

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA
PEMBELAJARAN IPA KELAS V MI/SD**

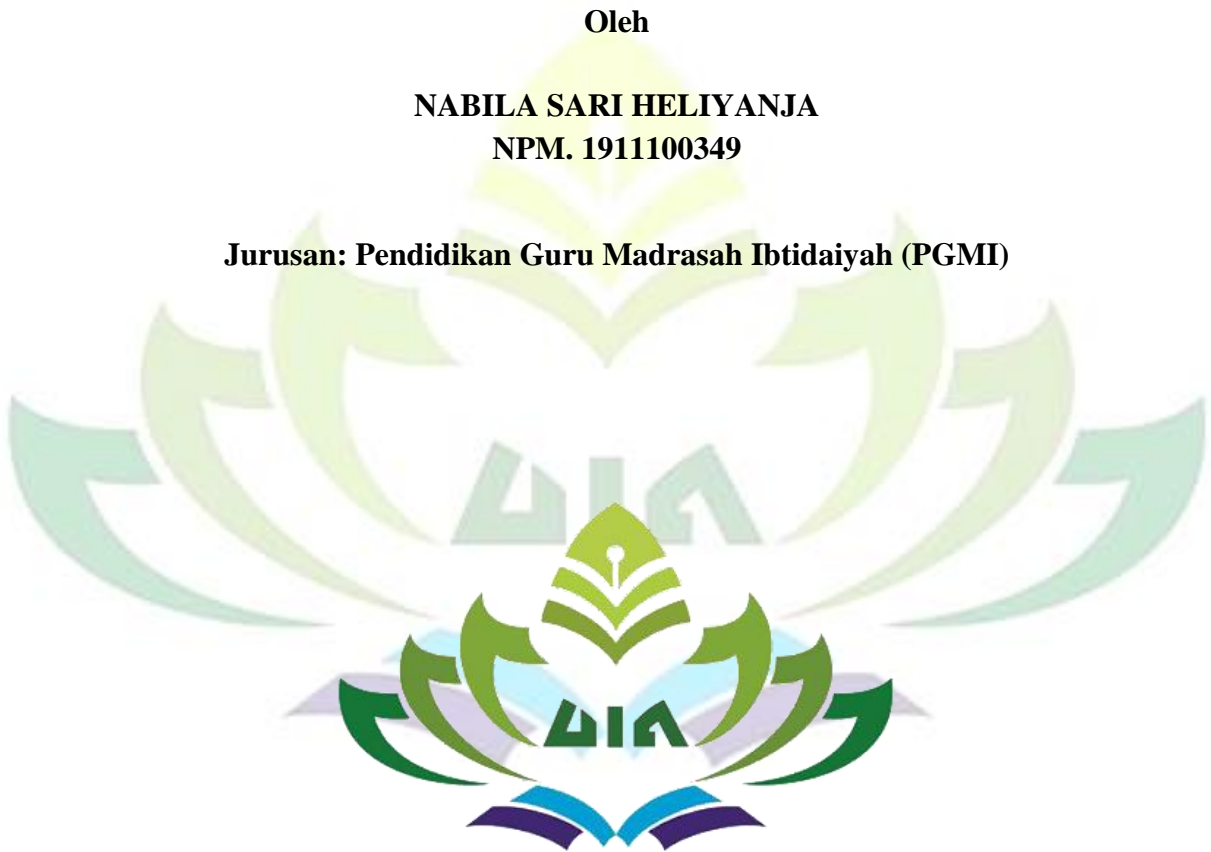
SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh

**NABILA SARI HELIYANJA
NPM. 1911100349**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA
PEMBELAJARAN IPA KELAS V MI/SD**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh

**NABILA SARI HELIYANJA
NPM. 1911100349**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Pembimbing I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPA kelas V MI/SD, (2) mengetahui kelayakan dari bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPA kelas V MI/SD, (3) mengetahui bagaimana kemenarikan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPA kelas V MI/SD, (4) mengetahui bagaimana keefektifan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPA kelas V MI/SD.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket. Teknik analisis data instrument validasi yang digunakan berdasarkan skala likert.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini telah melalui tahap dan prosedur pengembangan sesuai dengan karakteristik pengembangan yaitu diawali dengan analisis, tahap perancangan, dilanjutkan dengan tahap produksi, dan revisi produk. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif dinyatakan sangat layak dilihat dari hasil validasi oleh para ahli media, materi, dan bahasa. Dinyatakan sangat menarik dengan melihat respon dari pendidik dan juga peserta didik. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan juga efektif digunakan pada proses pembelajaran IPA. Dengan demikian produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Articulate Storyline 3, Bahan Ajar, Multimedia Interaktif



ABSTRACT

This study aims to: (1) develop interactive multimedia-based teaching materials using Articulate Storyline 3 in science learning class V MI/SD, (2) find out the feasibility of interactive multimedia-based teaching materials using Articulate Storyline 3 in science learning class V MI/SD, (3) knowing how interesting interactive multimedia-based teaching materials are using Articulate Storyline 3 in science learning class V MISD, (4) knowing how the effectiveness of interactive multimedia-based teaching materials using Articulate Storyline 3 in science learning class V MI/SD.

This research is a research and development conducted using the ADDIE model which is carried out in several stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The place of implementation of this research was carried out at MIN 1 Bandar Lampung and MIN 7 Bandar Lampung. The instrument used in collecting data in this study was in the form of questionnaires. Data analysis techniques validation instruments used based on Likert scale.

The results of this study show that this interactive multimedia-based teaching material has gone through development stages and procedures in accordance with development characteristics, starting with analysis, design stage, continued with the production stage, and product revision. Interactive multimedia-based teaching materials are stated to be very worthy of being seen from the results of validation by media, material, and language experts. It is stated to be very interesting by looking at the responses from educators and also students. The interactive multimedia-based teaching materials developed are also effectively used in the science learning process. Thus the products developed by researchers can be used in the learning process.

Keywords: *Articulate Storyline 3, Teaching Materials, Interactive Multimedia*



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nabila Sari Heliyanja
NPM : 1911100349
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut pada footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti ada penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, November 2023

Penulis,



Nabila Sari Heliyanja
NPM. 1911100349



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

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

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD
Nama : Nabila Sari Heliyanja
NPM : 1911100349
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122003

Pembimbing II

Hasan Sastra Negara, M. PD
NIP. 2016010219841103136

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122003



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V MI/SD”** yang disusun oleh: **Nabila Sari Heliyanja, NPM: 1911100349**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Kamis, 02 November 2023 pukul 08.00-09.30 WIB.**

TIM MUNAQOSAH

Ketua Sidang : Dr. Heru Juabdin Sada, M.Pd.I 

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd.I 

Penguji Utama : Ida Fiteriani, M.Pd 

Penguji Pendamping I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd 

Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M.Pd 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



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

NIP. 196408281988032002

MOTTO

مِنَ اللَّهِ أَنْزَلَ وَمَا لِلنَّاسِ يَنْفَعُ بِمَا الْبَحْرُ فِي تَجْرِي أَلْتِي وَالْفُلْكِ وَالنَّهَارِ أَلَيْلٍ وَأَخْتَلَفِ وَالْأَرْضِ أَلْسَمُوتِ خَلْقِ فِي إِنَّ
أَلْسَمَاءِ بَيْنَ أَلْمُسَحَّرِ وَأَلْسَحَابِ أَلرَّيْحِ وَتَصْرِيْفِ دَأْبَةِ كُلِّ مِنْ فِيهَا وَبَثَّ مَوْجَهَا بَعْدَ أَلْأَرْضِ بِهِ فَأَحْيَا مَاءً مِنْ أَلْسَمَاءِ
يَعْقِلُونَ لِقَوْمٍ لَأءَايَتِ وَالْأَرْضِ

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hiduapkan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan.”¹

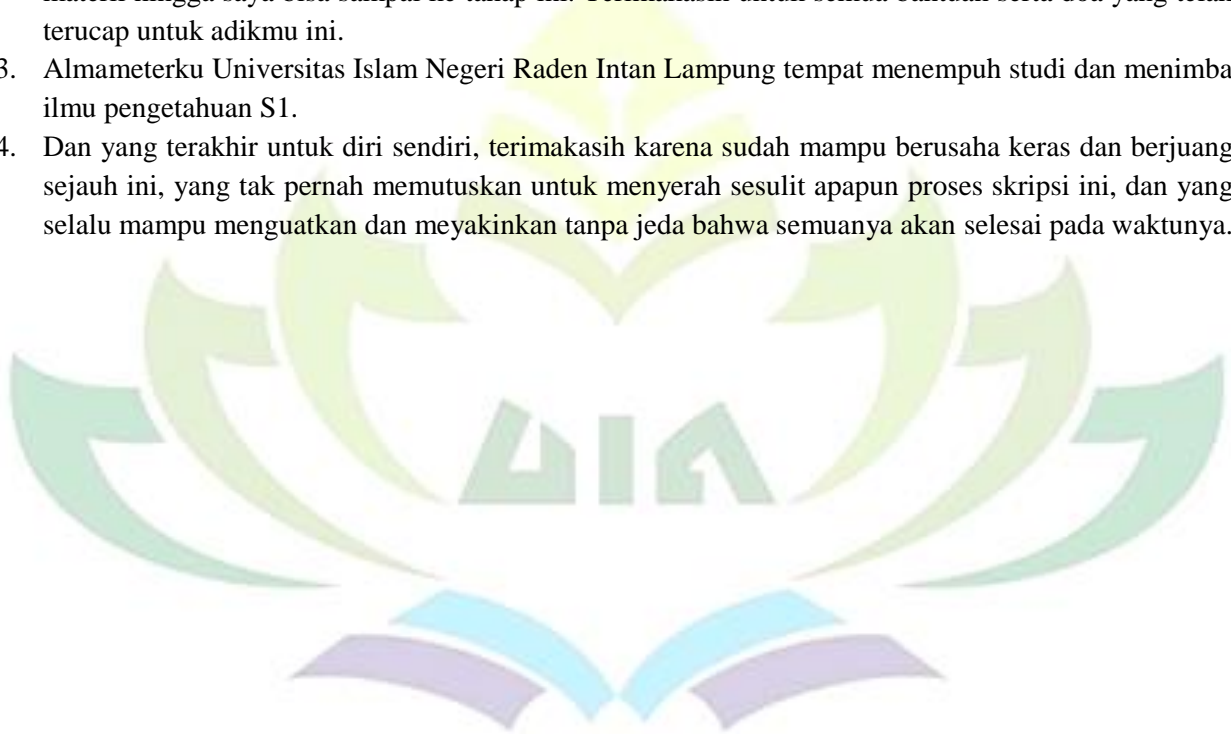
(QS. Al-Baqarah/2:164)

¹ Al-Qolam Publishing, Al-Baqarah/2. 164.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayyah-Nya kepada penulis beserta keluarga dan saudara lainnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai ungkapan terimakasih, skripsi ini ku persembahkan untuk:

1. Ayahanda tercinta dan Ibunda tersayang yang tidak henti-hentinya selalu memberikan kasih sayang, motivasi, dan cintanya kepadaku, yang selalu memberikan semangat untuk mewujudkan cita-citaku. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap dimana skripsi ini akhirnya selesai. Terimakasih atas do'a dan dukungannya yang selalu diberikan untukku dan terimakasih telah menjadi penyemangat dalam hidupku. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, mamak dan bapak harus selalu ada di setiap perjalanan dan pencapaian hidupku.
2. Abang ku, uda Dzakwan yang selalu memberikan semangat dan dukungan baik secara moril maupun materil hingga saya bisa sampai ke tahap ini. Terimakasih untuk semua bantuan serta doa yang telah terucap untuk adikmu ini.
3. Almameterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan S1.
4. Dan yang terakhir untuk diri sendiri, terimakasih karena sudah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, yang tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses skripsi ini, dan yang selalu mampu menguatkan dan meyakinkan tanpa jeda bahwa semuanya akan selesai pada waktunya.



RIWAYAT HIDUP

Nabila Sari Heliyanja lahir di Terbanggi Besar, Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 31 Juli 2001. Peneliti lahir dari pasangan Bapak Henri dan Ibu Yanti. Merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Peneliti menyelesaikan pendidikan dimulai dari TK Permata Hati pada tahun 2005 dan lulus pada tahun 2007, pada tahun yang sama peneliti melanjutkan Pendidikan ke SD Negeri 5 Lempuyang Bandar dan lulus pada tahun 2013. Setelah lulus dari SD peneliti menempuh Pendidikan di SMP Negeri 3 Way Pengubuan dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya, menempuh pendidikan di SMA IT Smart Insani dan lulus pada tahun 2019. Kemudian, peneliti melanjutkan Pendidikan tingkat perguruan tinggi pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dimulai pada semester 1 Tahun Akademik 2019/2020. Selama menjadi mahasiswa penulis pernah aktif di Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) sebagai anggota. Pada tahun 2022 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Lempuyang Bandar, Kec. Way Pengubuan, Kab. Lampung Tengah. Selanjutnya di tahun yang sama peneliti juga melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIS Darul Huda.

Bandar Lampung, November 2023
Peneliti,

Nabila Sari Heliyanja
NPM. 1911100349

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji dan syukur peneliti haturkan kehadirat Allah SWT., yang telah melimpahkan karunia-Nya berupa ilmu pengetahuan, kesehatan, dan petunjuk, sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD” dapat terselesaikan. Sholawat serta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW., beserta keluarga dan para sahabatnya. Semoga kita termasuk umatnya yang kelak mendapatkan syafaat dalam menuntut ilmu.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan arahan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Dr Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus Dosen Pembimbing I saya dan Bapak Deri Firmansyah, M.Pd selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan ilmu yang sangat luar biasa kepada penulis selama penyusunan skripsi.
4. Kepala sekolah MIN 1 Bandar Lampung Ibu Desi Deria Herawati, S.Ag, M.Pd.I dan Kepala Sekolah MIN 7 Bandar Lampung Bapak Hi Agustami, S.Pd.I yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
5. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu di Fakultas tarbiyah dan Keguruan Uin Raden Intan Lampung.
6. Bapak dan ibu tim validator (Yudesta Erfayliana, M.Pd, Anton Tri Hasnanto, M.Pd, Happy Komikesari, M.Si, Nurul Hidayah, M.Pd, dan Ernawati, M.Pd).
7. Pendidik Kelas V MIN 1 Bandar Lampung Ibu Lisa Dwi Susanti, M.Pd dan pendidik kelas V MIN 7 Bandar Lampung Ibu Octarina, S.Pd yang telah membantu proses penelitian di Sekolah.
8. Seluruh bapak dan ibu dosen serta staff Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yang telah membimbing serta mendidik dan mengajarkan ilmu-ilmu pengetahuan yang insya allah bermanfaat bagi peneliti dan senantiasa bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
9. Sahabat seperjuangan ku Wahyuni yang telah banyak membantu, yang senantiasa mendengarkan keluh kesah dan senantiasa menemani kegundahan maupun keceriaan hari-hariku sejak awal perkuliahan. Terimakasih karena telah berjuang bersama dalam masa perkuliahan ini.
10. Teman baikku Wilujeng yang telah banyak membantu, memberikan motivasi, dan semangat dalam masa perkuliahan. Serta teman-teman PGMI Angkatan 2019 khususnya kelas H, teman-teman KKN dan PPL, terimakasih atas kebersamaannya selama perkuliahan dan terimakasih sudah menjadi bagian dari cerita indah dalam masa perkuliahan.
11. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, doa, dan motivasi yang diberikan kepada peneliti selama ini.

Atas bantuannya peneliti mengucapkan terimakasih, penulis berdoa semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda sebagai amal shalih dan ketaatan kepada-Nya. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki peneliti. Peneliti mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi peneliti dan juga pembaca sekalian. Aamiin ya Rabbal Alamin.

Bandar Lampung, November 2023
Peneliti,

Nabila Sari Heliyanja
NPM. 1911100349



DAFTAR ISI

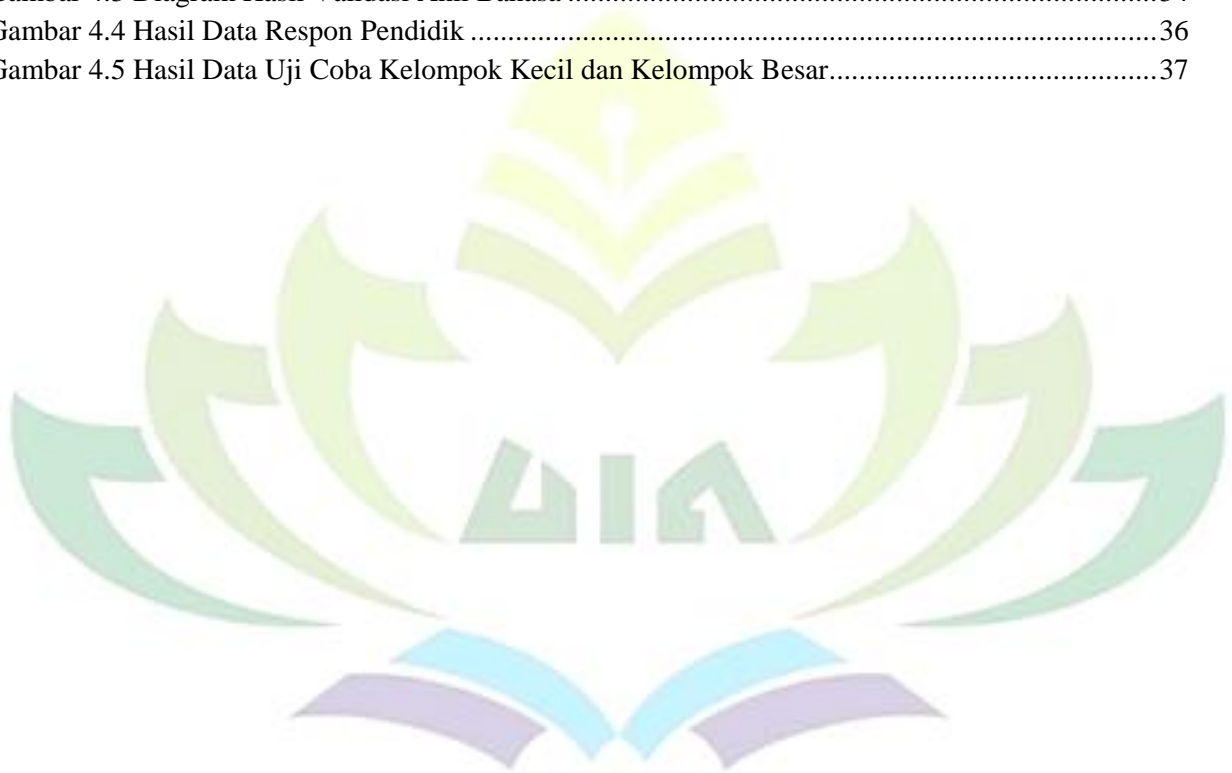
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah	5
D. Batasan Masalah.....	5
E. Rumusan Masalah	5
F. Tujuan Pengembangan	6
G. Manfaat Pengembangan	6
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	6
I. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Bahan Ajar Multimedia Interaktif	9
1. Pengertian Bahan Ajar	9
2. Fungsi Bahan Ajar	9
3. Jenis Bahan Ajar	10
4. Pengertian Multimedia Interaktif	10
B. Articulate Storyline 3	12
1. Pengertian Articulate Storyline 3	12
2. Kelebihan Articulate Storyline 3.....	13
3. Langkah-langkah Pembuatan Media Articulate Storyline 3	13
C. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	15
D. Kerangka Berpikir	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
B. Desain Penelitian Pengembangan.....	20
C. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	20
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	21
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	22
F. Instrumen Penelitian Pengembangan.....	22
G. Uji Coba Produk.....	24

H. Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	28
B. Kajian Produk Akhir	38
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	39
B. Rekomendasi.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal pada <i>Articulate Storyline 3</i>	13
Gambar 2.2 Tampilan Lembar Kerja pada <i>Articulate Storyline 3</i>	14
Gambar 2.3 Tampilan Lembar Kerja Setelah di Perbesar.....	14
Gambar 2.4 Tampilan Insert.....	14
Gambar 2.5 Tampilan Publish pada <i>Articulate Storyline 3</i>	15
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir	19
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	21
Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi Ahli Media.....	31
Gambar 4.2 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	32
Gambar 4.3 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa	34
Gambar 4.4 Hasil Data Respon Pendidik	36
Gambar 4.5 Hasil Data Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar.....	37



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Oleh Ahli Media.....	23
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Oleh Ahli Materi	23
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Oleh Ahli Bahasa	23
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Pendidik.....	24
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kemenarikan Siswa.....	24
Tabel 3.6 Skor Penilaian Pada Pilihan Jawaban	25
Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan	25
Tabel 3.8 Skor Penilaian Pada Pilihan Jawaban	26
Tabel 3.9 Kriteria Kemenarikan	26
Tabel 3.10 Presentase Kriteria Faktor Gain.....	27
Tabel 4.1 Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif yang dikembangkan	29
Tabel 4.2 Hasil Pengolahan Data Validasi Media	30
Tabel 4.3 Rekap Data Hasil Validasi Fokus Media.....	30
Tabel 4.4 Hasil Pengolahan Data Validasi Materi.....	31
Tabel 4.5 Rekap Data Hasil Validasi Fokus Materi.....	32
Tabel 4.6 Hasil Pengolahan Data Validasi Bahasa	33
Tabel 4.7 Rekap Data Hasil Validasi Fokus Bahasa.....	33
Tabel 4.8 Hasil Perbaikan Produk Berdasarkan Validasi Ahli Bahasa	34
Tabel 4.9 Hasil Data Respon Pendidik	35
Tabel 4.10 Hasil Data Respon Peserta Didik pada Kelompok Kecil	36
Tabel 4.11 Hasil Data Respon Peserta Didik pada Kelompok Besar	37
Tabel 4.12 Hasil Pengukuran Keefektifan Produk dengan Uji N-gain	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Bersama Wali Kelas MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung	44
Lampiran 2 Suasana Kelas pada Saat Melakukan Observasi.....	45
Lampiran 3 Surat Izin Pra Penelitian.....	46
Lampiran 4 Surat Balasan Pra Penelitian	48
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian	50
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media 1	52
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	54
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi 1	56
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi 2	58
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa 1	60
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Bahasa 2	62
Lampiran 12 Hasil Respon Pendidik 1	64
Lampiran 13 Hasil Respon Pendidik 2	65
Lampiran 14 Pelaksanaan Pretest.....	66
Lampiran 15 Uji Coba Kelompok Kecil.....	67
Lampiran 16 Uji Coba Kelompok Besar	68
Lampiran 17 Pelaksanaan Posttest	69
Lampiran 18 Hasil Respon Peserta Didik pada Kelompok Kecil	70
Lampiran 19 Hasil Respon Peserta Didik pada Kelompok Besar	70
Lampiran 20 Hasil Pretest dan Posttest pada Kelompok Kecil.....	71
Lampiran 21 Hasil Pretest dan Posttest pada Kelompok Besar	70
Lampiran 22 Surat Balasan Penelitian.....	73
Lampiran 23 Soal Pretest dan Posttest.....	75
Lampiran 24 RPP	77
Lampiran 25 Silabus	79
Lampiran 26 Hasil Cek Turnitin.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk memperjelas pokok bahasan skripsi ini, maka penulis perlu memberikan penjelasan terkait makna penting yang terkandung dalam judul skripsi ini yang berjudul: **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD**. Agar dapat tercapainya persepsi antara penulis dan pembaca, maka perlu peneliti menjelaskan terkait makna yang berkaitan dengan judul skripsi sebagai berikut:

1. Pengembangan

Menurut terminologi pengembangan adalah perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan peningkatan suatu kegiatan. Kegiatan pengembangan mengalami metamorfosis yang dimulai dengan persiapan, diikuti dengan penilaian, dan kemudian disempurnakan. Penelitian pengembangan merupakan kegiatan yang disesuaikan dengan bidang akademik atau keilmuan dan berlangsung dalam koridor keilmuan. Ini melibatkan proses penyusunan, pelaksanaan, penilaian, dan penyempurnaan dalam suatu kegiatan.¹

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah item yang digunakan pendidik atau peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran. Formatnya bisa berupa tayangan, buku kerja (LKS), ataupun buku bacaan. Surat kabar, materi digital, kemasan makanan, gambar dialog nyata antara pengunjung dan penutur asli, instruksi pendidik, tugas tertulis, kartu, atau materi diskusi di antara peserta didik dapat disertakan. Bahan ajar dapat berupa banyak hal yang dipandang dapat meningkatkan pengalaman dan juga pengetahuan peserta didik.²

3. Multimedia Interaktif

Istilah “multimedia” mengacu pada kombinasi berupa media, seperti teks, suara, gambar, dan video. Komputer mengintegrasikan media gabungan sehingga dapat menyimpan, memproses, dan menyajikannya secara bersamaan. Sementara pengertian interaktif terkait dengan komponen komunikasi 2 arah atau lebih. Dalam multimedia interaktif komponen komunikasinya berupa hubungan antara manusia yang bertindak sebagai pengguna produk dan computer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu). Interaksi adalah salah satu kunci multimedia interaktif yang menciptakan pembelajaran yang aktif, dimana tidak hanya pengguna melihat atau mendengar (*see and hear*) tetapi juga melakukan sesuatu (*do*). Dalam multimedia, *do* disini berupa memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan komputer atau berpartisipasi dalam simulasi yang disediakan komputer.³

4. Articulate Storyline 3

Articulate Storyline merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk sarana presentasi dan bentuk komunikasi lainnya, termasuk mendukung kegiatan pembelajaran. *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk membantu pembuatan konten pembelajaran yang interaktif. Di dalam *Articulate Storyline* dapat mengintegrasikan teks, gambar, video, suara, dan animasi untuk membuat presentasi menjadi lebih menarik.⁴

¹ Risa Nur Sa'adah dan Wahyu, *Metode PENELITIAN R&D (Research and Development)*, ed. by Aminol Rosid Abdullah (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 11.

² E Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. by Bunga Sari Fatmawati (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), 1.

³ Novia Lestari, *MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif*, ed. by Andriyanto (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2020), 4.

⁴ Riski Wahyu Maesharoh and Tijan, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKn BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3*, ed. by Tjipto Sumadi (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2022), 31.

5. Pembelajaran IPA

Kajian fenomena alam melalui observasi, eksperimen, penyimpulan, dan pengembangan teori dikenal dengan istilah pembelajaran IPA. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengumpulkan pengetahuan, pemikiran, dan ide yang terorganisir tentang dunia alam di sekitar mereka melalui berbagai kegiatan ilmiah seperti penelitian, penyusunan ide, dan presentasi.⁵

B. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era modern saat ini terus berlangsung, khususnya dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi harus digunakan di era digital seperti yang ada saat ini. Pasalnya, teknologi informasi telah berdampak pada banyak aspek kehidupan masyarakat, termasuk bidang Pendidikan.⁶ Teknologi harus dimanfaatkan dan terintegrasi dalam berbagai dimensi, seperti bidang penelitian, pendidikan, dan teknik pengajaran. Pemanfaatan teknologi dalam ranah pendidikan sangat penting untuk meningkatkan dan mencapai keunggulan Pendidikan.⁷

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus diikuti dan dipahami oleh sumber daya pendidikan untuk memastikan bahwa pendidikan yang dikendalikan tidak ditinggalkan oleh peradaban teknologi yang masuk ke dalam dunia pendidikan. Setiap unsur yang berpartisipasi dalam proses pendidikan, termasuk pendidik dan pekerja pendukung, harus memiliki pengetahuan tentang penggunaan teknologi. Agar lebih kompetitif dalam mengelola dan memperluas pendidikan, pendidik tidak hanya harus ahli dalam teknologi tetapi juga dalam evolusi teknik dan media pengajaran yang berbeda di kelas. Mengetahui cara mengajar secara efektif dapat membantu peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk menelaah, yang pada akhirnya menuntun pada hasil pembelajaran yang lebih baik. Tenaga kependidikan tentu harus menyesuaikan diri dalam penggunaan teknologi pengajaran agar dapat beradaptasi dengan penggunaan teknologi karena mereka merupakan bagian yang terlibat langsung dalam proses pendidikan.⁸

Di era saat ini pendidik perlu dan dituntut agar teknologi informasi digunakan di kelas untuk memfasilitasi pembelajaran. Model pembelajaran inovatif dan kreatif yang berbeda harus dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk mencegah proses pembelajaran yang terlalu monoton, membosankan, atau kurang menarik, yang akan mencegah transfer pengetahuan. Teknologi informasi dikembangkan dengan tujuan untuk membantu keberadaan manusia dalam menyelesaikan masalah yang muncul, supaya masalah yang di hadapi dapat di tangani dengan lebih cepat dan efektif. Penggunaan teknologi dalam aktivitas manusia telah menjadi kebutuhan yang juga digunakan dalam ranah pendidikan.⁹

Tanggung jawab pendidik yang paling utama adalah terus memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik, tetapi semakin lama hal ini dilakukan, semakin sedikit dampak kemajuan teknologi dan modifikasi dalam strategi pengajaran terhadap peserta didik. Ketika dihadapkan dengan tantangan seperti itu, pendidik harus menggali lebih dalam,

⁵ Muthmainnah and others, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, ed. by Maisarah (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), 2.

⁶ Santi Widyawati and others, 'Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berintegrasi Nilai Islam Pada Guru MI Miftahul Ulum Tulung Jaya Lampung Timur', *Smart Society: Community Service and Empowerment Journal*, 1.1 (2021), 9–18.

⁷ Khomarudin and Naimah, 'INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN ILMU TEKNOLOGI DAN MASYARAKAT', *Jurnal Eduksos*, IX.2 (2020), 67–79.

⁸ Tellma M. Tiwa, *Buku Referensi MANAJEMEN PENDIDIKAN*, ed. by Nurhidayanto (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022), 88.

⁹ Dede Salim Nahdi, Abdur Rasyid, and Ujiati Cahyaningsih, 'Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.2 (2020), 76–81, <<https://doi.org/10.31949/jb.v1i2.234>>.

membangun pembelajaran yang tidak membosankan yang dapat mengikuti perkembangan zaman saat ini, dan berhenti hanya mengandalkan teknik pengajaran yang lampau yang membuat mereka lupa tentang perubahan yang terus berkembang atau berubah.¹⁰

Dalam hal ini pemanfaatan teknologi informasi dalam bahan ajar diperlukan untuk menciptakan sumber daya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan para peserta didik dan mendorong minat mereka dalam pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan dapat berupa bahan ajar berbentuk multimedia interaktif, yaitu gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafik atau animasi grafis, video, dan audio. Dimana pengguna dapat berinteraksi dengan multimedia, dengan memilih item menu untuk mengaksesnya dan mengerjakan soal tes. Informasi yang ditampilkan dapat didengar, divisualisasikan, menciptakan simulasi dan animasi yang dapat menarik perhatian dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.¹¹

Dengan menggunakan bahan ajar elektronik yang telah disusun oleh pendidik, peserta didik dapat belajar secara mandiri. Orang tua juga dapat mengawasi bagaimana kualitas pembelajaran anak-anak mereka. Fungsi dari bahan ajar elektronik ini, antara lain: (a) sebagai metode pengajaran alternatif; (b) sebagai sarana berbagi informasi; (c) berbeda dengan bahan ajar cetak, materi pembelajaran elektronik dapat berisi konten multimedia untuk menyajikan bahan ajar yang lebih menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan; dan (d) mudah disebarluaskan melalui media seperti website, *e-mail* dan media digital lainnya, dibandingkan dengan bahan ajar cetak. Bahan ajar elektronik juga ramah lingkungan dan membantu revolusi tanpa kertas, hal ini seperti yang disampaikan oleh Waller (2013) bahan ajar elektronik memberikan manfaat seperti biaya yang lebih sedikit karena tidak perlu dicetak dan kemudahan dalam penyimpanan.¹²

Di dalam Al-Qur'an Surah An-Naml ayat 44 terdapat tentang dasar penggunaan media pembelajaran yaitu:

صَرَخَ إِنَّهُ قَالٌ ۖ سَاقِيئِهَا عَنُ وَكَشَفَتْ لُجَّةً حَسْبَبَتْهُ رَأْتُهُ فَلَمَّا ۖ الصَّرْحِ اذْخُلِي لَهَا قِيلَ
الْعَالَمِينَ رَبِّ لِلّٰهِ سُلَيْمَانَ مَعَ وَأَسْلَمْتُ نَفْسِي ظَلَمْتُ لِي رَبِّ قَالَتْ ۖ قَوَارِيرٍ مِنْ مُمَرَّدٍ

“Dikatakan kepadanya (Balqis), “Masuklah ke dalam istana.” Maka ketika dia (Balqis) melihat (lantai istana) itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya (penutup) kedua betisnya. Dia (Sulaiman) berkata, “Sesungguhnya ini hanyalah lantai istana yang dilapisi kaca.” Dia (Balqis) berkata, “ya Tuhanku, sungguh, aku telah berbuat zalim terhadap diriku. Aku berserah diri Bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan seluruh alam.” (QS. An-Naml/27: 44)

Dalam surat An-Naml ayat 44 menceritakan bagaimana dakwah Nabi Sulaiman memanfaatkan media yang modern, khususnya penampakan visualisasi objek bergerak dalam tiga dimensi yang seolah memproyeksikan gambar kolam ke permukaan lantai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen dan media yang disinggung dalam ayat tersebut berupa gambar audio-visual tiga dimensi.¹³

Penggunaan multimedia interaktif merupakan alternatif pendidik dalam menyampaikan materi selama proses belajar mengajar di era digital saat ini. Penggunaan teknologi dalam

¹⁰ Rifa Hanifah Mardiyah and others, ‘Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia’, *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12.1 (2021), 187–193.

¹¹ Endro Setiawan and Swaditya Rizki, ‘PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BARISAN DAN DERET MATEMATIKA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF’, XV.2 (2018), 3–11.

¹² Nina Fitriya Yulaika, Harti Harti, and Norida Canda Sakti, ‘Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik’, *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4.1 (2020), 67–76 <<https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>>.

¹³ Gunawan and Selamat Pasaribu, ‘Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah’, *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 15.1 (2022), 86–106 <<https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>>.

pendidikan ini berkembang cukup cepat. Hal ini dimaksudkan bahwa multimedia interaktif akan membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami materi tentang pembelajaran karena multimedia interaktif memaparkan materi secara lebih konkret yang disertai dengan teks, gambar, dan audio yang dipersonalisasi.¹⁴

Dalam proses pembelajaran multimedia sangat membantu disebabkan oleh beberapa faktor berikut:

1. Objek biologi yang sangat kecil, seperti kuman, bakteri, dan mikroorganisme lainnya, dapat dilihat dan dipelajari menggunakan multimedia.
2. Objek yang sangat besar dan jauh seperti planet, sistem tata surya, pegunungan, dataran tinggi, dan sebagainya, juga dapat dilihat dan dipelajari menggunakan multimedia.
3. Animasi benda bergerak dapat dilihat menggunakan multimedia.
4. Menggunakan multimedia dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengamati objek yang berbeda.¹⁵

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan peneliti di MIN 1 Bandar Lampung dengan cara observasi dan wawancara terhadap salah satu guru mata pelajaran IPA sekaligus guru kelas di kelas V MIN 1 Bandar Lampung diperoleh keterangan bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung beliau menggunakan bahan ajar tetapi bukan dalam bentuk multimedia interaktif, melainkan dalam bentuk buku cetak. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara berikut:

“Proses pembelajaran IPA berjalan dengan cukup baik, pendidik dalam proses pembelajaran belum menggunakan bahan ajar multimedia interaktif. Dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan bahan ajar berupa buku paket. Beberapa peserta didik juga terkadang terlihat bosan ketika mendengarkan penjelasan dari pendidik, dan terdapat beberapa peserta didik yang asik dengan teman sebangkunya. Ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Hal tersebut membuat hasil pembelajaran belum tercapai sepenuhnya. Pendidik juga belum mengetahui tentang aplikasi *Articulate Storyline 3* dan bagi pendidik aplikasi tersebut masih terdengar asing.”¹⁶

Sedangkan, berdasarkan prasurvey kedua yang dilakukan di MIN 7 Bandar Lampung, peneliti melaksanakan penelitian dengan cara observasi dan wawancara terhadap salah satu guru mata pelajaran IPA sekaligus guru kelas V di MIN 7 Bandar Lampung diperoleh keterangan bahwa dalam proses pembelajaran pendidik belum pernah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara berikut ini:

“Proses pembelajaran IPA berjalan dengan baik, pendidik belum pernah menggunakan multimedia interaktif karena keterbatasan kemampuan dalam pembuatannya. Pendidik hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket. Peserta didik terlihat tenang saat proses pembelajaran berlangsung, namun ketika pendidik mengajukan pertanyaan peserta didik terlihat kebingungan. Pendidik juga belum mengetahui tentang aplikasi *Articulate Storyline 3* dan masih terdengar asing terkait aplikasi tersebut.”¹⁷

Dari hasil wawancara dan observasi yang peneliti dapat dari guru mata pelajaran IPA kelas V MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung terdapat beberapa kendala seperti proses pembelajaran yang dilaksanakan jika dilihat dari segi bahan ajar kurang bervariasi dan menggunakan media cetak, seperti buku paket. Selain itu, pendidik belum mampu membuat bahan ajar yang interaktif. Sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik

¹⁴ A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, and F. Nurrahman, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif’, *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11.2 (2021), 147–156 <https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651>.

¹⁵ Asrul Huda and Noper Ardi, *TEKNIK MULTIMEDIA DAN ANIMASI*, ed. by Tim editor UNP Press (Padang: UNP PRESS, 2021), 13.

¹⁶ Lisa Dwi Susanti, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD", *Wawancara*, Januari 12, 2023.

¹⁷ Octarina, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD", *Wawancara*, Januari 19, 2023.

karena merasa bosan. Pendidik seringkali juga meminta peserta didik untuk membaca buku akan tetapi justru banyak peserta didik yang asik bermain dengan teman sebangkunya. Jadi untuk mengatasi permasalahan ini dibutuhkan inovasi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berkaitan dengan permasalahan diatas, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang menggunakan *Articulate Storyline 3*. Di dalam bahan ajar terdapat kombinasi yang terdiri dari video, gambar, teks, suara, dan animasi yang biasa disebut dengan multimedia interaktif yang akan di kembangkan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar. Dengan alat bantu bahan ajar multimedia interaktif peserta didik akan semakin bersemangat dalam belajar dan tidak mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung, serta tujuan pembelajaran akan tercapai.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang terus berkembang mengikuti perubahan zaman, untuk itu pembelajaran IPA di Sekolah Dasar perlu mengikuti perkembangan zaman.¹⁸ Untuk membantu peserta didik pada proses pembelajaran, tentunya pendidik membutuhkan alat bantu berupa bahan ajar berbasis multimedia. Berangkat dari uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA kelas V MI/SD”.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Sumber belajar yang digunakan belum bervariasi.
2. Peserta didik kurang antusias pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Bahan ajar yang digunakan saat ini masih kurang interaktif.
4. Pendidik belum menggunakan bahan ajar berbasis teknologi pada pembelajaran IPA.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada desain pengembangan bahan ajar menggunakan *Articulate Storyline 3* menjadi bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran IPA.

E. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPA kelas V MI/SD?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPA kelas V MI/SD?
3. Bagaimana kemenarikan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPA kelas V MI/SD?
4. Bagaimana keefektifan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPA kelas V MI/SD?

F. Tujuan Pengembangan

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

¹⁸ Dewi Rahmawati Noer Jannah and Idam Ragil Widiyanto Atmojo, ‘Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 6.2 (2022), 1064–1074.

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPA kelas V MI/SD.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPA kelas V MI/SD.
3. Untuk mengetahui bagaimana kemenarikan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPA kelas V MI/SD.
4. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPA kelas V MI/SD.

G. Manfaat Pengembangan

Dengan tercapainya tujuan penelitian tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan serta referensi untuk merancang suatu bahan ajar dalam pembelajaran.

2. Bagi sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang tepat dalam menangani masalah-masalah proses pembelajaran peserta didik yang kurang minat dalam pembelajaran serta dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif bahan ajar yang menarik serta dapat bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran IPA.

4. Bagi peserta didik

Untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran supaya peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran.

5. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran IPA.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan terhadap penelitian terkait pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPA kelas V MI/SD adalah sebagai berikut:

1. Lisa Supriyanti dan Desyandri dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash di Kelas IV Sekolah Dasar”. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian berdasarkan uji validitas menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis *adobe flash* di kelas IV memenuhi kriteria sangat layak dan sesuai untuk disebarluaskan di Sekolah Dasar.¹⁹ Adapun yang menjadi pembeda dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yang disajikan, tingkat pendidikan, dan aplikasi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar.
2. Spto Adi, Wardiman Majid, dan Wasid D Dwiyogo dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket Berbasis Multimedia Interaktif pada Siswa Kelas XI”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan produk materi permainan bola basket bahan ajar PJOK untuk siswa SMA di SMA XI Bone dapat dijadikan

¹⁹ Lisa Syupriyanti and Desyandri, ‘Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash Di Kelas IV Sekolah Dasar’, *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5.2 (2021), 149 <<https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.114568>>.

acuan untuk memberikan dukungan untuk proses pembelajaran pendidik dan peserta didik.²⁰ Yang menjadi pembeda dengan penelitian yang akan diteliti adalah terletak pada materi yang disajikan, subjek penelitian, dan tempat penelitiannya.

3. Fani Saputri dan Aninditya Sri Nugraheni dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Era Covid-19”. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan alat pengumpul data berupa angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif dipandang baik oleh peserta didik. Hal ini terlihat pada motivasi belajar peserta didik yang lebih baik, kemudahan dalam memahami materi, dan efisiensi waktu.²¹ Perbedaan dengan apa yang akan diteliti untuk saat ini adalah materi yang disajikan, subjek penelitian, dan tempat penelitian.
4. Rusmin Husain dan Ditya Ibrahim dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar”. Media yang dikembangkan di uji cobakan pada siswa kelas V SDN 9 Tilongkabila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di kelas V Sekolah Dasar, dengan rata-rata nilai dari ahli materi sebesar 90% kategori “sangat layak”, selanjutnya validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,17% dengan kategori “sangat layak”. Hasil penilaian uji coba pada siswa memperoleh rata-rata 92,32% dengan kategori “sangat layak”.²² Adapun perbedaan dengan yang akan diteliti adalah materi yang disajikan, subjek penelitian, dan tempat penelitian.
5. Yudesta Erfayliana dan Oktaria Kusumawati dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas IV SD/MI”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline dinyatakan sangat layak digunakan pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Kelas IV SD/MI, dilihat dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.²³ Yang membedakan dengan yang akan diteliti saat ini adalah materi yang disajikan, subjek penelitian, dan tempat penelitian.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulis dalam menyelesaikan penelitian, maka penulis menyusun sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penilaian.

BAB II Landasan Teori

Bab ke dua membahas tentang teori yang peneliti kembangkan, teori tentang bahan ajar multimedia interaktif, teori tentang *Articulate Storyline 3*, dan teori tentang pembelajaran IPA.

BAB III Metode Penelitian

Bab ke tiga membahas tentang waktu dan tempat penelitian, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk penelitian pengembangan,

²⁰ Sapto Adi, Wardiman Majid, and Wasid D Dwiyo, ‘Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Pjok Materi Permainan Bola Basket Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas XI’, *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3.2 (2020), 132–41 <<http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj>>.

²¹ Fani Saputri and Aninditya Sri Nugraheni, ‘Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Era Covid-19’, *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19.03 (2021), 64–66.

²² Rusmin Husain and Ditya Ibrahim, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar’, *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7.3 (2021), 1365-1374, <<https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>>.

²³ Yudesta Erfayliana and Oktaria Kusumawati, ‘Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Pjok Kelas Iv Sd/Mi’, *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9.1 (2021), 95-106.

subjek uji coba penelitian pengembangan, instrument penelitian, uji coba produk, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ke empat di bahas mengenai deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba, dan kajian produk akhir.

BAB V Penutup

Selanjutnya pada bab yang terakhir adalah penutup, pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Bahan Ajar Multimedia Interaktif

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar atau *teaching material* terdiri dari dua kata, yaitu *teaching* (mengajar) dan *material* (bahan). Melaksanakan pembelajaran atau *teaching* merupakan proses pembentukan dan mempertahankan lingkungan belajar yang produktif digambarkan sebagai, dan *material* digambarkan sebagai bahan yang memfasilitasi penerapan proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas.²⁴

Menurut Sugiarni bahan ajar merupakan seperangkat alat yang mencakup materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, serta cara mengevaluasi yang direncanakan dengan cara yang sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan yang dimaksudkan, yaitu perolehan kompetensi dan sub-kompetensi dalam semua kompleksitasnya.²⁵

Bahan ajar, menurut pendapat S. Nasution, adalah salah satu alat pembelajaran atau perangkat substansi yang disusun secara sistematis dan menunjukkan secara utuh dari kompetensi yang akan dipelajari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar, dalam definisi Mudlofar, adalah semua jenis materi yang digunakan oleh instruktur atau pendidik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Menurut Prastowo, A., bahan ajar adalah semua bahan (informasi, alat dan teks) yang menyajikan kerangka kompetensi komprehensif yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan maksud merencanakan dan meninjau pelaksanaan pembelajaran. Definisi ini senada dengan apa yang dikatakan sebelumnya.²⁶

Dengan demikian bahan ajar adalah alat yang berisikan informasi atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang akan dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik dan digunakan pada kegiatan belajar mengajar.

Bahan ajar dikatakan berkualitas bila memenuhi kriteria-kriteria berikut ini:

- a. Menarik bagi peserta didik
- b. Memberikan motivasi
- c. Memiliki visual yang menarik
- d. Mempertimbangkan elemen bahasa yang sesuai dengan tingkat kemahiran peserta didik.
- e. Berhubungan dengan pelajaran lainnya.
- f. Menstimulasi, merangsang aktivitas pribadi para peserta didik.
- g. Hindari istilah samar-samar dan tidak biasa di dengar untuk menghindari membingungkan peserta didik.
- h. Pertahankan sudut pandang yang pasti dan tegas.
- i. Memberikan pemantapan, penekanan nilai-nilai tertentu bagi peserta didik.
- j. Menghargai perbedaan individu peserta didik.²⁷

2. Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki beberapa fungsi, fungsi-fungsi tersebut diantaranya yaitu sebagai berikut.

- a. Bahan ajar mendukung mata pelajaran pokok kelas sesuai dengan tujuan dan kurikulum.

²⁴ Nasruddin and others, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. by Ari Yanto and Tri Putri Wahyuni (Padang: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022), 1.

²⁵ Sugiarni, *BAHAN AJAR, MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN* (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021).

²⁶ Sjaeful Anwar, *Metode Pengembangan Bahan Ajar FOUR STEPS TEACHING MATERIAL DEVELOPMENT (4STMD)*, ed. by Ida Hamidah (Bandung: INDONESIA EMAS GROUP, 2023), 3.

²⁷ E Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. by Bunga Sari Fatmawati (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), 254.

- b. Menyajikan pokok bahasan yang mencakup semua topik secara mendalam dan menyeluruh, termasuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- c. Bahan ajar menginspirasi peserta didik untuk menggunakan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja.
- d. Bahan ajar membantu peserta didik menguasai keterampilan tertentu dengan proses pembelajaran yang terorganisir dan transparan.
- e. Bahan ajar juga mencakup serangkaian latihan, tugas, dan alat penilaian untuk menilai seberapa baik peserta didik dalam mempelajari kompetensi tertentu.

Bahan ajar mempunyai fungsi yang berkaitan dengan kurikulum, khususnya kompetensi-kompetensi dasarnya, yaitu sebagai berikut.

- a. Membuat materi atau mata pelajaran lebih mudah dipahami dan menunjukkan bagaimana hal itu dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berguna bagi peserta didik.
- b. Sebagai dasar untuk jadwal kegiatan yang dibutuhkan siswa dalam hidup mereka, menyajikan subjek yang kaya, mudah dibaca, dan bervariasi. Diyakini bahwa keterampilan yang dipelajari dari materi instruksional akan bermanfaat bagi keanggotaan Anda dan memberikan pekerjaan Anda profesionalisme di dunia nyata.
- c. Memberikan peserta didik suatu kompetensi yang terstruktur dan progresif, yang terhubung ke berbagai keterampilan hidup yang berguna bagi peserta didik.²⁸

3. Jenis Bahan Ajar

Adapun jenis-jenis bahan ajar adalah yaitu:

- a. Bahan ajar pandang (visual) terdiri dari bahan cetak, seperti *handout*, buku, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, *wallchart*, foto/gambar dan non-cetak, seperti model atau maket.
- b. Bahan ajar dengar (audio) yang bersifat pendengaran, seperti radio, piringan hitam, dan CD audio.
- c. Bahan ajar pandang dengar (audio visual), termasuk film, CD, dan video.
- d. Bahan ajar multimedia interaktif, termasuk bahan ajar berbasis web, compact disk multimedia pembelajaran interaktif, dan computer assisted instruction (CAI).²⁹

4. Pengertian Multimedia Interaktif

Asal kata multimedia adalah kata multi dan media. Kata multi berasal dari bahasa latin yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan, menghantarkan atau membawa sesuatu. Alat untuk menyebarkan dan menampilkan informasi adalah definisi dari kata medium. Berdasarkan hal tersebut, multimedia merupakan kumpulan dari beberapa jenis media, seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, dan lain-lain, yang telah dikemas ke dalam file digital (terkomputerisasi) dan digunakan untuk menyebarkan atau mengirimkan pesan kepada khalayak umum. Kombinasi data atau media digunakan dalam multimedia untuk menampilkan informasi dengan cara yang lebih menarik.³⁰ Arti kata interaktif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah berkaitan dengan dialog antara komputer dan terminal atau antara komputer dengan komputer. Bersifat saling melakukan aksi adalah definisi lain dari interaktif.

²⁸ E Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. by Bunga Sari Fatmawati (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), 7-8.

²⁹ Sugiarni, *BAHAN AJAR, MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN* (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021), 1.

³⁰ Prasetyo Adi Nugroho, 'Aplikasi Pengenalan Provinsi Dan Ibu Kota Di Indonesia Berbasis Multimedia', 03 (2023),

Multimedia dapat dibagi menjadi dua kategori berdasarkan bagaimana ia dikembangkan: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol disebut sebagai multimedia linear. Sifatnya berurutan, dan durasi tayangannya dapat diuku. Televisi dan film termasuk dalam kategori ini. Sedangkan multimedia interaktif didefinisikan sebagai multimedia yang memiliki pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna untuk memilih tindakan yang diinginkan untuk prosedur selanjutnya.³¹

Multimedia interaktif, menurut Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, adalah bentuk media yang mengintegrasikan dua elemen atau lebih, seperti teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi, untuk menciptakan komunikasi dua arah antara pengguna (manusia sebagai *user*/pengguna produk) dan komputer (perangkat lunak/aplikasi/produk dalam format file tertentu).³²

Multimedia interaktif merupakan gabungan berbagai media menjadi satu bagian yang kohesif, seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi yang dimaksudkan untuk membantu peserta didik memahami konsep atau materi abstrak dengan mengubahnya menjadi contoh nyata yang dilengkapi dengan tools.³³

Multimedia interaktif adalah sejenis media yang mengintegrasikan dua atau lebih komponen, seperti teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi, untuk memberikan pertukaran informasi dua arah antara pengguna (orang yang menggunakan produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu). Salah satu elemen kunci dari proses pembelajaran adalah penggunaan multimedia, yang dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran, membantu pemahaman materi yang menuntut penyajian secara visual, dan membantu peserta didik memahami materi yang sulit diterangkan secara konvensional. Karena disertai dengan berbagai elemen, termasuk suara, video, animasi, teks, dan grafik, penyampaian materi pendidikan secara interaktif dapat meningkatkan pembelajaran dengan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, mencari informasi, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.³⁴

Multimedia dapat dikatakan interaktif ketika multimedia memiliki pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna untuk memilih apa yang mereka inginkan untuk proses selanjutnya. Anda memberikan pengguna dalam proyek multimedia atau pengguna akhir wewenang untuk memutuskan apa dan kapan elemen-elemen yang harus diberikan.³⁵

Adapun kelebihan dari penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran yaitu, sebagai berikut:

- a. Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menjadi interaktif
- b. Untuk menemukan terobosan pendidikan, pendidik akan selalu dituntut untuk berimajinasi secara artistik.
- c. Mampu mengintegrasikan audio, musik, animasi, teks, gambar, dan media lainnya ke dalam satu kesatuan yang saling mendukung dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran.
- d. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses belajar mengajar, hingga tujuan pembelajaran yang ditargetkan terpenuhi,

³¹ Hastuti and Rohana, 'PENGUNAAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA', *Jurnal Lentera Pedagogi*, 6.2 (2023), 71–79.

³² Hasnul Fikri and Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, ed. by Hendrizal (Aceh: Penerbit Samudra Biru, 2018), 25.

³³ Nukke Deliany, Asep Hidayat, and Yeti Nurhayati, 'Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Educare*, 17.2 (2019), 90–97 <<http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>>.

³⁴ Hasnul Fikri and Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, ed. by Hendrizal (Aceh: Penerbit Samudra Biru, 2018), 32.

³⁵ Suhendi, *Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D*, ed. by Rusmanto (Jakarta: Nurul Fikri Press, 2022), 4.

- e. Mampu memvisualisasikan konsep yang sulit diterangkan hanya dengan diskusi atau alat peraga konvensional.
- f. Mendorong peserta didik untuk menjadi pembelajar yang lebih mandiri.³⁶

Multimedia memiliki kelemahan tertentu selain manfaatnya, diantaranya:

- a. Membutuhkan bantuan untuk menjelaskan cara pengoperasiannya di awal, karena pemrogramannya yang kompleks.
- b. Memerlukan modul pendamping yang menguraikan penggunaan dan fungsionalitas program.
- c. Membutuhkan kemampuan operasional.³⁷

Jadi, bahan ajar multimedia interaktif adalah materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang mengintegrasikan dua atau lebih komponen, seperti teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi yang akan dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Didalamnya dilengkapi dengan alat pengontrol sistem yang dapat dioperasikan pengguna sehingga pengguna dapat berpartisipasi dalam penggunaan bahan ajar.

B. Articulate Storyline 3

1. Pengertian Articulate Storyline 3

Articulate Storyline adalah salah satu alat pembuat multimedia yang dapat digunakan dalam pembuatan media interaktif yang didalamnya dapat memuat teks, gambar, grafik suara, animasi, dan video. Output dari penerbitan *Articulate Storyline* berbentuk media berbasis web (HTML 5) atau file program yang dapat dijalankan pada berbagai gadget, termasuk komputer, tablet, dan smartphone. Karena fitur pada *Articulate Storyline* memiliki elemen yang sangat mirip dengan fitur *Ms PowerPoint*, maka cukup mudah bagi pemula untuk menguasai, terutama bagi guru yang sudah memiliki dasar untuk membuat media pembelajaran menggunakan *Ms PowerPoint*. Pengguna yang sudah cakap dapat menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. *Articulate Storyline 3* merupakan pengembangan dari versi aplikasi yang sebelumnya, yaitu *Articulate Storyline 2*. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan diantara keduanya, karena hampir semua konsep sama.³⁸

Baik pendidik maupun peserta didik dapat menggunakan program multimedia interaktif yang dikenal sebagai *Articulate Storyline* ini. Karena kemiripan tampilan dengan *MS PowerPoint*, aplikasi ini relatif mudah digunakan. Pengguna dapat membuat alur sesuai dengan keinginan mereka. Karena mendukung HTML5 dan dapat digunakan di komputer serta smartphone, aplikasi ini dapat diakses secara online.³⁹

Penggunaan *Articulate Storyline 3* di kelas dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dengan jelas sehingga peserta didik akan mengingatnya dengan mudah, dapat menjawab pertanyaan latihan dengan benar sebagai bukti bahwa mereka memahami isinya, dan diberikan pengalaman baru agar mereka tetap tertarik. Bahan ajar dengan *Articulate Storyline 3* yang menarik dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bergerak dan mengembangkan pengalaman dalam belajar, yang dapat

³⁶ Mufih Kur'ani Haqih, Zerri Rahman Hakim, and Reksa Adya Pribadi, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Articulate Storyline Pada Kegiatan Pembelajaran Tematik', 10.1 (2022), 33–44.

³⁷ Marlina and others, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SD/MI*, ed. by Zaki Alfuad (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 173-174.

³⁸ Amiroh, *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*, ed. by Amiroh (Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2020), 3.

³⁹ Cahyani Hadza Nabilah, Afridha Sesrita, and Irman Suherman, 'DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON ARTICULATE', *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1.2 (2020), 80–85.

menghasilkan hasil terbaik. Pilihan jenis huruf yang menarik membuat peserta didik lebih mudah untuk mengingat materi yang diajarkan.⁴⁰

Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan penginstalan aplikasi *Articulate Storyline*, antara lain sebagai berikut:

a. *Hardware*

- 1) *CPU 2 GHz processor or higher (32-bit or 64-bit)*
- 2) *Memory minimal 2 GB*
- 3) *Available Disk Space minimal 1 GB*
- 4) *Display 1,280 x 800 screen resolution or higher*
- 5) *Multimedia sound card, microphone, and webcam for recording narration and video*

b. *Software*

- 1) *Sistem Operasi Windows 7, 8, 10 (32-bit or 64-bit)*
- 2) *Mac OS X 10.6.8*
- 3) *NET Framework 4.5.2 or later (gets installed if not present)*
- 4) *Microsoft Visual C++ 2017 Redistributable (gets installed if not present)*
- 5) *Adobe Flash Player 10.3 or player.*⁴¹

2. Kelebihan Articulate Storyline 3

Program *Articulate Storyline* memiliki keunggulan sebagai *smart brainware* sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dipublikasikan secara *offline* atau *online*, sehingga memudahkan pengguna untuk memformatnya dalam bentuk *personal web*, *CD*, *word processor* dan *learning management system (LMS)*. Selain itu, media *Articulate Storyline* didasarkan pada multimedia yang merupakan kombinasi dari beberapa unsur media, berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang digunakan untuk menyebarkan pesan kepada publik melalui file digital.⁴²

3. Langkah-langkah Pembuatan Media Articulate Storyline 3

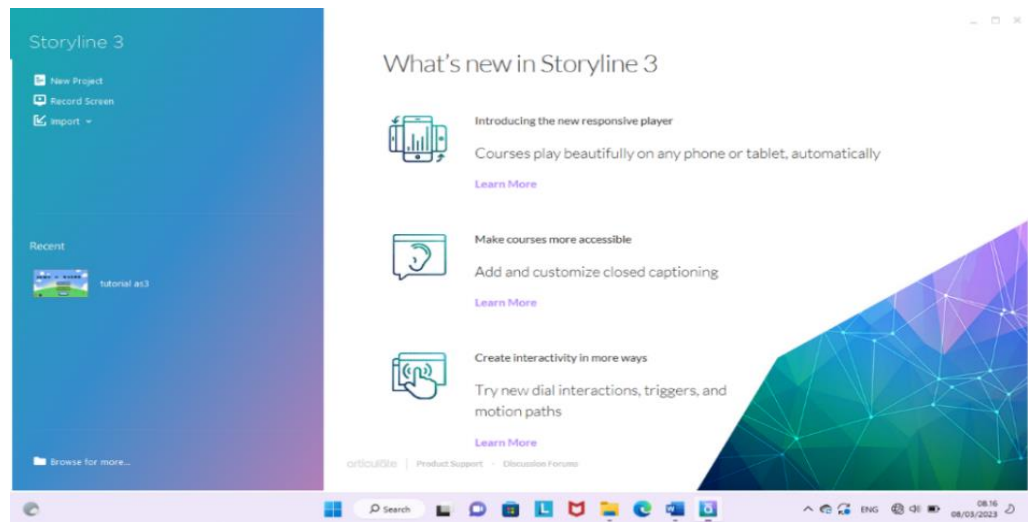
Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan penginstalan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Setelah aplikasi *Articulate Storyline 3* terinstal maka berikut tampilan dari aplikasi *Articulate Storyline 3*:

a. Membuka aplikasi *Articulate Storyline 3*

⁴⁰ Rusmin Husain and Ditya Ibrahim, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7.3 (2021), 1365-1374, <<https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>>.

⁴¹ Fitriyah Nur Rohmah and Imam Bukhori, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3', *Economic & Education Journal (ECODUCATION)*, 2.2 (2020), 169–182 <<http://ejurnal.budiotomolang.ac.id/index.php/ecoducation%0AP-ISSN>>.

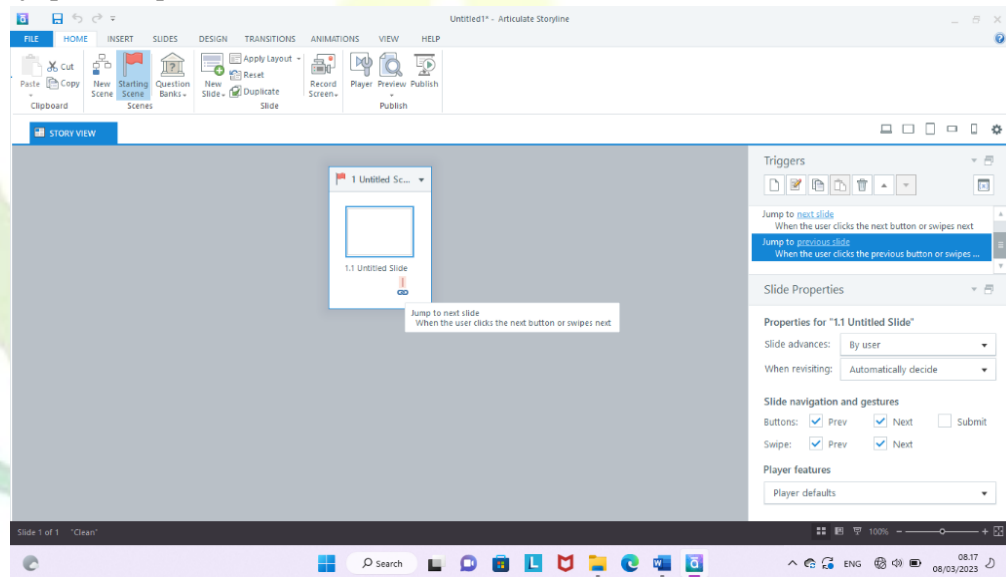
⁴² Dewi Rosita, Ilman Ramadhan, and PM. Labulan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3', 15.8 (2021), 5029–5036.



Gambar 2.1

Tampilan Awal pada *Articulate Storyline 3*

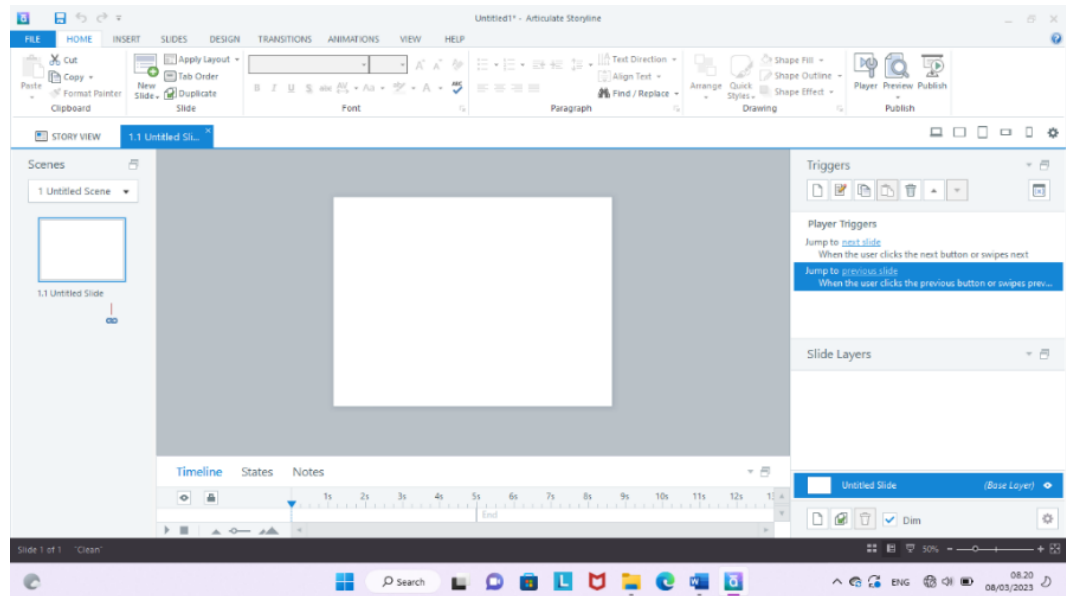
- b. Setelah aplikasi terbuka, kemudian memilih *new project* untuk menampilkan lembar kerja pada tampilan



Gambar 2.2

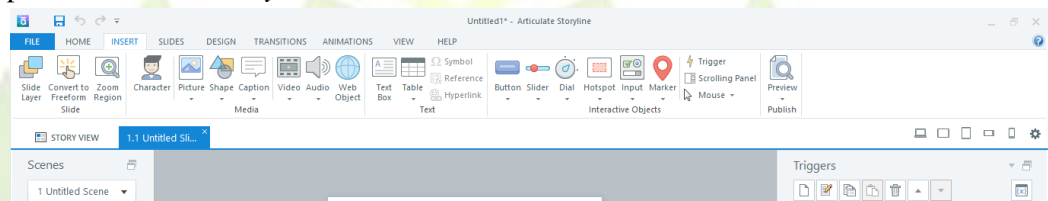
Tampilan Lembar Kerja pada *Articulate Storyline 3*

- c. Klik dua kali pada lembar kerja untuk memperbesar tampilan lembar kerja



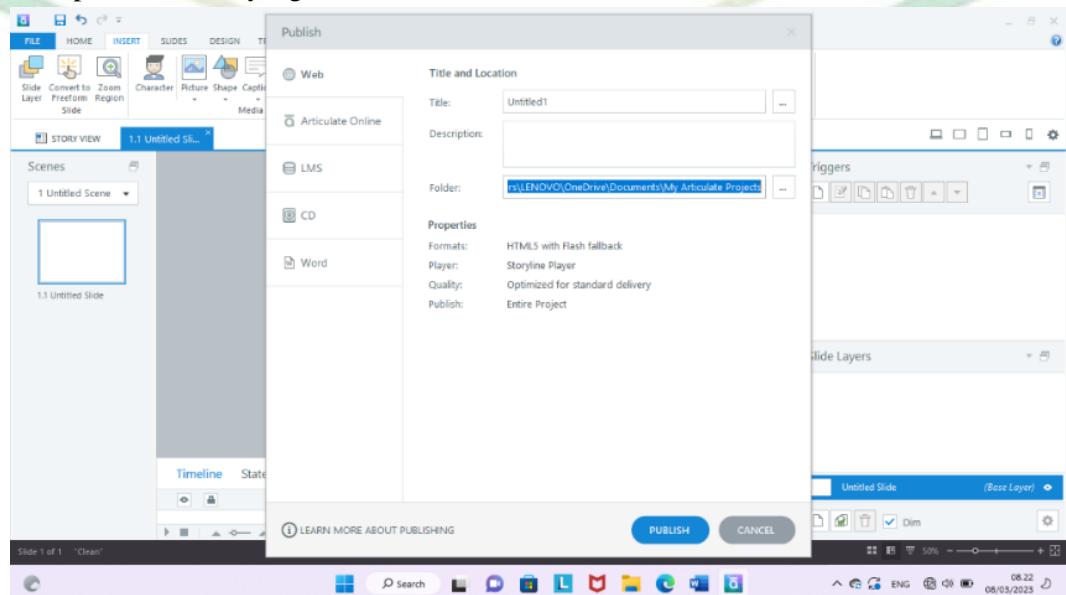
Gambar 2.3
Tampilan Lembar Kerja Setelah di Perbesar

- d. Memilih insert untuk menambahkan file gambar, audio, teks, ataupun animasi dalam aplikasi *Articulate Storyline*



Gambar 2.4
Tampilan Insert

- e. Mempublish media yang sudah dibuat



Gambar 2.5
Tampilan Publish pada *Articulate Storyline 3*

C. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian mata pelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam (IPA) didefinisikan sebagai pengetahuan yang sistematis dan dapat diterapkan secara universal yang membahas sekumpulan data yang melibatkan gejala alam hipotetis berdasarkan temuan melalui pengamatan, pengujian, penyimpulan, dan pengembangan teori. Sains adalah istilah lain dari Ilmu pengetahuan alam (IPA). Kata Latin *scientia*, yang secara harfiah diterjemahkan menjadi "pengetahuan," adalah asal mula kata sains. Namun demikian, ketika maknanya berkembang, ia merujuk pada cabang ilmu alam tertentu. Ilmu pengetahuan alam berkaitan dengan bagaimana mencari tahu tentang alam secara sistematis. Sehingga ilmu pengetahuan bukan hanya domain kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep atau prinsip, tetapi juga proses penemuan. Jadi, IPA pada dasarnya adalah ilmu untuk menemukan, memahami alam semesta secara sistematis dan mengembangkan pemahaman ilmiah tentang gejala-gejala alam yang dituangkan ke dalam bentuk fakta, konsep, prinsip dan hukum yang diuji kebenarannya.⁴³

Ilmu Pendidikan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah dasar. Diharapkan mereka akan mempelajari hal-hal yang akan bermanfaat bagi mereka, lingkungan, dan memberi mereka pengetahuan tentang diri mereka sendiri dan dunia alam di sekitar mereka. Mata pelajaran IPA juga diharapkan dapat menanamkan rasa ingin tahu, kejujuran, dan kepedulian terhadap lingkungan. Ilmu Pendidikan Alam (IPA) diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan menyelesaikan masalah tertentu.⁴⁴

Tanpa alasan yang jelas, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak selalu diajarkan di sekolah. Ada beberapa alasan mengapa Ilmu Pengetahuan Alam masuk dalam disiplin ilmu berbasis kurikulum di sekolah. Penyebabnya terbagi dalam empat kategori, yaitu:

- a. Bahwa suatu bangsa dapat memperoleh manfaat dari Ilmu Pengetahuan Alam.
- b. Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata pelajaran yang dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka jika diajarkan dengan cara yang benar.
- c. Ilmu Pengetahuan Alam bukanlah mata pelajaran yang hanya di hafal saja jika diajarkan melalui eksperimen yang dilakukan oleh anak-anak itu sendiri.
- d. Mata pelajaran ini memiliki relevansi pendidikan karena dapat mempengaruhi bagaimana anak berkembang secara keseluruhan.

Anak-anak belajar berpikir kritis dan objektif melalui Ilmu Pengetahuan Alam. Menurut subjek, realitas, atau persepsi panca indera, apa pun dikatakan objektif. Maka dari itu, ada beberapa tujuan serta fungsi pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam yang diajarkan di sekolah dasar sehingga pembelajaran IPA di pelajari dan dimasukkan kedalam kurikulum di sekolah.⁴⁵

Tujuan pendidikan IPA di SD adalah untuk memberi anak-anak kesempatan untuk mengeksplorasi keingintahuan bawaan mereka, menjadi mahir dalam mengajukan pertanyaan dan mengumpulkan informasi tentang kejadian alam, dan mengadopsi pola pikir ilmiah. Tujuan kurikulum IPA SD/MI, sebagaimana tercantum di tingkat satuan pendidikan, adalah:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya sebagai bukti keagungan-Nya.

⁴³ Darmawan Harefa and Muniharti Sarumaha, *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini*, ed. by Danu Banu (Banyumas: PM Publisher, 2020), 4.

⁴⁴ Rina Widyastuti, 'Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V', *Journal of Academia Perspectives*, 2.2 (2022), 110–14 <<https://doi.org/10.30998/jap.v2i2.1016>>.

⁴⁵ Indah Pratiwi, *IPA Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, ed. by Nadra Amalia (Medan: UMSU PRESS, 2021), 6.

- b. Mendapatkan kesadaran dan pemahaman terhadap ide-ide sains yang praktis dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Menumbuhkan rasa ingin tahu, pandangan optimis, dan pemahaman tentang bagaimana IPA, teknologi, dan masyarakat saling mempengaruhi.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menjelajahi alam sekitar, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk ikut melestarikan, melindungi, dan meningkatkan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran akan keindahan alam dan segala keteraturannya sebagai ciptaan Tuhan.
- g. Mendapatkan informasi, pemahaman, dan kemahiran IPA sebagai dasar untuk studi yang lebih tinggi.⁴⁶

2. Materi Mekanisme Pencernaan

a. Pencernaan pada Hewan

Pada tema 3 subtema 1 untuk muatan pelajaran IPA membahas mengenai pencernaan pada hewan, salah satunya hewan ruminansia. Hewan ruminansia adalah hewan yang memakan tumbuh-tumbuhan dan mencerna makanan dalam 2 langkah, yakni menelan makanan lalu dikeluarkan lagi lalu dikunyah untuk kedua kalinya, kemudian ditelan lagi. Contoh hewan ruminansia antara lain: sapi, kerbau, kambing, kuda, domba, kelinci, rusa dan jerapah.

Organ pencernaan hewan ruminansia antara lain:

- 1) Rongga Mulut, dalam rongga mulut hewan ruminansia umumnya terdiri dari gigi, lidah dan saliva.
 - a) Gigi

Jenis gigi yang dimiliki oleh hewan ruminansia adalah gigi seri dan gigi geraham. Gigi seri hewan ruminansia berguna untuk memotong makanan. Sedangkan gigi geraham untuk mengunyah makanan sebelum ditelan.
 - b) Lidah

Lidah pada hewan ruminansia berguna untuk merenggut rumput dan mendorong makanan agar bisa masuk ke lambung.
 - c) Saliva

Saliva adalah enzim khusus yang dihasilkan oleh kelenjar khusus pada hewan ruminansia yang berguna untuk membantu proses pencernaan, khususnya pencernaan kimiawi.
- 2) Lambung, organ pencernaan hewan ruminansia khususnya sapi yang paling memiliki peranan penting adalah lambung. Lambung sapi dibagi menjadi 4 bagian yakni: rumen, retikulum, omasum dan abomasum.
 - a) *Rumen* atau perut besar

Rumen merupakan organ pencernaan yang berguna untuk tempat terjadinya pencernaan dengan bantuan dari mikroba atau bakteri. Pada saat istirahat hewan ruminansia akan memuntahkan kembali makanan yang telah dikunyahnya lalu dikunyah untuk kedua kalinya. Setelah itu ditelan dan masuk ke perut jala atau retikulum.
 - b) *Retikulum* atau perut jala

⁴⁶ Nelly Wedyawati and Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, ed. by Nelly Wedyawati and Yasinta Lisa (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2019), 30.

Retikulum merupakan bagian dari organ pencernaan hewan ruminansia yang berguna mencerna makanan dengan proses fermentasi dengan bantuan bakteri anaerob dan protozoa.

c) *Omasum* atau perut kitab

Di bagian Omasum makanan dicerna dengan bantuan enzim pencernaan dan selanjutnya masuk ke perut asam.

d) *Abomasum* atau perut asam

Pada bagian inilah yang disebut organ lambung yang sebenarnya. Makanan yang ada di dalam abomasum dicerna dengan bantuan enzim pepsin. Setelah makanan melewati abomasum maka makanan tersebut akan masuk ke usus halus yang panjangnya mencapai 40 meter (pada sapi), setelah itu bergerak menuju usus besar dan berakhir di anus.

b. Pencernaan pada Manusia

Pencernaan manusia dibedakan menjadi 2 macam, yaitu: pencernaan mekanik dan kimiawi. Pencernaan mekanik dan mekanis terjadi pada organ rongga mulut dan lambung. Sistem pencernaan pada manusia sedikit beda dengan yang ada pada hewan ruminansia. Berikut ini organ pencernaan pada manusia, antara lain:

1) Rongga Mulut

Dalam rongga mulut manusia terjadi 2 jenis pencernaan, yaitu pencernaan mekanik dan pencernaan kimiawi. Pencernaan mekanik dibantu oleh gigi dan lidah. Sedangkan pencernaan kimiawi dibantu dengan sebuah enzim. Enzim yang ada di rongga mulut manusia berupa enzim ptialin yang berguna untuk mengubah zat tepung menjadi zat gula.

Dalam pencernaan mekanik di rongga mulut dibantu oleh gigi dan lidah. Secara umum gigi manusia dibedakan menjadi 3 macam, yaitu:

- a) gigi seri berguna untuk memotong makanan.
- b) gigi taring berguna untuk merobek makanan.
- c) dan gigi geraham berguna untuk mengunyah atau menghaluskan makanan.

Selain dengan gigi, pencernaan mekanik di rongga mulut manusia dibantu dengan lidah. Berikut ini beberapa fungsi dan kegunaan lidah pada sistem pencernaan manusia, antara lain:

- a) Sebagai indra pengecap
- b) Membantu mengatur letak makanan
- c) Membantu menelan makanan ke lambung.

2) Kerongkongan

Kerongkongan adalah saluran yang menghubungkan antara rongga mulut dengan lambung. Di kerongkongan ini terjadi gerak peristaltik yang membantu makanan masuk ke dalam lambung. Gerak peristaltik adalah gerak meremas remas dan mencekik pada dinding kerongkongan.

3) Lambung

Lambung berguna untuk mengaduk makanan. Di dalam lambung terjadi pencernaan mekanik dan juga kimiawi. Pencernaan mekanik pada lambung dibantu oleh otot pada dinding lambung. Sedangkan pencernaan kimiawi pada lambung dibantu oleh enzim, yang di antaranya: enzim pepsin, renin dan asam klorida atau HCl.

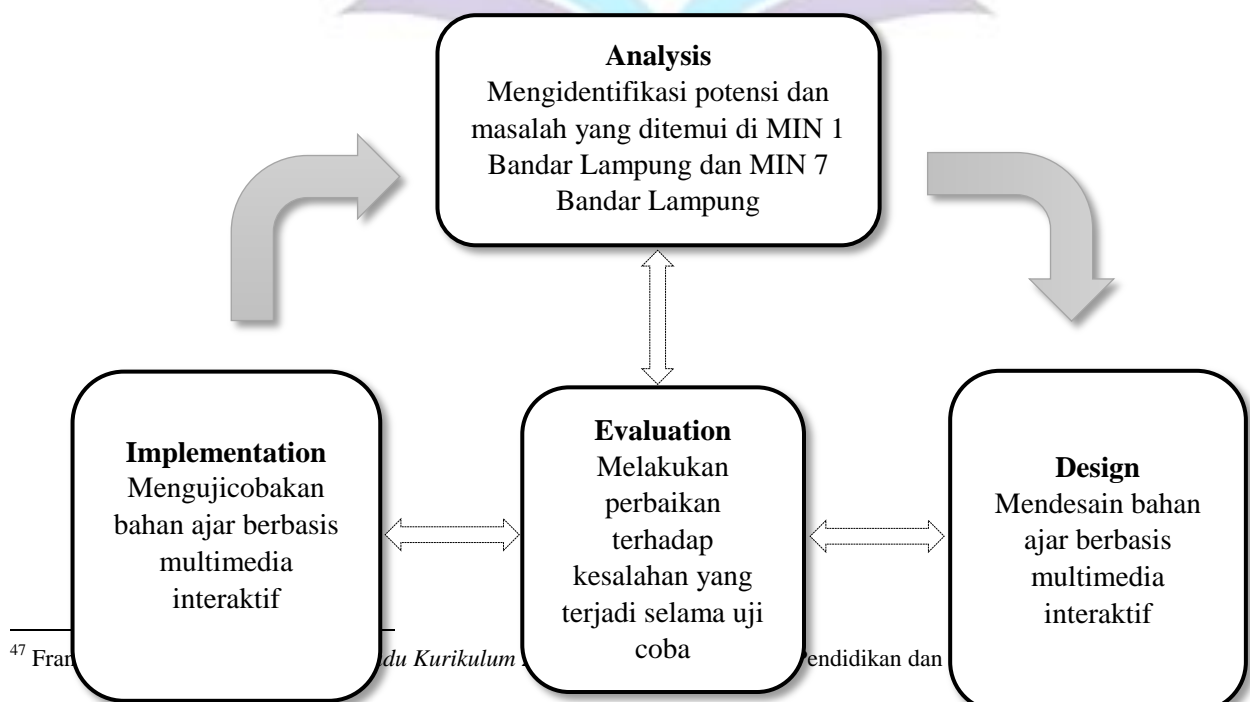
- a) Enzim pepsin berguna untuk mengubah protein menjadi asam amino.
- b) Renin berguna untuk mengendapkan protein susu menjadi kasein.

- c) enzim HCl atau asam klorida berguna untuk membunuh kuman penyakit yang masuk bersama makanan.
- 4) Usus Halus
Usus halus manusia terdiri dari 3 bagian yaitu: usus dua belas jari, usus kosong dan usus penyerap. Di dalam usus dua belas jari terjadi pencernaan kimiawi yang dibantu oleh getah empedu dan getah pankreas. Usus halus juga berguna untuk menyerap sari sari makanan yang nantinya diedarkan ke seluruh tubuh.
- 5) Usus Besar
Usus besar manusia berguna menyerap air dan garam garam mineral. Selain itu usus besar juga berguna untuk membusukkan sisa sisa makanan dengan bantuan bakteri *E. coli*.⁴⁷

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif apabila didukung dengan adanya pendidik, peserta didik, media, dan bahan ajar. Bahan ajar dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman mereka, dapat menyajikan materi yang menarik, dan dapat membantu penafsiran materi. Agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang disajikan, media yang dikembangkan harus mudah digunakan serta mampu menarik perhatiannya. Konten media harus relevan dengan kebutuhan pengguna dan mengacu pada kurikulum yang relevan.

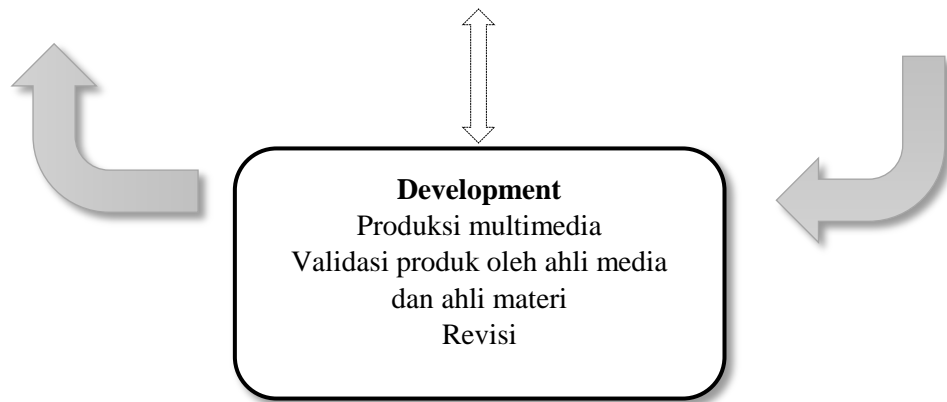
Dalam pembelajaran di MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung pada kelas V pendidik belum pernah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam Pembelajaran IPA. Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan bahan ajar berupa multimedia interaktif pada pembelajaran IPA. Kerangka berpikir dalam pengembangan ini digambarkan sebagai berikut.



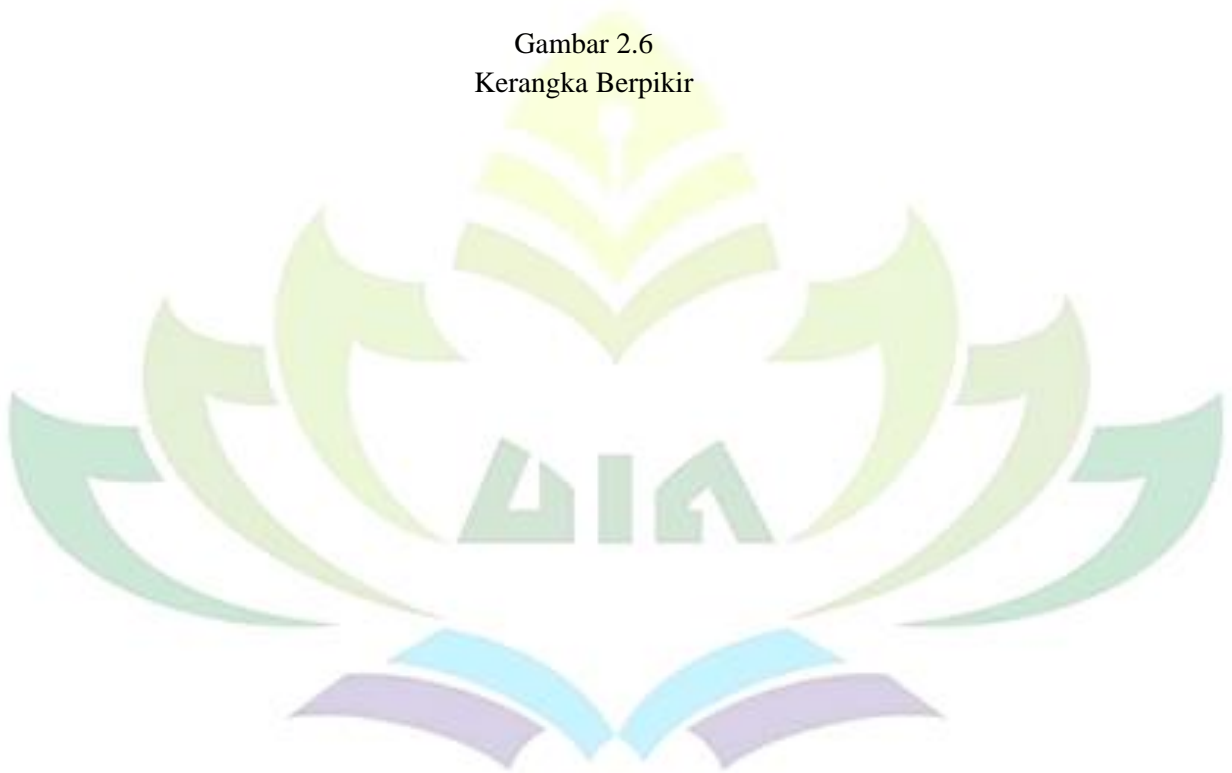
⁴⁷ Fran

du Kurikulum

endidikan dan



Gambar 2.6
Kerangka Berpikir



DAFTAR PUSTAKA

- A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, and F. Nurrahman, 'Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif', *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11.2 (2021), 147–56 <https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651>
- Adi, Sapto, Wardiman Majid, and Wasid D Dwiyo, 'Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Pjok Materi Permainan Bola Basket Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas XI', *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3.2 (2020), 132–41 <<http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj>>
- Amiroh, *Mahir Membuat Mwdia Interaktif Articulate Storyline*, ed. by Amiroh (Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2020)
- Anwar, Sjaeful, *Metode Pengembangan Bahan Ajar FOUR STEPS TEACHING MATERIAL DEVELOPMENT (4STMD)*, ed. by Ida Hamidah (Bandung: INDONESIA EMAS GROUP, 2023)
- Deliany, Nukke, Asep Hidayat, and Yeti Nurhayati, 'Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Educare*, 17.2 (2019), 90–97 <<http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>>
- Erfayliana, Yudesta, and Oktaria Kusumawati, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Pjok Kelas Iv Sd/Mi', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9.1 (2021), 6
- Fikri, Hasnul, and Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, ed. by Hendrizal (Aceh: Penerbit Samudra Biru, 2018)
- Gunawan, and Selamat Pasaribu, 'Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah', *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 15.1 (2022), 86–106 <<https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>>
- Haqih, Mufih Kur'ani, Zerri Rahman Hakim, and Reksa Adya Pribadi, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Articulate Storyline Pada Kegiatan Pembelajaran Tematik', 10.1 (2022), 33–44
- Harefa, Darmawan, and Muniharti Sarumaha, *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini*, ed. by Danu Banu (Banyumas: PM Publisher, 2020)
- Hastuti, and Rohana, 'PENGUNAAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA', *Jurnal Lentera Pedagogi*, 6.2 (2023), 71–79
- Huda, Asrul, and Noper Ardi, *TEKNIK MULTIMEDIA DAN ANIMASI*, ed. by Tim editor UNP Press (Padang: UNP PRESS, 2021)
- Husain, Rusmin, and Ditya Ibrahim, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7.3 (2021), 1365 <<https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>>
- Jannah, Dewi Rahmawati Noer, and Idam Ragil Widiyanto Atmojo, 'Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.2 (2022), 1064–74
- Khomarudin, and Naimah, 'INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN ILMU TEKNOLOGI DAN MASYARAKAT', *Jurnal Edueksos*, IX.2 (2020), 67–79
- Kosasih, E, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. by Bunga Sari Fatmawati (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021)
- Lestari, Novia, *MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif*, ed. by Andriyanto (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2020)
- Maesharoh, Riski Wahyu, and Tijan, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKn BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3*, ed. by Tjipto Sumadi (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2022)

- Mardhiyah, Rifa Hanifah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, and Muhamad Rizal Zulfikar, 'Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia', *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12.1 (2021), 187–93
- Marlina, Abdul Wahab, Susidamaiyanti, Ramadana, Siti Zumrotul Nikmah, Sarwo Edy Wibowo, and others, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SD/MI*, ed. by Zaki Alfuad (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)
- Muthmainnah, Haris Munandar, Aminah, Aliyah Fahmi, Maisura, Indah Mutia, and others, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, ed. by Maisarah (Bandung: MEDIA SAINS INDONESIA, 2022)
- Nabilah, Cahyani Hadza, Afridha Sesrita, and Irman Suherman, 'DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON ARTICULATE', *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1.2 (2020), 80–85
- Nahdi, Dede Salim, Abdur Rasyid, and Ujiati Cahyaningsih, 'Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.2 (2020), 76–81 <<https://doi.org/10.31949/jb.v1i2.234>>
- Nasruddin, Dina Merris Maya Sari, Syahdara Anisa Makruf, I Putu Ayub Darmawan, Herman, Meilida Eka Sari, and others, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. by Ari Yanto and Tri Putri Wahyuni (Padang: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022)
- Nugroho, Prasetyo Adi, 'Aplikasi Pengenalan Provinsi Dan Ibu Kota Di Indonesia Berbasis Multimedia', 03 (2023), 1–10
- Octarina, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD*, 2023
- Pratiwi, Indah, *IPA Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, ed. by Nadra Amalia (Medan: UMSU PRESS, 2021)
- Rohmah, Fitriyah Nur, and Imam Bukhori, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3', *Economic & Education Journal (ECODUCATION)*, 2.2 (2020), 169–82 <<http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation%0AP-ISSN>>
- Rosita, Dewi, Ilman Ramadhan, and PM. Labulan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3', 15.8 (2021), 5029–36
- Sa'adah, Risa Nur dan Wahyu, *Metode PENELITIAN R&D (Research and Development)*, ed. by Aminol Rosid Abdullah (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022)
- Saputri, Fani, and Aninditya Sri Nugraheni, 'Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Era Covid-19', *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19.03 (2021), 64–66
- Setiawan, Endro, and Swaditya Rizki, 'PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BARISAN DAN DERET MATEMATIKA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF', XV.2 (2018), 3–11
- Sugiarni, *BAHAN AJAR, MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN* (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021)
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, ed. by Sofia Yustiyani Suryandari (Bandung: ALFABETA, 2022)
- Suhendi, *Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D*, ed. by Rusmanto (Jakarta: Nurul Fikri Press, 2022)
- Susanti, Lisa Dwi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD*, 2023
- Susilawati, Fransiska, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
- Syupriyanti, Lisa, and Desyandri, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash Di Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*,

5.2 (2021), 149 <<https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.114568>>

Tiwa, Tellma M., *Buku Referensi MANAJEMEN PENDIDIKAN*, ed. by Nurhidayanto (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022)

Wedyawati, Nelly, and Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, ed. by Nelly Wedyawati and Yasinta Lisa (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2019)

Widyastuti, Rina, 'Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V', *Journal of Academia Perspectives*, 2.2 (2022), 110–14 <<https://doi.org/10.30998/jap.v2i2.1016>>

Widyawati, Santi, Binti Khoiriyah, Dwilita Astuti, Ummi Rosyidah, and Siti Qomaroyah, 'Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berintegrasi Nilai Islam Pada Guru MI Miftahul Ulum Tulung Jaya Lampung Timur', *Smart Society: Community Service and Empowerment Journal*, 1.1 (2021), 9–18

Yulaika, Nina Fitriya, Harti Harti, and Norida Canda Sakti, 'Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4.1 (2020), 67–76 <<https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>>





LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Bersama Wali Kelas MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung



Lampiran 2 Suasana Kelas pada Saat Melakukan Observasi

Lampiran 3 Surat Izin Pra Penelitian



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

Jalan Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131
 Telp. (0721) 780887, email humas@radenintan.ac.id
 Website: www.radenintan.ac.id

Nomor : B-11.030/Un.16/DT/PP.009.7/12/2022 Bandar Lampung, 19 Desember 2022
 Lampiran : 1 (Satu)
 Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala MIN 1 Bandar Lampung
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada Program Strata Satu (S1) UIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini mohon bapak/ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Nabila Sari Heliyanja
 NPM : 1911100349
 Semester : VII (Tujuh)
 Fakultas/Program Studi : Tarbiyah dan Keguruan /Pendidikan Guru
 Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan Pra Penelitian di MIN 1 Bandar Lampung. Data hasil Pra Penelitian akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan Proposal Skripsi. Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

An. Dekan
 Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. H. Deden Makbuloh, S. Ag, M.Ag
 NIP. 197305032001121001

Tembusan :



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

Jalan Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131
 Telp. (0721) 780887 ; email.humas@radenintan.ac.id
 Website: www.radenintan.ac.id

Nomor : B- 1708 /Un.16/DT/PP.009.7/12/2022 Bandar Lampung, 19 Desember 2022
 Lampiran : 1 (Satu)
 Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala MIN 7 Bandar Lampung
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada Program Strata Satu (S1) UIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini mohon bapak/ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama	: Nabila Sari Heliyanja
NPM	: 1911100349
Semester	: VII (Tujuh)
Fakultas/Program Studi	: Tarbiyah dan Keguruan /Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan Pra Penelitian di MIN 7 Bandar Lampung. Data hasil Pra Penelitian akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan Proposal Skripsi. Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

An. Dekan
 Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. H. Deden Makbuloh, S. Ag, M. Ag
 NIP. 1973052001121001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Lampiran 4 Surat Balasan Pra Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1

Jl. Teuku Umar/Gajah No. 2 Kel. Sidodadi Kec. Kedaton Bandar Lampung
 NSM : 111118710001 Telp (0721) 786362 Email : minbandarlampung1@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-008/Mi.08.01/TL.03/01/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bandar Lampung. Berdasarkan Surat Izin Melaksanakan Pra Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Nomor B-17.038/Un.16/DT/PP.009.7/12/2022 Tanggal 19 Desember 2022 menerangkan bahwa :

Nama : Nabila Sari Heliyanja
 NPM : 1911100349
 Semester/T.A : VII (Tujuh)
 Fakultas/Program Studi : Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI

Telah diberikan izin pra penelitian yang akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan proposal Skripsi.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 19 Januari 2023
 Kepala

 Desi Deria Herawati, S.Ag, M.Pd.I
 NIP. 197212251994032003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG
 Jalan Pulau Buton Gang Gunung Kancil Nomor 68 Jagabaya II Way Halim Bandar Lampung 35132
 Telepon (0721) 782929
 e-mail: minjagabaya2@yahoo.co.id minjagabaya2@kemenag.go.id

Nomor : B-37/ML.08.07/TL.00./1/2023
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Perihal : Pemberian Izin Pra Penelitian

25 Januari 2023

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Tarbiyah
 UIN Raden Intan Lampung
 Jl. Endro Suratmin Sukarame I
 Bandar Lampung

Assalamualaikum Wr. Wb.

Berdasarkan Surat Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Nomor : B-17.038/Un.16/DT.009.7/12/2022 Tanggal 19 Desember 2022 perihal Permohonan Mengadakan Pra Penelitian, pada mahasiswa yang bernama :

Nama : Nabila Sari Heliyanja
 NPM : 1911100349
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Program Studi : PGMI

Dengan ini memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan pra penelitian di MIN 7 Bandar Lampung tanggal 24 Januari 2023

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih. Wassalamualaikum Wr. Wb.

Kepala,

 Agastami

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURURAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

Nomor : B-10/454 Un.16/DT/PP.009.7/09/2023 Bandar Lampung, September 2023
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala Sekolah MIN 7 Bandar Lampung
 di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Nabila Sari Heliyanja
 NPM : 1911100349
 Semester/T.A : IX (Sembilan)
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD

Akan mengadakan penelitian di MIN 7 Bandar Lampung, Guna mengumpulkan data dan bahan-bahan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai tanggal 4 September 2023 sampai dengan selesai.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Prof. Dr. Hj. Nisaa Diana, M.Pd.
 NIP. 196408281988032002

Tembusan:

1. Wakil Dekan Bidang Akademik;
2. Kajuri/Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Kabag TU FTK,
4. Mahasiswa yang bersangkutan



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

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

Nomer : B-10-454 Un.16/DT/FF.009.7/09/2023
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Bandar Lampung, September 2023

Kepada Yth.
 Kepala Sekolah MIN 1 Bandar Lampung
 di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Nabila Sari Heliyanja
 NPM : 1911100349
 Semester/T.A : IX (Sembilan)
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD

Akan mengadakan penelitian di MIN 1 Bandar Lampung, Guna mengumpulkan data dan bahan-bahan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai tanggal 4 September 2023 sampai dengan selesai.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Prof. Dr. Hj. Mjaya Diana, M.Pd.
 NIP. 19640828 198803 2 002

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik;
2. Kajur/Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Kabag TU FTK;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media 1

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD
 Peneliti : Nabila Sari Helianja
 Ahli Media : Yudesta Erfayliana, M.Pd

A. Tujuan

Angket ini bertujuan untuk memperoleh pendapat tentang kevalidan media pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V MI yang disajikan dalam bentuk bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Hasil angket ini akan digunakan sebagai data penelitian. Oleh karena itu peneliti mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan pendapat dalam bentuk pengisian angket dan berkenan memberikan saran secara tertulis pada kolom yang tersedia.

B. Petunjuk

1. Untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang disediakan serta dilengkapi dengan membuat nama dan tandatangan.
2. Kriteria penilaian
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup Baik
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

No	Indikator	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Efisiensi media	Gambar, video, dan animasi pada bahan ajar sederhana sehingga mudah menjalankannya/ mengoperasikannya					✓
2	Keakuratan media	Bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang ditampilkan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran					✓
3	Desain isi bahan ajar	Visualisasi disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan)				✓	
		Komposisi warna yang digunakan pada bahan ajar					✓
		Gambar yang digunakan pada bahan ajar					✓
		Animasi yang digunakan pada bahan ajar					✓
4	Berbasis multimedia interaktif	Memungkinkan terjadi interaksi antara bahan ajar dengan pengguna				✓	
5	Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
6		Kesesuaian simbol yang mendukung materi					✓

	Kesesuaian simbol dan jenis huruf	Font dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca, konsisten, dan menarik				✓
--	-----------------------------------	---	--	--	--	---

Komentar, Kritik, dan Saran Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

- ① Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak

Bandar Lampung, 19 September 2023

Validator,


NUDESTA EFFAYLIANA

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media 2

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD
 Peneliti : Nabila Sari Heliyanja
 Ahli Media : Anton Trihasnanoto, M.Pd

A. Tujuan

Angket ini bertujuan untuk memperoleh pendapat tentang kevalidan media pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V MI yang disajikan dalam bentuk bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Hasil angket ini akan digunakan sebagai data penelitian. Oleh karena itu peneliti mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan pendapat dalam bentuk pengisian angket dan berkenan memberikan saran secara tertulis pada kolom yang tersedia.

B. Petunjuk

- Untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang disediakan serta dilengkapi dengan membuat nama dan tandatangan.
- Kriteria penilaian
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup Baik
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

No	Indikator	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Efisiensi media	Gambar, video, dan animasi pada bahan ajar sederhana sehingga mudah menjalankannya/ mengoperasikannya				✓	
2	Keakuratan media	Bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang ditampilkan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran				✓	
3	Desain isi bahan ajar	Visualisasi disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan)				✓	
		Komposisi warna yang digunakan pada bahan ajar			✓		
		Gambar yang digunakan pada bahan ajar				✓	
		Animasi yang digunakan pada bahan ajar				✓	
4	Berbasis multimedia interaktif	Memungkinkan terjadi interaksi antara bahan ajar dengan pengguna				✓	
5	Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik			✓		
6		Kesesuaian simbol yang mendukung materi				✓	

Kesesuaian simbol dan jenis huruf	Font dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca, konsisten, dan menarik					✓
-----------------------------------	---	--	--	--	--	---

Komentar, Kritik, dan Saran Perbaikan:

Kesimpulan

- ① Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- 2 Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
- 3 Tidak layak

Bandar Lampung, 21 September 2023

Validator

Anton Kihastanto, M.Pd

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi 1

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif
Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD

Peneliti : Nabila Sari Heliyanja

Ahli Materi : Happy Komitesari, M.Si

A. Tujuan

Angket ini bertujuan untuk memperoleh pendapat tentang kevalidan materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V MI yang disajikan dalam bentuk bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Hasil angket ini akan digunakan sebagai data penelitian. Oleh karena itu peneliti mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan pendapat dalam bentuk pengisian angket dan berkenan memberikan saran secara tertulis pada kolom yang tersedia.

B. Petunjuk

- Untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang disediakan serta dilengkapi dengan membuat nama dan tandatangan.
- Kriteria penilaian
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup Baik
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

No	Indikator	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Keselarasan materi KI dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI				✓	
		Materi yang disampaikan sesuai dengan KD				✓	
2	Keakuratan materi	Keakuratan konsep dan definisi yang disajikan dalam bahan ajar				✓	
		Keakuratan contoh yang disajikan dalam bahan ajar				✓	
		Keakuratan gambar dan ilustrasi yang disajikan dalam bahan ajar				✓	
3	Mendorong keingintahuan	Penyajian materi pada bahan ajar mendorong rasa ingin tahu peserta didik				✓	
4	Kemuktahiran materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu				✓	
		Gambar dan ilustrasi yang terdapat dalam bahan ajar sesuai dengan kehidupan sehari-hari					✓
5	Penyajian materi	Penyajian materi dimulai dari yang mudah ke sukar				✓	
		Penyajian materi bersifat interaktif dan mengajak peserta didik ikut berpartisipasi				✓	



Komentar, Kritik, dan Saran Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak

Bandar Lampung, 20 September 2023

Validator,

Happy Simkesari, S. Pd., M. Pd.

Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi 2

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif
Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD
Peneliti : Nabila Sari Heliyanja
Ahli Materi : Lisa Dwi Susanti, M.Pd

A. Tujuan

Angket ini bertujuan untuk memperoleh pendapat tentang kevalidan materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V MI yang disajikan dalam bentuk bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Hasil angket ini akan digunakan sebagai data penelitian. Oleh karena itu peneliti mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan pendapat dalam bentuk pengisian angket dan berkenan memberikan saran secara tertulis pada kolom yang tersedia.

B. Petunjuk

1. Untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang disediakan serta dilengkapi dengan membuat nama dan tandatangan.
2. Kriteria penilaian
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup Baik
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

No	Indikator	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Keselarasan materi KI dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI				✓	
		Materi yang disampaikan sesuai dengan KD				✓	
2	Keakuratan materi	Keakuratan konsep dan definisi yang disajikan dalam bahan ajar				✓	
		Keakuratan contoh yang disajikan dalam bahan ajar					✓
		Keakuratan gambar dan ilustrasi yang disajikan dalam bahan ajar				✓	
3	Mendorong keingintahuan	Penyajian materi pada bahan ajar mendorong rasa ingin tahu peserta didik				✓	
4	Kemuktahiran materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu				✓	
		Gambar dan ilustrasi yang terdapat dalam bahan ajar sesuai dengan kehidupan sehari-hari					✓
5	Penyajian materi	Penyajian materi dimulai dari yang mudah ke sukar					✓
		Penyajian materi bersifat interaktif dan mengajak peserta didik ikut berpartisipasi				✓	



Komentar, Kritik, dan Saran Perbaikan:

Kesimpulan

- 1 Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- 2 Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
- 3 Tidak layak

Bandar Lampung, 22 September 2023
Validator,

Lisa Dwi Susanti, M.Pd.
NIP. 198905192019032015

Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa 1

LEMBAR VALIDASI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD
 Peneliti : Nabila Sari Heliyanja
 Ahli Bahasa : Nurul Hidayah, M.Pd

A. Tujuan

Angket ini bertujuan untuk memperoleh pendapat tentang kevalidan materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V MI yang disajikan dalam bentuk bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Hasil angket ini akan digunakan sebagai data penelitian. Oleh karena itu peneliti mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan pendapat dalam bentuk pengisian angket dan berkenan memberikan saran secara tertulis pada kolom yang tersedia.

B. Petunjuk

1. Untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang disediakan serta dilengkapi dengan membuat nama dan tandatangan.
2. Kriteria penilaian
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup Baik
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

No	Indikator	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Lugas	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan dan informasi yang disampaikan				✓	
		Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung kesasaran				✓	
		Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia				✓	
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik				✓	
3	Dialogis dan interaktif	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis multimedia interaktif memotivasi peserta didik				✓	
4	Keselarasn dengan peserta didik	Keselarasn dengan perkembangan intelektual peserta didik				✓	
5	Keselarasn dengan kaidah bahasa	Keselarasn tata bahasa mengacu pada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	



Komentar, Kritik, dan Saran Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak

Bandar Lampung, 18 September 2023

Validator,

.....
Nurul Hidayah, M.Pd
.....

Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Bahasa 2

LEMBAR VALIDASI BAHASA

Judul Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD
 Peneliti Nabila Sari Heliyanja
 Ahli Bahasa Ernawati, M.Pd

A. Tujuan

Angket ini bertujuan untuk memperoleh pendapat tentang kevalidan materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V MI yang disajikan dalam bentuk bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Hasil angket ini akan digunakan sebagai data penelitian. Oleh karena itu peneliti mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan pendapat dalam bentuk pengisian angket dan berkenan memberikan saran secara tertulis pada kolom yang tersedia.

B. Petunjuk

1. Untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang disediakan serta dilengkapi dengan membuat nama dan tandatangan.
2. Kriteria penilaian
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup Baik
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

No	Indikator	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Lugas	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan dan informasi yang disampaikan					✓
		Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung kesasaran					✓
		Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia					✓
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik				✓	
3	Dialogis dan interaktif	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis multimedia interaktif memotivasi peserta didik					✓
4	Keselarasn dengan peserta didik	Keselarasn dengan perkembangan intelektual peserta didik					✓
5	Keselarasn dengan kaidah bahasa	Keselarasn tata bahasa mengacu pada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	

Komentar, Kritik, dan Saran Perbaikan:

penulisan & salam bahan ajar multi media sudah logis.
tetapi dalam bagian penulisan propofisi masih ada
sedikit kurang jika merujuk pada PUEBI.

Kesimpulan

- 1 Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
- 3 Tidak layak

Bandar Lampung, 19 September 2023

Validator,



Ernawati, M.Pd

Lampiran 12 Hasil Respon Pendidik 1

LEMBAR ANGKET RESPON PENDIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD
 Peneliti : Nabila Sari Heliyanja
 Pendidik : Lisa Dwi Susanti, M.Pd

Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon pendidik terhadap bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Hasil angket ini akan digunakan sebagai data penelitian. Oleh karena itu peneliti mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan pendapat dalam bentuk pengisian angket dan berkenan memberikan saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas bantuannya peneliti ucapkan terimakasih.

Petunjuk:

- Untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang disediakan serta dilengkapi dengan membuat nama dan tandatangan.
- Kriteria penilaian

5 : Sangat Baik	2 : Kurang
4 : Baik	1 : Sangat Kurang
3 : Cukup Baik	

No	Indikator	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan tujuan pembelajaran				✓	
2	Keselaran penjabaran materi pada multimedia interaktif dengan tujuan pembelajaran				✓	
3	Dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam belajar				✓	
4	bahan ajar mudah di mengerti					✓
5	Keselaran multimedia interaktif dalam memberikan bantuan untuk belajar peserta didik				✓	
6	Aktivitas isi pada multimedia interaktif					✓
7	Pemilihan warna pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif					✓
8	Pemilihan gambar					✓
9	Bahasa mudah di mengerti					✓
10	Huruf yang mudah di baca					✓

Komentar, Kritik, dan Saran Perbaikan:

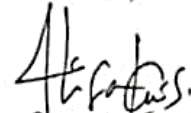
.....

.....

.....

Bandar Lampung, 2023

Pendidik,



Lisa Dwi Susanti, M.Pd
 NIP. 198905192019032015

Lampiran 13 Hasil Respon Pendidik 2

LEMBAR ANGKET RESPON PENDIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD
 Peneliti : Nabila Sari Heliyanja
 Pendidik : Octarina, S.Pd.I

Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon pendidik terhadap bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Hasil angket ini akan digunakan sebagai data penelitian. Oleh karena itu peneliti mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan pendapat dalam bentuk pengisian angket dan berkenan memberikan saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas bantuannya peneliti ucapkan terimakasih.

Petunjuk:

- Untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif, Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang disediakan serta dilengkapi dengan membuat nama dan tandatangan.
- Kriteria penilaian

5 : Sangat Baik	2 : Kurang
4 : Baik	1 : Sangat Kurang
3 : Cukup Baik	

No	Indikator	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan tujuan pembelajaran				✓	
2	Keselarasan penjabaran materi pada multimedia interaktif dengan tujuan pembelajaran			✓		
3	Dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam belajar			✓		
4	bahan ajar mudah di mengerti				✓	
5	Keselarasan multimedia interaktif dalam memberikan bantuan untuk belajar peserta didik				✓	
6	Aktivitas isi pada multimedia interaktif				✓	
7	Pemilihan warna pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif				✓	
8	Pemilihan gambar				✓	
9	Bahasa mudah di mengerti				✓	
10	Huruf yang mudah di baca				✓	

Komentar, Kritik, dan Saran Perbaikan:

.....

.....

.....

Bandar Lampung, 07-10-2023
 Pendidik,



Octarina, S.Pd.I
 NIP. 198110162005012006

Lampiran 14 Pelaksanaan Pretest

Lampiran 15 Uji Coba Kelompok Kecil



Lampiran 16 Uji Coba Kelompok Besar



Lampiran 17 Pelaksanaan Posttest



Lampiran 18 Hasil Respon Peserta Didik pada Kelompok Kecil

NO	KODE NAMA PESERTA DIDIK	NOMOR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		HASIL JAWABAN									
1	AIA	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4
2	AA	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5
3	ACE	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5
4	BJU	4	5	4	5	3	5	3	5	3	5
5	BL	4	3	5	5	4	3	5	3	5	4
6	F	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5
7	FNA	3	4	5	5	2	5	5	4	4	5
8	HN	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4
9	KG	4	3	3	4	3	3	5	3	5	3
10	MAR	5	4	1	3	4	3	4	4	5	5
11	NK	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4
12	QA	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5
13	RAA	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4
14	RR	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4
15	SAA	3	4	5	2	3	5	4	1	5	1

Lampiran 19 Hasil Respon Peserta Didik pada Kelompok Besar

NO	KODE NAMA PESERTA DIDIK	NOMOR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		HASIL JAWABAN									
1	ADA	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5
2	AK	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
3	AN	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
4	AGA	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	AT	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
6	APA	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5
7	ACR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
8	CK	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5
9	DGM	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
10	DBK	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
11	GYA	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5
12	HKL	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5
13	IHAW	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4
14	JAC	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4
15	JTR	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5
16	KEA	5	5	1	3	5	5	5	5	5	5
17	KGTR	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4
18	KAH	4	5	4	4	5	4	3	5	4	5
19	KFR	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
20	MFS	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
21	MA	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4

22	MAA	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4
23	MAR	5	5	1	3	5	5	5	5	5	5
24	MRS	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
25	MIL	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5
26	NHA	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5
27	QM	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5
28	QNH	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5
29	RMFAZ	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4
30	RMS	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5
31	SAEP	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5
32	SSZ	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5
33	VIAR	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4
34	VA	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5
35	YYAF	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5

Lampiran 20 Hasil Pretest dan Posttest pada Kelompok Kecil

NO	KODE NAMA PESERTA DIDIK	NILAI		Post - Pre	Skor Ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
		PRETEST	POSTEST				
1	AIA	50	90	40	50	0,8	80
2	AA	70	80	10	30	0,33	33,33
3	ACE	30	80	50	70	0,71	71,42
4	BJU	50	80	30	50	0,6	60
5	BL	60	100	40	40	1	100
6	F	40	80	40	60	0,66	66,66
7	FNA	30	80	50	70	0,71	71,42
8	HN	60	60	0	40	0	0
9	KG	40	100	60	60	1	100
10	MAR	40	80	40	60	0,66	66,66
11	NK	50	80	30	50	0,6	60
12	QA	40	90	50	60	0,83	83,33
13	RAA	60	80	20	40	0,5	50
14	RR	30	70	40	70	0,58	57,14
15	SAA	20	70	50	80	0,63	62,5
RATA-RATA		44,66	81,33	36,66	55,33	0,64	64,16

Lampiran 21 Hasil Pretest dan Posttest pada Kelompok Besar

NO	KODE NAMA PESERTA DIDIK	NILAI		Post - Pre	Skor Ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
		PRETEST	POSTEST				
1	ADA	30	80	50	70	0,71	71,42
2	AK	30	100	70	70	1	100
3	AN	30	80	50	70	0,71	71,42
4	AGA	40	80	40	60	0,66	66,66
5	AT	30	100	70	70	1	100
6	APA	50	90	40	50	0,8	80

7	ACR	50	90	40	50	0,8	80
8	CK	30	100	70	70	1	100
9	DGM	40	100	60	60	1	100
10	DBK	50	90	40	50	0,8	80
11	GYA	30	80	50	70	0,71	71,42
12	HKL	40	80	40	60	0,66	66,66
13	IHAW	40	90	50	60	0,83	83,33
14	JAC	60	90	30	40	0,75	75
15	JTR	40	90	50	60	0,83	83,33
16	KE	30	70	40	70	0,57	57,14
17	KGTR	40	100	60	60	1	100
18	KAH	50	90	40	50	0,8	80
19	KFR	20	70	50	80	0,625	62,5
20	MFS	20	100	80	80	1	100
21	MA	40	100	60	60	1	100
22	MAA	20	80	60	80	0,75	75
23	MAR	30	90	60	70	0,85	85,71
24	MRS	10	90	80	90	0,89	88,88
25	MYIL	20	100	80	80	1	100
26	NHA	40	100	60	60	1	100
27	QM	30	100	70	70	1	100
28	QNH	40	100	60	60	1	100
29	RMFAZ	60	100	40	40	1	100
30	RMS	40	90	50	60	0,83	83,33
31	SAEP	60	80	20	40	0,5	50
32	SSZ	30	100	70	70	1	100
33	VIAR	40	90	50	60	0,83	83,33
34	VA	60	90	30	40	0,75	75
35	YYA	30	80	50	70	0,71	71,42
RATA-RATA		37,14	90,28	53,14	62,85	0,84	84,04

Lampiran 22 Surat Balasan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1**

Jl. Teuku Umar/Gajah No. 2 Kel. SidodadiKec. Kedaton Bandar Lampung
NSM : 111118710001 Telp (0721) 786362 Email : minbandarlampung1@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-169/Mi.08.01/PP.00.1/10/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bandar Lampung. Berdasarkan Surat Permohonan Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung Nomor B-10454/Un.16/DT/PP.009.7/09/2023 Tanggal September 2023 menerangkan bahwa :

Nama : NABILA SARI HELIYANJA
NPM : 1911100349
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan penelitian sebagai salah satu syarat untuk menyusun Skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bandar Lampung, 11 Oktober 2023

Kepala,

Desi Denia Herawati, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 19721225 994032003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG
 Jalan Pulau Buton Gang Gunung Kancil Nomor 68 Jagabaya II Way Halim Bandar Lampung 35132
 Telepon (0721) 782929
 e-mail: minjagabaya2@yahoo.co.id minjagabaya2@kemenag.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: B-165/MI.08.07/TL.00./10/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H. Agustami, S.Pd.I
 NIP : 197208221997031003
 Pangkat/Gol : Pembina / IV a
 Jabatan : Kepala MIN 7 Bandar Lampung

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Lampung :

Nama : Nabila Sari Heliyanja
 NPM : 1911100349
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Program Studi : PGMI
 Semester : IX (Sembilan)

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun Skripsi/Tugas Akhir, dengan judul: **"Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Article Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD/MI"** pada tanggal 25 September s.d 07 Oktober 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 11 Oktober 2023
 Kepala,


 H. Agustami, S.Pd.I
 NIP. 197208221997031003

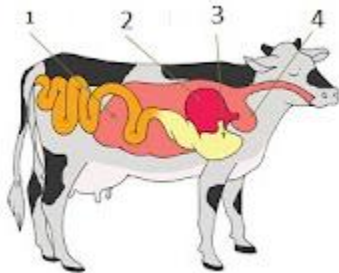
Lampiran 23 Soal Pretest dan Posttest

Nama :

Kelas :

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

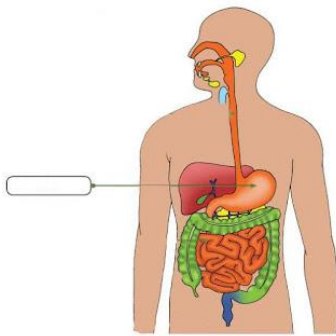
1. Berikut ini yang bukan merupakan hewan ruminansia adalah
 - a. Kelinci
 - b. Kuda
 - c. Sapi
 - d. Ular
2. Lambung pada hewan ruminansia memiliki beberapa bagian, dibawah ini bagian manakah yang bukan merupakan bagian lambung sapi?
 - a. Rumen
 - b. Retikulum
 - c. Saliva
 - d. Omasum
3. Perhatikan gambar di bawah ini!



Lambung sapi bagian rumen ditunjukkan oleh angka

- a. 4
 - b. 3
 - c. 2
 - d. 1
4. Sisa makanan hasil proses pencernaan pada sapi akan dikeluarkan melalui organ
 - a. Usus
 - b. Anus
 - c. Saliva
 - d. Mulut
 5. Dalam sistem pencernaan sapi dan hewan ruminansia lainnya, setelah rumput dikunyah dan masuk kedalam esofagus, kemudian menuju
 - a. Abomasum
 - b. Omasum
 - c. Rumen
 - d. Retikulum
 6. Hasil dari pencernaan makanan yang diserap tubuh adalah
 - a. Feses
 - b. Nutrisi

- c. Energi
 - d. Daging
7. Fungsi gigi seri pada manusia adalah untuk
- a. Mengoyak makanan
 - b. Menusuk makanan
 - c. Mengunyah makanan
 - d. Memotong makanan
8. Organ pencernaan yang berfungsi menyerap sari-sari makanan adalah
- a. Usus
 - b. Lambung
 - c. Lidah
 - d. Gigi
9. Perhatikan gambar di bawah ini!



- Organ pencernaan yang ditunjukkan anak panah pada gambar di atas adalah
- a. Hati
 - b. Usus
 - c. Jantung
 - d. Lambung
10. Urutan organ pencernaan makanan manusia dari luar ke dalam yang benar adalah
- a. mulut – kerongkongan - lambung - usus halus- anus - usus besar
 - b. mulut - kerongkongan - lambung - usus halus - usus besar - anus
 - c. mulut - lambung - usus besar - kerongkongan - usus halus - anus
 - d. mulut - kerongkongan - usus halus - lambung - anus - usus besar

Lampiran 24 RPP**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Kelas / Semester	: 5 /1
Mata Pelajaran	: IPA
Tema	: Makanan Sehat (Tema 3)
Sub Tema	: Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan? (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke	: 1 dan 2
Alokasi waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.2 Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.
- 4.3 Membuat model sederhana organ dan fungsi pencernaan hewan dan manusia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mencermati teks bacaan yang disajikan, peserta didik mampu memukan informasi tentang organ-organ pencernaan hewan dan manusia.
2. Dengan mencermati teks bacaan yang disajikan peserta didik mampu menentukan jenis-jenis organ pada mekanisme pencernaan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Contoh hewan ruminansia
2. Mekanisme pencernaan pada hewan
3. Jenis-jenis organ pencernaan manusia dan fungsinya
4. Mekanisme pencernaan pada manusia
5. Jenis-jenis organ pencernaan manusia dan fungsinya

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific Learning

2. Model Pembelajaran : Discovery Learning

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media LCD/Proyektor
2. Laptop/komputer
3. Bahan tayang

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) • Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	5 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul yaitu “Mekanisme Pencernaan pada Hewan dan Manusia”, Guru memberikan penjelasan bahwa dalam tema ini, siswa akan mencari informasi dan memahami lebih rinci tentang organ pencernaan hewan dan manusia. • Guru bertanya pada siswa apa yang mereka ketahui sebelumnya tentang sistem pencernaan. • Siswa diminta untuk mencermati teks bacaan yang disajikan tentang organ pencernaan hewan (sapi). • Mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan Mekanisme Pencernaan pada Hewan dan Manusia. • Menyimak penjelasan kegiatan/materi dari guru tentang Mekanisme Pencernaan pada Hewan dan Manusia. • Siswa diminta mengerjakan evaluasi yang terdapat pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif. 	25 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang telah selesai mengerjakan soal. • Mengulas kembali materi yang sudah dipelajari hari ini. • Guru memberikan motivasi agar siswa semangat belajar. • Guru menutup kegiatan pembelajaran. 	15 menit

C. PENILAIAN

Penilaian Pengetahuan : Evaluasi berupa soal Latihan pilihan ganda yang telah di kerjakan.



SILABUS

SEKOLAH DASAR / MADRASAH IBTIDAIYAH
(SD / MI)

KURIKULUM 2013

REVISI 2018

TEMATIK TERPADU

KELAS 5

SEMESTER 1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 3 : Makanan Sehat
Subtema 1 : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika	1.3.1 Menerima keragaman sosial yang ada di masyarakat. 2.1.1 Menerapkan sikap toleran terhadap keragaman sosial yang ada di masyarakat. 3.3.1 Mengamati keragaman di lingkungan sekitar. 4.3.1 Melaksanakan kegiatan kebudayaan. 4.3.2 Membuat	• Keberagaman sosial budaya masyarakat	• Mendiskusikan makna keragaman dalam proses kerjasama • Menjelaskan makna keanekaragaman yang tercermin dari cerita yang disajikan	Sikap: • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun	24 JP	• Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Internet • Lingkungan

	<p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat</p>	gambar yang menjelaskan keragaman.			<p>informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah 		
Bahasa Indonesia	<p>3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik</p> <p>4.4 Memeragakan informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual</p>	<p>3.4.1 Menyajikan kesimpulan isi teks iklan.</p> <p>4.4.1 Menyimpulkan informasi yang terdapat dalam klan media cetak.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teks iklan • Struktur kalimat iklan • Informasi dari iklan media cetak/elektronik 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar iklan tentang makanan sehat • Mengidentifikasi struktur kalimat pada iklan media cetak • Menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran 	<p>Pengetahuan Res tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasi asikan kata kunci pada iklan media cetak • Menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran, siswa mampu melaporkan hasil 		

				<ul style="list-style-type: none"> • Melaporkan hasil pengamatan • Menyebutkan unsur-unsur iklan • Menggali informasi dari teks bacaan • Merancang iklan media cetak bersama kelompok • Menyajikan kesimpulan isi teks paparan iklan media cetak secara visual 	<p>pengamatannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu memunculkan informasi tentang organ-organ pencernaan hewan • Mendiskusikan dan mencari informasi dalam kelompok, siswa mampu menjelaskan organ-organ pencernaan hewan dan fungsinya • Mengamati iklan media cetak, siswa mampu mengenal dan menyebutkan unsur-unsur iklan • Menggali informasi dari 		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia	3.3.1 Membandingkan organ pencernaan hewan dan manusia. 4.3.1 Membuat bagan pencernaan organ manusia dan fungsinya.	Organ Pencernaan pada manusia dan hewan • Organ pencernaan pada manusia • Organ pencernaan pada hewan • Cara menjaga	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati teks bacaan tentang organ-organ pencernaan hewan • Mencari informasi dalam kelompok tentang organ-organ pencernaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati iklan media cetak, siswa mampu mengenal dan menyebutkan unsur-unsur iklan • Menggali informasi dari 		
	4.3 Menyajikan karya (misalnya poster, model, atau bermain						

Ilmu Pengetahuan Sosial	3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya	3.2.1 Mencari bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi sosial budaya • Sosialisasi / enkulturasi 	<p>kehatan organ pencernaan</p> <p>hewan dan fungsinya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat poster tentang sistem pencernaan manusia • Mendeskripsikan organ-organ pencernaan pada manusia • Membedakan organ pencernaan hewan dan manusia • Melengkapi diagram sistem pencernaan manusia • Melengkapi informasi fungsi organ pencernaan manusia 	<p>teks bacaan, siswa mampu mendeskripsikan organ-organ pencernaan pada manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati lingkungan sekitar, melaporkan interaksi manusia dengan lingkungannya, dan mendeskripsikan keragaman gambar iklan media cetak dan menjelaskan kesimpulan isi iklan media cetak. • Mendiskusikan kelompok dan merefleksikan proses kerja sama dan diskusi dalam kelompok, 		
	peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia						

	<p>terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p> <p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>4.2.1 Membuat laporan tentang interaksi manusia dan lingkungan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembangunan sosial budaya • Pembangunan ekonomi 	<p>melaporkan interaksi sosial budaya lingkungan sekitar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat cerita sederhana tentang interaksi yang memiliki tingkat keragaman agama, budaya, dan adat istiadat • Mengiden tifikasi interaksi manusia dengan lingkungan alam dan sosial sekitarnya 	<p>untuk menjelaskan makna keanekaragaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencermati gambar dan menceritakan keanekaragaman adat istiadat • Menyimak penjelasan dan mencermati teks informasi, siswa mampu menjelaskan ciri-ciri lagu bertangga nada mayor dan minor • Mengamati gambar iklan media cetak dan menyebutkan hal-hal penting dalam iklan media cetak • Mencermati bacaan dan 		
<p>Seni Budaya dan Prakarya</p>	<p>3.2 Memahami tangga nada.</p> <p>4.2 Menyajikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<p>3.2.1 Mengetahui lagu bertangga nada mayor dan minor.</p> <p>4.2.1 Menyajikan lagu bertangga nada mayor dan minor .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tangga nada • Lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerak kombinasi jalan dan lari dalam permainan/olah raga 			

		<p>4.2.2 Memainkan alat musik tradisional.</p>	<p>iringan musik musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pola lantai tari kreasi daerah • Jenis dan bentuk karya seni rupa daerah • Pembuatan karya topeng, wayang, ukiran batik, ronce, dan lain-lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan ciri-ciri lagu bertangga nada mayor dan minor • Menyanyikan Lagu “Mars Hidup Sehat” • Menyanyikan lagu “Mars Hidup Sehat” diringi alat musik ritmis sederhana • Memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor • Mencermati teks informasi tentang lagu bertangga nada mayor dan minor • Melakukan kombinasi gerak lari dan lompat 	<p>mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitarnya dan lingkungan sosialnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencermati bacaan dan menjelaskan makna keanekaragaman yang tercermin dari cerita yang disajikan • Mengamati gambar iklan media cetak dan menyebutkan hal-hal penting dalam iklan media cetak <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat bagan dan 		
--	--	--	--	--	--	--	--

						<p>model, siswa mampu membedakan organ pencernaan hewan dan manusia</p> <ul style="list-style-type: none">• Menyanyi dan mengiringi nyanyian dengan alat musik, siswa mampu bermain alat musik sederhana• Membaca teks bacaan dan berdiskusi, dan mengidentifikasi asikan interaksi manusia dengan lingkungan^a• Membuat cerita bergambar dan menyajikan		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						<p>hasil pengamatan tentang keanekaragaman di lingkungan sekitar</p> <ul style="list-style-type: none">•Melengkapi bagan dan mendefinisikan organ pencernaan manusia dan fungsinya• Bernyanyi, dan memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor•Mencermati gambar iklan yang disajikan dan menjelaskan kesimpulan isi teks iklan•Merancang iklan media		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lampiran 26 Hasil Cek Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-2493/Un.16 / P1 /KT/X/ 2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V MI/SD**

Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
NABILA SARI HELIYANJA	1911100349	FTK/PGMI

Bebas Plagiasi sesuai Cek tingkat kemiripan sebesar **20%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 24 Oktober 2023
Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository Perpustakaan.
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Kelas V MI/SD

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	6%
2	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	6%
3	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
4	repository.upi.edu Internet Source	1%
5	Utin Desy Susiaty, Nurul Fitria, Marhadi Saputro. "Morndumath Application Against HOTS in Building Materials for Middle School Students", Absis: Mathematics Education Journal, 2022 Publication	<1%
6	ia800803.us.archive.org Internet Source	<1%
7	journal.unesa.ac.id Internet Source	<1%