek. Hal tersebut dilakukan agar pendidik dapat menggunakan setiap waktu.
- 2) Ciri Manipulative, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki ciri-ciri manipulative, kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau 3 menit. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengifisienkan waktu.
- 3) Ciri distributive, memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut dijadikan kepada sebagian besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.⁴³

⁴²Cecep Kustandi dan daddi darmawan., *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Penerbit Kencana, 2020), 19.

⁴³Ibid, 10-12.

Suatu media pembelajaran memiliki beragam macam dan bentuk, akan tetapi tujuannya tetap sama yaitu membantu pendidik untuk mempermudah menyampaikan informasi kepada peserta didik.

4. Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*

a. Pembelajaran Interaktif

Media interaktif ialah media yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima timbal balik (*feedback*) terhadap materi yang akan dijelaskan. Kelebihan dari media ini adalah berisi perpaduan antara teks, grafis, video dan audio yang pastinya akan lebih menarik dan mempermudah penyampaian. Berikut sertapeserta didik akan lebih besar sehingga mampu mempelajari materi secara lebih mendalam yang sesuai dengan paradigma konstruktivistik, mendukung individualisasi terhadap gaya belajar setiap peserta didik, yang lebih memadai sehingga lebih luas terhadap kondisi peserta didik, mampu menyimulasikan suatu objek yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas. Kelemahan dari media ini adalah perlu biaya lebih untuk memproduksi media.⁴⁴

b. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴⁵ Multimedia dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

- 1) Multimedia linier merupakan suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan

⁴⁴Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," 19 no. 1 (2019): 77, <http://invotek.ppj.unp.ac.id/index.php/invotek/article/view/409/97>.

⁴⁵Surjono Herman Dwi., *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* (Yogyakarta: Penerbit UNY Press, 2017), 41.

sekuensial (berurutan).⁴⁶ 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.

- 2) multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih siapa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.⁴⁷ Alat bantu multimedia interaktif 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. Adapula pengertian dari multimedia interaktif yaitu pemanfaatan komputer atau perangkat keras untuk membuat dan mengembangkan teks, grafik, audio, gambar bergerak atau animasi bergerak.

c. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa web (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone*, maupun

⁴⁶Fikri Hasnul, Madona Ade Sri., *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), 24.

⁴⁷Ibid, 24.

handphone. Articulate storyline cukup mudah dipelajari bagi para pemula, terutama para guru yang telah memiliki dasar membuat media pembelajaran menggunakan *Ms Power Point* karena *Articulate Storyline* memiliki fitur yang mirip dengan fitur yang ada di *Ms Power point*.⁴⁸

Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan *software* ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya.⁴⁹ *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak menggunakan sistem e-learning yang fungsinya untuk sarana pembantu pembelajaran dengan desain yang interaktif. *Articulate storyline* ialah sebuah software atau perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran. *Software articulate storyline* dapat digunakan dalam mempresentasikan sebuah pembelajaran, dengan berbasis *e-learning software* ini dapat menghadirkan sebuah *storyline project* yang menggabungkan semua alat media baik visual, audio, maupun audio visual.⁵⁰

1. Kelebihan dan Kekurangan Media *Articulate Storyline*.

a. Kelebihan

Media pembelajaran interaktif berupa penggunaan software *articulate storyline* memiliki banyak keunggulan, sehingga tepat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan interaksi aktivitas dan pemahaman peserta didik. *Articulate storyline* dapat memberikan kemudahan desain dan pengoperasian ketika pembelajaran, menambah pemahaman peserta didik dengan menyisipkan materi dengan memanfaatkan fitur

⁴⁸Amiroh., *Mahir Membuat Media Intera ktif Articulate Storyline.*” (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ananda Srva, 2020), 2-3.

⁴⁹Ryan Angga Pratama, “Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan”, *Dimensi* 7. No 1, (2018): 22, <https://journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms/article/viewFile/1631/1187>.

⁵⁰Juhaeni, Safaruddin dkk, “Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah” *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no 2 (2021): 152, file:///C:/Users/asus/Downloads/22665-73241-1-PB.pdf.

berupa tulisan, suara, dan video mengenai materi yang akan diajarkan.

Media berbasis internet ini menuntut guru dan peserta didik untuk terampil mengoperasikan alat elektronik sehingga peserta didik maupun guru menjadi terampil dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. *Articulate Storyline* juga mampu menambah kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang komunikatif dan interaktif, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta. Kelebihan lainnya yang dimiliki *Articulate Storyline* adalah fitur desain yang mirip microsoft powerpoint, sehingga mudah digunakan bagi pemula, yang membedakan adalah adanya fitur trigger atau tombol otomatis pada *Articulate Storyline* yang dengan mudah diinput tanpa memasukkan kode-kode yang rumit. Publikasi hasil desain yang telah dibuat dapat diubah menjadi berbasis website yang terbukti efektif mempermudah guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁵¹

b. Kelemahan

Dalam media ini guru tidak dapat memberikan komentar secara langsung seperti pada media *online* lainnya, karena bentuk media ini berupa aplikasi yang dijalankan secara *offline*. oleh sebab itu media ini dilengkapi rekapan nilai siswa berupa sertifikat hasil belajar yang bisa di *screenshot* siswa dan dikirimkan ke guru.⁵²

⁵¹Ibid, 155-156.

⁵²Eli Mufidah dan Nikmatul Khorri, “ Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi.” *Ibtida, Media Komunikasi Hasil Penelitian* 2, no. 2 (2021): 130, <http://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida/article/view/214/387>.

5. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan tematik adalah konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk memisahkannya. Sedangkan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu.

Menurut Poerwadarmita berpendapat bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Penerapan pembelajaran tematik dapat memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup sekolah dasar yang meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika (MTK), Bahasa Indonesia (BI), Seni Budaya dan Prakarya (SBdp), Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Perpaduan mata pelajaran tersebut disebut sebagai pembelajaran tematik dan di dalamnya terdapat tema, subtema, maupun pembelajaran.⁵³

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan pada proses pembelajaran yaitu:

⁵³Maulana Arafat Lubis M.Pd, Nashran Azizan, M.Pd., *Pembelajaran Tematik SD /MI* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2020), 6-7.

- 1) Adanya efisiensi.
- 2) Kontekstual.
- 3) Student centered (berpusat pada peserta didik).
- 4) Memberikan pengalaman langsung.
- 5) Pemisahan mata pelajaran yang kabur.
- 6) Holistis.
- 7) Fleksibel.
- 8) Hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan peserta didik.
- 9) Kegiatan belajarnya sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik SD/MI.
- 10) Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 11) Kegiatan belajar akan lebih bermakna.
- 12) Mengembangkan keterampilan berfikir.
- 13) Menyajikan kegiatan belajar pragmatis yang sesuai dengan permasalahan.
- 14) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.
- 15) Aktif.
- 16) Menggunakan prinsip bermain sambil belajar.
- 17) Mengembangkan komunikasi peserta didik.
- 18) Lebih menekankan proses ketimbang hasil.⁵⁴

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki prinsip-prinsip yang perlu dipahami oleh pendidik. Maka dari itu ada 9 prinsip pembelajaran tematik, yaitu:

- 1) Terintegrasi dengan lingkungan, maksudnya pembelajaran dikolaborasikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.
- 2) Memiliki tema sebagai alat pema satu dari ketujuh mata pelajaran (PPKN, BI, MM, PJOK, SBdP, IPA, IPS) disekolah dasar.
- 3) Menjadikan belajar sambil bermain dan menyenangkan.
- 4) Memberikan pengalaman langsung yang bermakne bagi peserta didik.

⁵⁴Ibid, 11-12.

- 5) Menanamkan konsep dari ketujuh mata pelajaran ke dalam proses pembelajaran.
- 6) Pembeda antara mata pelajaran Tematik dengan mata pelajaran yang lainnya.
- 7) Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan keadaan peserta didik.
- 8) Pembelajaran bersifat fleksibel.
- 9) Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.⁵⁵

d. Tujuan Pembelajaran Tematik

Adapun tujuan pembelajaran tematik yaitu:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis, sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 7) Pendidik dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
- 8) Budi pekerti dan moral peserta didik dapat di tumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budipekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.⁵⁶

⁵⁵Maulana Arafat Lubis M.Pd, Nashran Azizan, M.Pd., *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2020), 12.

⁵⁶Wahidmurni., *Metodologi Pembelajaran IPS Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah* (Yogyakarta: Penerbit Ar- Ruzz Media, 2017), 35-36.

6. Materi Tema 1 Indahnya Kebersamaan

Materi pembelajaran yang akan dimuat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* yakni pada tema 1 indahny kebersamaan kelas IV SD/MI. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil materi pada subtema 1 yaitu “Keberagaman Budaya Bangsaku”.

B. Teori Tentang Pengembangan Model

1. Pengertian RnD

Metode penelitian dan pengembangan atau dengan kata lain *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru.⁵⁷ Berdasarkan penjelasan diatas, apabila hendak menciptakan sebuah produk yang digunakan untuk pembelajaran dibutuhkan analisis kebutuhan terlebih dahulu serta untuk menguji kelayakan produk tersebut supaya dapat digunakan pada pembelajaran, maka diperlukan penilaian produk kepada beberapa ahli pendidikan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwasanya metode penelitian dan pengembangan ialah sebuah kegiatan yang telah tersusun secara terarah dan sistematis yang berguna untuk memperbaiki atau menciptakan suatu produk pengajaran yang telah diuji kelayakanya agar produk digunakan secara efektif dan efisien dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas mutu yang terbaik.

2. Model Pengembangan

Model Pengembangan *ADDIE*

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

⁵⁷Sugiyono., *Metode Penelitian&Pengembangan Research and Developmen* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020), 26.

yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan. *ADDIE* merupakan singkatan nama dari komponen-komponen yang terdapat di dalam pendekatan tersebut: *Analysis, Development, Implementation dan Evaluation*.

1) *Analysis*(Analisis)

Langkah analisis merupakan langkah awal yang dilakukan dalam mengembangkan bahan ajar. Langkah ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang memadai tentang profil calon pengguna bahan ajar. Informasi tentang kompetensi apa saja yang perlu dimiliki oleh pembaca setelah mempelajari bahan ajar yang akan dikembangkan. Langkah analisis pada dasarnya merupakan aktivitas atau proses pengumpulan data dan informasi yang dapat dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, kuesioner dan tes.

2) *Design*(Rancangan)

Langkah disain diwujudkan dengan membuat rencana tentang bagaimana sebuah bahan ajar akan dikembangkan sehingga dapat dipelajari dengan efektif dan efisien oleh penggunanya. Desain merupakan langkah yang diperlukan karena berfungsi sebagai dasar atau fondasi dalam pengembangan bahan ajar lebih lanjut.

3) *Development*(Pengembangan)

Dalam langkah ini rancangan bahan ajar yang telah dituangkan dalam desain akan ditulis dan diproduksi menjadi bahan ajar yang siap untuk di sempurnakan melalui proses revisi yang dilakukan secara berkesinambungan. Pada langkah pengembangan, bahan ajar diproduksi berdasarkan struktur dan sistematika yang telah ditetapkan pada langkah desain.

4) *Implementation*(Implementasi)

Pada tahap ini penulis atau pendidik yang berperan sebagai pengembang bahan ajar dapat melakukan observasi untuk mengetahui apakah bahan ajar yang telah

dikembangkan dan diproduksi dapat memberikan kontribusi optimal bagi penggunanya. Kontribusi yang diberikan oleh sebuah bahan ajar dapat diukur dengan beberapa indikator. Salah satu indikator yang digunakan adalah mengetahui kemampuan sebuah bahan ajar yang dikembangkan dalam memfasilitasi proses peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Indikator lainnya yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

5) *Evaluation*(Evaluasi)

Langkah evaluasi merupakan langkah terakhir yang dilakukan dalam aktivitas pengembangan bahan ajar. Langkah ini diperlukan untuk menilai kualitas produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan tujuannya langkah evaluasi dapat diklasifikasikan menjadi evaluasi sumatif dan evaluasi formatif. Evaluasi sumatif yaitu bertujuan untuk menilai apakah produk tersebut perlu dilanjutkan atau dihentikan penggunaannya. Sedangkan evaluasi formatif bertujuan untuk menilai kekuatan dan kelemahan sebuah produk atau program pembelajaran. Hasil dari evaluasi formatif dapat digunakan untuk menyempurnakan produk pembelajaran sebelum dipakai.⁵⁸

⁵⁸Benny Agus Pribadi, Dewi A. Padmo Putri., Pengembangan Bahan Ajar (Tangerang: Universitas Terbuka, 2019), 1.21-1,25.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam Malik. *Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Penerbit Deepublish Grup Penerbit CV Budi Utama, 2018.
- Afifah Nur Halimah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas X Sma.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 9, no. 1 (2021): 2. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pfisika/article/view/17869>.
- Ahdar Djamaluddin, Wardana. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit CV Kaaffah Learning Center, 2019.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M, “Pentingnya pendidikan bagi manusia.” *Jurnal Buana Pengabdian*1, no. 1 (2019): 68.<https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>.
- Amiroh, Mahir *Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ananda Srva, 2020.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi. F. “Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD.” *Jurnal Basicedu* 2,no. 2 (2018): 13. <https://www.neliti.com/publications/278052/analisis-kemampuan-guru-sekolah-dasar-dalam-implementasi-pembelajaran-tematik-di>.
- Andi Ibrahim dkk, *Metodologi Penelitian*. Penerbit Gunadarma Ilmu, 2018.
- Arum Dona Safira dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 2 (2021): 239. <http://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/JPM/article/view/1109/1039>.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah

- Dasar. *Al-Madrasah.* " *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 2 (2020): 193-204. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/331>.
- Benny Agus Pribadi, Dewi A. Padmo Putri. *Pengembangan Bahan Ajar*. Tangerang: Universitas Terbuka, 2019.
- Cecep Kustandi dan daddi darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana, 2020.
- Dodi Ilham. "Menggagas Pendidikan Nilai Dalam Sistem Pendidikan Nasional." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8, no. 3 (2019): 115. <https://jurnal.didaktika.org/contents/article/view/73/55>.
- Eli Mufidah dan Nikmatul Khorri. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi." *Ibtida, Media Komunikasi Hasil Penelitian* 2, no. 2 (2021): 130. <http://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida/article/view/214/387>.
- Fikri Hasnul, Madona Ade Sri. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018.
- Herliana, Tanah Diminus B, Theodora Elsy M. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2021.
- Ibrahim Andi, Alang Asrul Haq, Madi dkk. *Metodologi Penelitian*. Penerbit: Gunadarma Ilmu, 2018.
- Ifrianti, Syofnidah. *Konsep dan Pengembangan Kurikulum*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2019.
- Juhaeni, Safaruddin dkk. "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (2021): 152-153. <file:///C:/Users/asus/Downloads/22665-73241-1-PB.pdf>.
- Kurniawan Heru. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2021.
- Muhammad Kaulan Karima, Ramadhani. "Peran Pendidikan Dalam Mewujudkan Generasi Emas Indonesia Yang Bermartabat." *IJTIMAYAH: Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FITK UIN SU Medan* 1, no. 1 (2017): 3. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/5726>.

- Muhammad Muchsin Afriyandi dkk. *Psikologi Pembelajaran Konsep dan Implementasi.* Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2022.
- Malawi, Ibadullah, Kadarwati, Ani. *Pembelajaran Tematik Konsep dan Aplikasi.* Jawa Timur : Penerbit CV AE Media Grafika, 2017.
- Maulana Arafat Lubis, Azizan Nashran. *Pembelajaran Tematik SD/MI.* Jakarta: Penerbit Kencana, 2020.
- Masitah, M. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Memfasilitasi Guru Menumbuhkan Rasa Tangung Jawab Peserta didik SD terhadap Masalah Banjir.” In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* 15, no. 1 (2018): 41. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/27670>.
- Maulana Arafat Lubis M.Pd, Nashran Azizan, M.Pd. *Pembelajaran Tematik SD /MI.* Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019.
- Maulana Arafat Lubis M.Pd, Nashran Azizan, M.Pd. *Pembelajaran Tematik SD /MI.* Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2020.
- Noor, T. “Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003.” *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 3, no. 01 (2018): 134. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/pendidikan/article/view/1347>.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. “Pengembangan Media Audio Visual Dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 3 (2018): 219. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1408>.
- Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif.* Jawa Timur: Penerbit UMSIDA Press, 2019.
- Nurrita, T. “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 173. <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/bacaan.pdf>.
- Pito, A. H. “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an,” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018): 102-103, *Andragogi Jurnal Diklat*

- Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6 no. 2 (2018): 102-103.
<https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.
- Purwandari, S. "Pemanfaatan Aplikasi E-Book Kurikulum 13 SMA dan SMK." *Jurnal Sainstech* 7,no. 1 (2020): 59,
<https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster>.
- Regina Ade Darmawan. *Belajar d.n Pembelajaran*. Padang: Penerbit Guepedia, 2020.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018.
- Ryan Angga Pratama. "Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan." *Dimensi* 7, no. 1 (2018): 22.
<https://journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms/article/viewFile/1631/7>.
- Sigit Mangun Wardoyo. *Pembelajaran Konstruktisme Teori dan Aplikasi Pembelajaran dalam Pembentukan Karakter*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020.
- Suardi, Moh. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian&Pengembangan Research and Developmen*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sumiharsono, Rudy. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit CV Pustaka Abadi, 2017.
- Suprianto, E. "Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1,no. 02 (2019): 23-24.
<https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/810>.
- Surjono Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit UNY Press, 2017.
- Udin S. Winataputra dkk. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2019.
- Wahidmurni. *Metodologi Pembelajaran IPS Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah*. Yogyakarta: Penerbit Ar- Ruzz Media, 2017.

- Yanuarti, E. "Pemikiran Pendidikan Ki. Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Kurikulum 13." *Jurnal Penelitian* 11, no. 2 (2017): 247. <https://core.ac.uk/download/pdf/298614675.pdf>.
- Yanto, D. T. P. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19 no. 1 (2019): 77, <http://invotek.ppj.unp.ac.id/index.php/invotek/article/view/409>.

