

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* PADA
PEMBELAJARAN IPA DI SD / MI**

SKRIPSI

Oleh:

Ulya P Sari Tarihoran

NPM: 1711100153



Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445H/2024M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* PADA
PEMBELAJARAN IPA DI SD / MI**

SKRIPSI

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

Oleh:

Ulya P Sari Tarihoran

NPM: 1711100153

Pembimbing I : Dr. Syamsuri Ali, M. Ag
Pembimbing II : Yudesta Erfyiana, M. Pd.

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445H/2024M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* untuk peserta didik SD/MI dan mengetahui respon peserta didik kelas V SD/MI. Peneliti menggunakan metode *research and development* (RnD) dan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan menggunakan 5 tahapan yang sistematis serta disertai evaluasi pada setiap tahapnya. Penelitian dilakukan di MI Al Hikmah Bandar Lampung dan SDN 4 Jatimulyo dengan menggunakan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, respon peserta didik dan menguji kelayakan media dari aspek materi, bahasa dan media yang dilakukan oleh validator.

Berdasarkan pengumpulan data hasil penilaian uji kelayakan dan uji coba, bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* mendapatkan nilai dari ahli materi dengan presentase 91,5% dengan kriteria “Sangat layak”, ahli media dengan presentase 84,2 % dengan kriteria “Sangat layak”, dan ahli bahasa dengan presentase 93% dengan kriteria “Sangat layak”, Hasil dari respon peserta didik yang dilakukan uji kelompok kecil oleh MI Al Hikmah Bandar Lampung mendapatkan presentase sejumlah 88% dengan kriteria “Sangat baik”, dan uji kelompok besar yang dilakukan di SDN 4 Jatimulyo mendapatkan jumlah presentase 84% dengan kriteria “Sangat baik”. Dengan hasil jumlah rata-rata yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa produk berupa media *Articulate Storyline* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pada proses pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik di sekolah.

Kata kunci: ADDIE, Articulate Storyline, Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Makanan

ABSTRACT

This study aims to develop, find out the feasibility of developing interactive learning media based on the articulate storyline application for MI/ SD students and find out the responses of five grade student. Researchers used research and development (RnD) methods and used research models. and the development of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), using 5 systematic stages and accompanied by an evaluation at each stage. The research was conducted at MI Al Hikmah Bandar Lampung and SDN 4 Jatimulyo by using small group test and large group test, student responses and testing the feasibility media from the material, language and media aspects carried out by the validator.

Base d on the data collection of the results of the feasibility test and trial, that the interactive learning media based on the articulate storyline application received a score from material experts with a percentage of 91,5% with the criteria "Very feasible", media experts with a percentage of 84,2% with the criteria " Very feasible", and linguists with a percentage of 93% with the criteria "Very feasible", The results of the student responses that were carried out by the small group test by MI Al Hikmah Bandar Lampung got a percentage of 88% with the criteria "Very good", and The large group test conducted at SDN 4 Jatimulyo obtained a percentage of 84% with the criteria "Very good". With the results of the average number obtained, it can be said that the product in the form of an articulate storyline media developed can be used as media in the learning process by educators and students in schools.

Keywords: ADDIE, Articulate Storyline, Types of animal types based on food

SURAT PENYATAAN ORISINILITAS

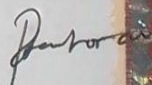
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulya P. Sari Tarihoran
NPM : 1711100153
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA di SD/MI” adalah benar-benar merupakan karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun dari karya lain kecuali pada bagian yang sudah dirujuk atau disebut footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti penyimpangan dalam karya in, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 1 Maret 2024



Ulya P. Sari T

NPM. 1711100153





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

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
ARTICULATE STORYLINE PADA
PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI**

**Nama : Ulya P. Sari Tarihoran
NPM : 1711100153
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqsyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

**Dr. Syamsuri Ali, M. Ag
NIP. 196111251989031003**

Pembimbing II

**Yudesta Erfayliana, M. Pd
NIP. 198901282023211018**

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Dr. Chairul Amriyah, M. Pd
NIP. 196810201989122003**



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

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI**, yang disusun Oleh: **Ulya P. Sari Tarihoran, NPM: 1711100153**, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah dimunaqsyahkan pada hari/tanggal: **Jum'at, 31 Mei 2024** pukul **08.00 – 10.00 WIB**.

TIM MUNAQSYAH SKRIPSI

Ketua : **Dr. Chairul Amriyah, M. Pd** (.....)
Sekretaris : **M. Muchsin Afriyadi, M. Pd** (.....)
Penguji Utama : **Nurul Hidayah, M. Pd** (.....)
Penguji Pendamping I: **Dr. Syamsuri Ali, M. Ag** (.....)
Penguji Pendamping II: **Yudesta Erfayliana, M. Pd** (.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

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

NIP. 196408281988032002



MOTTO

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا
وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ ۚ إِنَّ اللهَ لَا يُحِبُّ
الْمُفْسِدِينَ

Artinya: Dan carilah (pahala) negeri akhirat dengan apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berbuat kerusakan (QS. Al-Qasas: 77)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah, SWT. yang telah memberikan rahmat, hidayah serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, Dengan rasa syukur yang mendalam penulis mempersembahkannya kepada:

1. Orang tuaku yang saya sayangi, Bapak S. Tarihoran dan ibu tercinta Emnil. F yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, mendukung, mendidik dan membiayai selama menuntut ilmu hingga sampai perguruan tinggi, tidak hanya itu terimakasih atas segala doa, motivasi, nasehat dan dukungan yang telah diberikan hingga akhirnya saya bisa menyelesaikan tahap pendidikan ini. Merekalah semangat untuk selalu menyelesaikan skripsi ini

2. Kakaku dan Adikku yang saya sayangi, yang selalu meyemangati, mendukung dan mendoakan keberhasilanku. Kasih sayangmulah yang membuat saya bisa untuk sampai berada diposisi ini, dan semoga kita selalu kompak dan mempunyai visi misi yang sama untuk membahagiakan orang tua tercinta. Amin

3. Almamaterku tercinta: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Ulya P. Sari Tarihoran, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 20 September 1999. Anak ke empat dari pasangan Bapak S. Tarihoran dan Ibu Emnil F. Pendidikan Sekolah dasar di SDN 2 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2011. Dilanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Bandar Lampung lulus pada tahun 2014. Kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Bandar Lampung lulus tahun 2017. Kemudian pada tahun 2017, melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN) Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan mengambil Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat, hidayahnya, serta diberikan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA di SD/MI” dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S. Pd) pada fakultas tarbiyah dan keguruan, Jurusan Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan masih jauh dari kata sempurna, dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan, kritik dan saran yang bersifat membangun dan sangat bermanfaat untuk penulis, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M. Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. Dr. Chairul Amriyah, M. Pd selaku ketua jurusan dan Deri Firmansah, M. Pd selaku sekretaris jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan penulis dalam mengikuti pendidikan sampai terselesaikannya penulisan skripsi.
3. Dr. Syamsuri Ali, M. Ag. selaku pembimbing I dan Yudesta Erfayliana, M. Pd selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan motivasi, bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini sehingga terselesaikan.
4. Hasan Sastra Negara, M. Pd, Anton Trihasnanto, M. Pd, Ahmad Wanda, M. Sn, Erna Wati, M. Pd, Fitri Anggraini, M. Pd, Ela Maryuni, S. Pd selaku validator.
5. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama

menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

6. Teman-teman dan sahabatku Elza, Ayu Intan FTZ, Hanin Hanania, Andini FS, Dian A, Dinda RF, Puput, Rahma, Alda, Ayu Seyo, Nipa, Amalia, Melda, Nina, Faza, Chintya dan lainnya yang telah memberikan dukungan, semangat dan bantuan kepada penulis selama mengerjakan skripsi ini.

Bandar Lampung, 1 Maret 2024

Ulya P. Sari Tarihoran
NPM. 1711100153

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Kajian Peneliti Terdahulu Yang Relevan	9
H. Kerangka Berfikir	11
I. Sistematika Penulisan	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian media pembelajaran.....	12
2. Fungsi dan manfaat media pembelajaran	13
3. Macam-macam dan jenis media pembelajaran ...	13
4. Pemilihan media pembelajaran	15
B. Aplikasi	16
C. Media interaktif <i>Articulate Storyline</i>	16
1. Penegrtian Media Interaktif	16
2. Penegertian <i>Articulate Storyline</i>	17
D. Pembelajaran IPA	18
1. Pengertian IPA	18
2. Hakikat IPA	18
3. Tujuan belajar IPA	19

E. Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Makanannya	19
---	----

.....
BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian	22
B. Lokasi penelitian	22
C. Prosedur penelitian	22
D. Langkah-langkah pengembangan	23
1. <i>Analysis</i>	23
2. <i>Design</i>	23
3. <i>Development</i>	24
4. <i>Implementation</i>	24
5. <i>Evaluation</i>	25
E. Speksi Produk Yang Dikembangkan.....	25
F. Subjek Uji Coba Pengembangan.....	25
G. Intrumen Penelitian.....	26
H. Uji Coba Produk	27
I. Teknik Pengumpulan Data.....	27
1. Observasi	27
2. Wawancara	27
3. Angket	27
J. Teknik AnalisisData	28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	31
B. Pembahasan	41

BAB V Penutup

A. Simpulan.....	44
B. Rekomendasi	45

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Skor Penilaian

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan

Tabel 4.1 Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Tabel 4.2 Data Hasil Penilaian Ahli Media

Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Tabel 4.4 Data Hasil Penilaian revisi Ahli Materi

Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian revisi Ahli Media

Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian revisi Ahli Bahasa

Tabel 4.7 Data Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Kelompok
Kecil

Tabel 4.8 Data Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Kelompok
Besar

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Prosedur Penggunaan Produk

Gambar 4.1 cover atau sampul media

Gambar 4.2 tampilan menu media

Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan Media

Gambar 4.4 Tampilan materi media

Gambar 4.5 Tampilan evaluasi

Gambar 4.9 Data Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi
- Lampiran 3 Daftar Validator Media Pembelajaran Interaktif
Articulate Storyline
- Lampiran 4 Surat Pernyataan Validasi
- Lampiran 5 Lembar Penilaian Ahli Media
- Lampiran 6 Lembar Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 7 Lembar Penilaian Ahli Bahasa
- Lampiran 8 Lembar Penilaian Respon Pendidik
- Lampiran 9 Lembar Penilaian Respon Peserta Didik
- Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 11 Data Hasil Penelitian

BAB I

PEN DAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pada bagian sub bab ini peneliti akan menjelaskan maksud dari judul penelitian ini supaya tidak menimbulkan kesalah pahaman dalam memahami judul tersebut. Judul penelitian yang dimaksud ialah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA di Sd / Mi”. adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan yakni :

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif merupakan metode komunikasi dimana output dari media berasal dari masukan pengguna, media interaktif yang bekerja dengan pengguna partisipasi, media masih memiliki tujuan yang sama tapi masukan pengguna menambahkan interaksi dan membawa fitur-fitur menarik pada sistem dan tampilan media untuk kenikmatan yang lebih baik, media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer.¹

2. Aplikasi *Articulate Storyline*

Articulate Storyline Merupakan salah satu multimedia authoring tools yang di gunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi. Aplikasi ini sangat berguna untuk membuat modul e-learning interaktif maupun pembelajaran online. Pada aplikasi *articulate storyline* memiliki tampilan dashboard hampir mirip dengan PowerPoint, tetapi

¹Cecep Kustandi Dan Deddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2020). h. 4

menawarkan lebih banyak fungsionalitas dan pilihan (opsi) untuk penerbitan sebagai halaman web HTML5.²

3. Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Sumber makanan hewan dikelompokkan menjadi dua yaitu tumbuhan dan hewan. Makanan yang bersumber dari tumbuhan berupa daun, batang, buah, biji- bijian, akar atau umbi-umbian. Sedangkan makanan yang bersumber dari hewan seperti daging, ikan, tulang dan serangga. Perbedaan jenis makanan pada hewan menyebabkan ada penggolongan jenis makanan hewan yaitu (Herbivora, Karnivora, Omnivora).³

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang bermutu dapat diwujudkan melalui usaha yang mampu mensinergikan seluruh komponen pendidikan secara optimal sehingga proses interaksi antar peserta didik dan sumber belajar. Pendidikan dikatakan bermutu, jika melahirkan kelulusan yang mampu menghadapi tantangan kehidupan yang dihadapi.⁴

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi disuatu bangsa amat berpengaruh kepada berbagai segi kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan.⁵ Teknologi pendidikan senantiasa bertujuan untuk

²Deni Sapitri Dan Alwen Bentri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma," *Inovtech: Innovatin Technology Education* Vol 2. No 1 (2020), <https://doi.org/10.24036/Inovtech.V2i01.115>.

³Usman Samatoa, *Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Indeks, 2018). H. 12

⁴Rahmat arofah hari cahyadi " pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE Model" *education journal. Vol 3, No. 1. (2019) h. 1*

⁵Nurmaidah " Media Pendidikan " , *jurnal Al- Afkar vol. V No.1 (April 2016). Hal. 44*

memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri seseorang.⁶

Belajar ialah aktivitas manusia yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, tidak mengenal batas usia baik anak-anak maupun orangtua. Belajar tidak memandang siapa pengajarnya, dimana tempatnya dan apa yang diajarkan. Belajar itu bukan hanya sekedar pengalaman, belajar ialah suatu proses, bukan suatu hasil. Oleh karena itu, belajar berlangsung aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai hasil. *The main objective in learning is to improve creative thinking and higher order thinking skills. Students in elementary schools must begin to be trained in their ability to think at a higher order level, but also remain in their portion. In other words, students are trained according to development and age because students in primary schools have a great curiosity and need more attention. Creative and critical thinking is a characteristic of higher order thinking skills.*

Menurut pandangan Islam setiap muslim wajib menuntut ilmu sebab cara kita beribadah pada Allah SWT, cara kita berbuat baik bisa diketahui dengan menuntut ilmu. Hal ini sesuai dengan hadist yang berbunyi:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ: طَلَبُ الْعِلْمِ
فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ... (رواه ابن ماجه)

Artinya: Dari Anas ibn Malik, ia berkata bahwa Rasullallah SAW bersabda, “Menuntut ilmu adalah kewajiban atas setiap muslim”. (HR. Ibnu Majah)

⁶Benny A. Priadi, M.A., Teknologi Pendidikan Desain dan Konsep Esensial, (depok : PT RajaGrafindo Persada, 2023) h. 7

Makna dari Hadist di atas ialah ilmu dijadikan acuan agar dapat menjalankan ibadah kepada Allah SWT. Sebuah kesia-siaan jika apa bila tidak memiliki ilmu namun menjalankan ibadah. Manusia akan paham apa yang sebelumnya belum dipahami apa bila mau belajar, belajar juga menyesuaikan dengan tuntutan berkembangnya zaman bukan sekedar belajar agama saja,. Selain itu, ilmu tersebut juga harus bermanfaat bagi diri sendiri ataupun banyak orang.

Pada zaman modern perkembangan dunia tidak terlepas dari teknologi. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi dunia pendidikan, teknologi berperan dalam memajukan pendidikan. Pada masa sekarang berdasarkan data dari Ikatan Penerbit Indonesia sebesar 20% terjadi peningkatan pada industri elektronik buku di Indonesia, ini bermakna media baca digital sudah mulai menjadi perhatian penerbit. Dalam pembelajaran dipakai teknologi pada pembuatan media. Dampaknya ialah media digital elektronik lebih sering dipakai untuk menyampaikan bahan ajar sebagai sumber informasi belajarnya. Oleh sebab itu agar pembelajaran lebih menarik serta peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran pendidik dituntut agar bisa mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Maka peneliti ingin memodifikasi pengembangan yang sebelumnya sudah ada dimodifikasi dari bahan ajar cetak ke bahan ajar online, melalui pengembangan media pembelajaran interaktif.⁷

Bahan ajar ialah sumber materi penting bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tanpa bahan ajar, tampaknya pendidik akan mengalami kesulitan dalam menggapai tujuan pembelajaran. Pendidik harus selalu menyediakan bahan ajar dalam proses pembelajaran

⁷Anton Tri Hasnanto Dan Nur Kholifah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Materi Organ Gerak Manusia Berbasis Flash Cs3 Kelas V Sd/Mi," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 9, No. 1 (T.T.), <https://doi.org/1024042/Terampil.V9i1.12166>.

berlangsung. Bahan ajar elektronik ialah bahan ajar yang isi materinya dicantumkan dalam bentuk elektronik yakni bisa berupa audio, audio visual, dan bisa berupa multimedia interaktif.⁸

Media pembelajaran ialah sarana yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran lebih baik dan sempurna. Pemakaian media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan sehingga dapat mudah dipahami. Media pembelajaran juga dapat membantu pendidik dalam mempertahankan perhatian anak terhadap materi yang sedang dibahas. Melalui pemakaian media penyampaian materi dapat berjalan lebih menarik, peserta didik dapat lebih interaktif dan waktu berjalan dengan efisien. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas interaksi antara pendidik dan peserta didik.⁹

Articulate Storyline merupakan salah satu multimedia authoring tools yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi. Aplikasi ini sangat berguna untuk membuat modul e-learning interaktif maupun pembelajaran online. Pada aplikasi *articulate storyline* memiliki tampilan dashboard hampir mirip dengan PowerPoint, tetapi menawarkan lebih banyak fungsionalitas dan pilihan (opsi) untuk penerbitan sebagai halaman web HTML5. *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk membuat simulasi, kuis, interaksi drag-and-drop, rekaman layar, dan

⁸Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan* (Jogjakarta: Diva Press, 2019).

⁹Dr.Cecep Kustandi, M.Pd. Dan Dr. Deddy Darmawan, M.Si., *Pengembangan Media Pembelajaran*. (jakarta: kencana Prenada Media Group, 2020) h. 6

banyak objek e-learning lainnya yang dapat berinteraksi dengan pengguna.¹⁰

Menurut *National Education Association* (NEA) benda yang bisa dimanipulasi, diamati, didengar, dibaca ataupun dibicarakan beserta instrumen yang dipakai untuk kegiatan belajar disebut media. Ketepatan pemilihan media akan berpengaruh pada penguasaan materi selain itu akan membuat pengalaman belajar meningkat.¹¹

Pada masa sekarang handphone android, komputer dengan perangkat lunak seperti google, facebook, instagram ataupun perangkat lunak menarik dikembangkan sebab saat ini teknologi mempermudah peserta didik belajar dari manapun serta kapanpun. Contoh dari perangkat lunak diantaranya Aplikasi *Articulate Storyline* yang akan mempermudah pembuatan bahan ajar. Harapannya kualitas serta daya serap peserta didik mengalami peningkatan melalui pengembangan media pembelajaran.

Dalam menunjang aktivitas belajar yang paling diperlukan ialah buku sebagai sumber belajar. Saat ini sudah ada puluhan buku non-cetak yang ikut menunjang pembelajaran menyesuaikan dengan berkembangnya teknologi.

Proses belajar mengajar akan semakin mudah apabila dibantu oleh media, Pada penelitian ini media yang dipakai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* yang akan dikembangkan oleh peneliti ditingkat

¹⁰Ana Dwi Octavia, Jun Surjanti, Dan Bambang Suratman, "Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 No 5 (2021), <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i5.795>.

¹¹Salma Alhasni, "Meningkatkan Motivasi Guru Menciptakan Media Pembelajaran Melalui Teknik Pendampingan Di Tk Tunas Harapan Kota Timur," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 6, No. 1 (15 Januari 2020): 54, <https://doi.org/10.37905/Aksara.6.1.54-61.2020>.

sekolah dasar yang belum mempunyai program Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Materi Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas V Sd / Mi dengan mengangkat tema ini peneliti terlebih dahulu melakukan observasi kebutuhan dilapangan dengan mengobservasi pembelajaran disekolah dan fasilitas sekolah yang nantinya akan dikembangkan peneliti mewawancarai salah satu guru yang ada di SD Bandar Lampung dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ella Maryuni wali kelas V MI AL-Hikmah Bandar Lampung diperoleh hasil wawancara menyatakan bahwa peserta didik masih menggunakan buku cetak yakni buku tematik terpadu. Proses pembelajaran berlangsung dibantu menggunakan media visual, seperti media gambar, power point dan media pembelajaran lainnya. Terlebih pada masa sekarang sebenarnya agar peserta didik lebih aktif membutuhkan media pembelajaran yang menarik”.¹²

Dari hasil wawancara bagaimana peserta didik dan pendidik agar dapat kreatif, inovatif, dan motivatif dalam memberikan materi pembelajaran melalui alat bantu yakni Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline*, dalam hal ini untuk menggapai sebuah indikator Pada Materi Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas V Sd / Mi dapat memudahkan proses kegiatan belajar mengajar yang efektif, menarik, kreatif dengan maksud agar peserta lebih aktif dan kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan belajar mengajar pada media pembelajaran yang dimiliki oleh Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* ini yang didalamnya terdapat teks,

¹²Ella Maryuni, *Wawancara Dengan Walikelas V, Mi Al- Hikmah Bandar Lampung.*

gambar, foto, animasi, sebagaimana dapat diharapkan menjadi alat bantu yang menarik perhatian peserta didik. motivasi mempunyai makna sebagai sesuatu kekuatan atau sumber penggerak yang menyebabkan seseorang terdorong untuk melakukan suatu kegiatan aktivitas tertentu dalam rangka mencapai tujuan. Pada dasarnya tingkahlaku bermotivasi akan terus berlangsung selama tujuan yang diharapkan belum tercapai.¹³

IPA ialah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Pembelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, ataupun prinsip-prinsip saja tetapi juga ialah suatu proses penemuan. IPA pada hakekatnya ialah produk, proses, sikap, dan teknologi. Oleh karena itu pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah, agar bisa mempelajari IPA secara inkuiri ilmiah, pembelajaran IPA harus didukung dengan pemanfaatan bahan ajar yang dilaksanakan oleh pendidik yang professional dan bahan ajar yang bervariasi. Pada jenjang pendidikan di sekolah dasar, mata pelajaran IPA menggunakan sistem terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya yang disebut dengan pembelajaran tematik. Konsep IPA mulai masuk di pembelajaran tematik pada kelas IV sampai kelas VI.¹⁴

¹³Yudesta Erfayliana, Ahmad Syarif, Dan Andi Widhiya Bayu Utomo, "Pengaruh Interval Ekstensif Dan Fartlek Terhadap Kapasitas Vo2maks Pemain Futsal Mutu Fa Kebumen," *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi* Vol 5. No 1 (2023), <https://doi.org/10.53863/Kst.V5i01.847>.

¹⁴Elisabet Elisabet, Stefanus C. Relmasira, Dan Agustina Tyas Asri Hardini, "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl)," *Journal Of Education Action Research* 3, No. 3 (24 April 2019): 285, <https://doi.org/10.23887/Jear.V3i3.19448>.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa bahan ajar atau media yang dipakai sudah baik, tetapi akan lebih baik lagi jika ditambahkan gambar dan vidio. Oleh Karena itu peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar atau media yang merasa senang dalam memahami materi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Materi Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas V Sd / Mi” penulis berharap dengan dikembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* ini dapat membantu peserta didik lebih tertarik dan aktif melakukan kegiatan pembelajaran disekolah maupun dirumah sehingga dapat membantu peserta didik untuk mengeksplorasi ide-ide mereka hingga memperoleh pengetahuan baru dengan sendirinya.

C. Identifikasi Masalah Dan Batasan Masalah

Identifikasi Masalah

1. Media yang kurang bervariasi hingga peserta didik merasa bosan dalam belajar.
2. Belum memiliki bahan ajar berupa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate*
3. Perlunya pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif guna mempermudah proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.
4. Media pembelajaran yang dipakai pendidik masih menggunakan buku cetak.

Batasan Masalah

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline*.
2. Materi dalam Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* yang dikembangkan ialah

Pada Materi Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas V Sd / Mi.

3. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V MI al- hikmah bandar lampung dan kelas V SDN 4 Jatimulyo.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Materi Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas V Sd / Mi?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Materi Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas V Sd / Mi?
3. Bagaimana cara respon kemenarikan produk kepada pendidik dan peserta didik untuk kelas V SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Materi Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas V Sd / Mi.
2. Mengukur kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Materi Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas V Sd / Mi.
3. Mengukur tingkat kemenarikan produk kepada pendidik dan peserta didik untuk kelas V SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti memperoleh pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Bagi pendidik dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dalam kegiatan belajar mengajar agar

memberikan ketertarikan dan memudahkan peserta didik dalam belajar.

3. Bagi peserta didik dapat mempermudah proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman sebuah materi.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Berdasarkan kajian teori yang dilaksanakan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Arum Donna Safira, Iva Sarifah, Tunjungsari Sekaringtyas “pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran ipa di kelas v sekolah dasar” Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline dengan ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran diperoleh skor rata-rata sebesar 95% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil uji coba one to one mendapatkan skor rata-rata 98,8% dan hasil uji coba small group mendapatkan skor rata-rata 99,4%. Merujuk pada hasil analisis data model Miles dan Huberman, media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.¹⁵
2. Fitriyah Nur Rohmah, Imam Bukhori “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3” Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah aplikasi media pembelajaran

¹⁵Arum Donna Safira, Iva Sarifah, Dan Tunjungsari Sekaringtyas, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar,” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2. No. 2, (2021), <https://doi.org/10.37478/Jpm.V2i2.1109>.

android yang dapat membantu memudahkan penyampaian materi dengan tambahan fitur kompetensi, kuis, video pembelajaran, dan glosarium yang dapat diakses secara offline serta kemudahan pengunduhan pada web yang telah disediakan dilengkapi buku panduan penggunaannya. Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang hasilnya sangat layak untuk digunakan. Sehingga kesimpulannya media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan articulate storyline 3 pada mata pelajaran Korespondensi dapat digunakan sebagai sumber belajar dan media pendukung pembelajaran jarak jauh.¹⁶

3. Yunita Setyo Utami dan Wahyudi

“Pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* Pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V sd” Berdasarkan hasil data penelitian dan hasil pembahasan yang sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran tematik peserta didik kelas 5 SD ini valid. Karena hasil persentase yang diperoleh dari uji validitas oleh pakar media dan pakar materi sebesar 81,4%, dengan kategori sangat baik. Media interaktif berbasis *articulate storyline* juga praktis diterapkan untuk peserta didik. Karena hasil respon peserta didik yang telah dikembangkan telah valid dan praktis untuk digunakan, maka media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat diterapkan di sekolah untuk membantu guru dalam menyampaikan isi materi yang diajarkan.¹⁷

¹⁶Fitriyah Nur Rohmah Dan Imam Bukhori, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3,” *Ecoducation: Economic & Education Journal* Vol 2, No, 2 (2020): 3.

¹⁷Yunita Setyo Utami Dan Wahyudi, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V Sd,” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 4 No 1 (2021).

4. Ryan Angga Pratama

“Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan “ maka dapat disimpulkan bahwa media Al Barik (Tutorial Gambar Grafik) yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan siswa Sekolah Menengah Pertama dalam pembelajaran Aljabar memenuhi kriteria valid Valid dengan rata-rata persentase 87,35%, Praktis dengan persentase 81,53%, dan Efektif dengan sumbangan keberhasilan penggunaan media tersebut pada uji coba sebesar 90,83% (skala kecil) dan 88,13% (skala besar). Selain itu, berdasarkan capaian hasil belajar siswa juga menunjukkan rata-rata di atas 75, meskipun terdapat 3 siswa pada uji coba skala besar yang skor pencapaiannya tepat di angka 75, Dengan demikian, media Al Barik (Tutorial Gambar Grafik) dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika SMP.¹⁸

5. Rika Kurnia Sari, Nyoto Harjono

“ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Sd” hasil yang ditemukan maka disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* tematik terhadap minat belajar kelas IV SD dinyatakan valid dan layak digunakan hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. Pertama, media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* tematik terhadap minat belajar kelas IV SD layak digunakan karena dari hasil pengujian mendapatkan presentasi dari ahli media sebanyak 78% dan dari ahli materi mendapatkan 81% sehingga sudah memenuhi kriteria

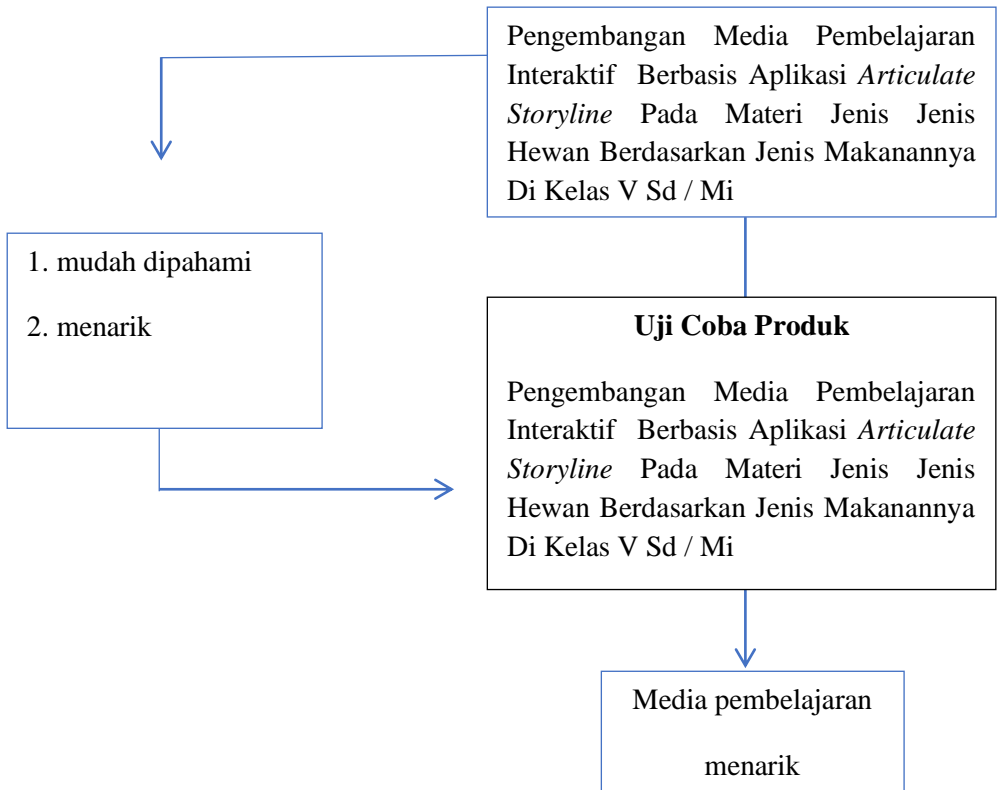
¹⁸Ryan Angga Pratama, “Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan,” *Dimensi* Vol 7 No. 1 (2018).

kelayakan. Hal ini tidak terlepas dari materi dan media dikembangkan. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan anak SD khususnya siswa kelas IV. Kelayakan materi dapat ditinjau dari kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran dan pada media ditinjau dari format media, kualitas media dan kesesuaian konsep media.¹⁹

H. Kerangka Berfikir

Penelitian ini tentang pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Materi Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas V Sd / Mi, bertujuan untuk menguji coba media pembelajaran agar dapat diterapkan pada proses pembelajaran di SD/MI agar lebih mudah diterima oleh peserta didik dan menarik.

¹⁹Rika Kurnia Sari Dan Nyoto Harjono, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Selas Iv Sd," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, No. 1 (2021).



Gambar 1.1
Kerangka Berpikir

I. Sistematika Penulisan

Secara garis besar, penulisan skripsi yang dilakukan terdiri dari tiga bagian, yaitu: bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

a. Bagian Awal

Bagian awal proposal skripsi ini terdiri dari sampul depan (cover), lembar pengesahan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran-lampiran.

b. Bagian Isi

Bagian Isi merupakan bagian laporan penelitian yang terdiri dari 3 bab, antara lain:

BAB I: Pendahuluan, pada bagian Bab I terdiri dari penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, sistematika penulisan.

BAB II: Landasan Teori, bagian Bab II: terdiri dari deskripsi teoritis, teori-teori tentang pengembangan model.

BAB III: Metode Penelitian, pada bagian Bab III terdiri dari tempat dan waktu penelitian, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian, pengembangan, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji coba produk, dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil Penelitian Dan Pembahasan, Bab ini menjelaskan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Materi Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas V Sd / Mi, penilaian pendidik dan peserta didik dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* dan kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* berdasarkan penilaian validator

Bab V. Penutup : Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan penulis mengenai hasil penelitian dalam menjawab rumusan masalah, serta saran atau rekomendasi yang penulis berikan terkait penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar, serta dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara garis besar media ialah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah ialah media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk mengakap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁰ Media Adalah alat komunikasi untuk membuat proses pembelajaran lebih efektif

Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian sehingga proses belajar terjadi.

Dari uraian di atas, jika kedua konsep tersebut kita gabungkan maka akan menjadi media pembelajaran yang dapat disimpulkan sebagai sesuatu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada peserta yang dibertujuan agar peserta didik dapat menerima materi secara efektif. Sementara Briggs menyatakan bahwa media

²⁰ Azhar arsyad, *media pembelajaran, (Jakarta : raja grafindo persada, 2019)*, h. 3

pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²¹

Media pembelajaran merupakan perantara atau alat untuk memudahkan proses belajar mengajar supaya tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Pengertian media pembelajaran adalah kombinasi antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware*. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Disamping itu media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.²²

Jadi dapat disimpulkan media pembelajar adalah manusia, materi, alat atau kejadian yang membangun kondisi peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat *grafis*, *photografis*, atau *elektronis* untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi *visual* atau *verbal*.

²¹Abdul Istiqlal, "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Peserta Didik Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Kepemimpinan Dan Pendidikan Sekolah* 3 No. 2 (2018): 142, <https://doi.org/10.34125/Kp.V3i2.264>.

²²Agus Susilo Dan Andriana Sofiarini, "Peran Guru Sejarah Dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4 No. 2 (2020).

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Fungsi media pembelajaran, di antaranya: 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Apabila peserta didik tidak dapat dibawa langsung ke objek yang dipelajari, maka objeklah yang dibawa ke peserta didik; 2) Media pembelajaran dapat melampaui batas ruang kelas; 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan; 4) Media pembelajaran menghasilkan keragaman pengamatan; 5) Media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis; 6) Media pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat baru; 7) Media pembelajaran memotivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar; 8) Media pembelajaran memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari kongkrit sampai abstrak.²³

Manfaat media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa asing, yaitu: 1) Membangkitkan perhatian peserta didik; 2) Meningkatkan motivasi peserta didik untuk berperan serta dalam kegiatan belajar; 3) Mendorong berpikir sistematis; 4) Memunculkan berbagai pengalaman nyata yang sulit didapat dalam situasi pembelajaran tanpa media; 5) Menjadikan pengalaman belajar peserta didik tahan lama dalam ingatan; 6) Menjadikan kegiatan belajar bahasa lebih menarik dan bermakna.

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

²³Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Novatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2019).

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

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

1. Multimedia dijadikan salah satu unsur atau bagian dalam pembelajaran di kelas. Seperti, ketika pendidik menjelaskan materi saat mengajar di kelas berdasarkan buku panduan yang ada, maka multimedia digunakan sebagai alat bantu dan perlengkapan untuk menjelaskan materi di depan kelas.
2. Multimedia dapat membantu dan mendukung pada proses pembelajaran, tapi terkadang dapat juga terhambat oleh multimedia. Dalam arti seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, umpan balik dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.
3. Multimedia digunakan sebagai satu-satunya media di dalam pembelajaran. Demikian seluruh fasilitas pembelajaran ada dalam multimedia tersebut.

Penggunaan multimedia di dalam kelas ketika proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan gairah peserta didik akan rasa ingin tahu dari materi yang akan disampaikannya oleh pendidik nantinya, maka dari itu multimedia sangat membantu proses pembelajaran dan membantu seorang pendidik di dalam

kelas. Multimedia harus dirancangan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Macam-macam dan Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

- 1) Papan tayang.
Berisikan materi tertentu. Papan tayang ini mencakup antara lain: (a) papan tulis dengan berbagai ragam modelnya, (b) papan flannel, (c) papan saku, (d) papan pengumuman, (e) papan listrik, dan majalah dinding.
- 2) Perangkat keras yang digunakan untuk menyajikan materi kepada peserta didik. Terdiri atas:
 - a) Perangkat audio, misalnya radio, rekaman, dan laboratorium Bahasa
 - b) Perangkat visual, misalnya bahan tidak tembus pandang, bahan tembus pandang, slide, film strip, transparansi OHP, dan film gerak.
- 3) Berbagai jenis gambar, misalnya gambar – gambar yang diambil dari buku dan majalah, poster, dan peta.
- 4) Benda tiga dimensi, misalnya model, benda – benda yang terbuat dari plastic, dan sejenisnya.
- 5) Program – program pembelajaran interaktif berbasis computer

Secara umum media pembelajaran bahasa dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu:²⁴

- 1) Media perangkat/peralatan
Abdul Hamid, mengemukakan bahwa media jenis perangkat/peralatan dibagi lagi menjadi dua kategori, yakni:
 - a) Perangkat teknis yang meliputi;

²⁴Septi Mahayani Dkk., “Kotak Pop-Up Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya Dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas Viii Smp,” *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa* 9, No. 2 (25 Juli 2018): 98, <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v9i2.25847>.

- 1) Perangkat dengar seperti radio, *tape recorder*, *CD* dan laboratorium bahasa sederhana.
 - 2) Perangkat pandang seperti alat untuk menampilkan gambar, alat peraga, proyektor untuk menampilkan transparan dan lain-lain.
 - 3) Perangkat dengar pandang seperti televisi, video, *LCD* dan lain-lain.
- b) Perangkat elektronik, seperti komputer.
- Media materi pembelajaran, Sedangkan media jenis materi pembelajaran dibagi menjadi tiga kategori, yakni:
- 1) Media materi cetak, seperti buku-buku, gambar, peta, leaflet, transparan, kartu dan simbol.
 - 2) Media materi pandang-dengar tidak bergerak, seperti film yang tidak bergerak dan sejenisnya,
 - 3) Media materi pandang-dengar bergerak, seperti film-film, kaset-kaset video dan *VCD*.

2) Kegiatan penunjang pembelajaran

Adapun media jenis kegiatan penunjang pembelajaran seperti, kegiatan rihlah dan kunjungan, pameran, sandiwara, perlombaan, camping bahasa, jalan sehat dan lain-lain. Sementara ditinjau dari segi penggunaan media dikaitkan dengan indera yang digunakan manusia untuk memperoleh pengetahuan, media diklasifikasikan menjadi tiga macam, yaitu; media pandang, media dengar dan media dengar-pandang.

Adapun penjelasan lain dari berbagai jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media (media pandang/*visual*) Media pandang dapat berupa alat peraga, yaitu; benda-benda alamiah, orang dan kejadian; tiruan benda-benda alamiah, orang dan kejadian, dan gambar benda-benda alamiah, orang dan kejadian.

- 2) Media (dengar/*audio*) Media dengaryang dapat digunakan untuk pengajaran bahasa antara lain radio, tape recorder, dan laboratorium bahasa (yang sederhana).
- 3) Media (dengar

Media berdasarkan jenisnya ke dalam beberapa jenis, yaitu :

 - 1) Media *auditif*, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti *tape recorder*.
 - 2) Media *visual*, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud *visual*.
 - 3) Media *audiovisual*, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi ke dalam dua jenis:
 - a) *Audiovisual* diam, yang menampilkan suara dan *visual* diam, seperti film *sound slide*.
 - b) *Audiovisual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, *video cassette* dan *VCD*.²⁵

4. Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum menggunakan media, pendidik memerlukan perencanaan dan pemilihan dalam menggunakan media pembelajaran. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar sehingga minat dan motivasi belajar peserta didik juga meningkat. Serta membantu para guru dalam menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Tiga prinsip utama yang bisa dijadikan guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

²⁵Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis Dan Praktik* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018).

- 1) Prinsip efektivitas dan efisiensi, artinya media yang akan digunakan dalam pembelajaran seharusnya bisa mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.
- 2) Prinsip relevansi, artinya mempertimbangkan kebutuhan guru, kebutuhan peserta didik, dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Dan juga media yang digunakan sesuai dengan konteks kehidupan anak didik yang sehari-hari dilihat, didengar, dan dialami.
- 3) Prinsip produktivitas, artinya guru dituntut untuk bisa menganalisis apakah media yang akan digunakan bisa meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak. Jika media yang digunakan bisa menghasilkan dan mencapai target tujuan pembelajaran lebih bagus dan banyak maka media tersebut dikategorikan media produktif.

B. Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah: program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Ada banyak pengertian mengenai aplikasi oleh para ahli: menurut buyens Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas. Menurut Post Aplikasi adalah sistem lengkap yang mengerjakan tugas spesifik. Menurut Dhanta aplikasi (application) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft

Excel. Sedangkan menurut Anisyah aplikasi adalah penerapan, penggunaan atau penambahan.²⁶

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan software yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (application suite). Contohnya adalah Microsoft Office dan OpenOffice.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya.

C. Media Interaktif *Articulate Storyline*

1. Penegrtian Media Interaktif

Media interaktif adalah salah satu dari beberapa jenis media yang di gunakan dalam pembelajaran, media interaktif merupakan metode komunikasi dimana output dari media berasal darimasukan pengguna, media interaktif yang bekerja dengan pengguna partisipasi, media masih memiliki tujuan yang sama tapi masukan pengguna menambahkan interaksi dan membawa fitur-fitur menarik pada sistem dan tampilan media untuk kenikmatan yang lebih baik, media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer.²⁷

Pembelajaran interaktif salah satu proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses, baik secara mental maupun secara fisik. Selain itu pembelajaran

²⁶Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inofatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan* (Jogjakarta: Diva Press, 2019).

²⁷Anis Inawati Dan Durinta Puspasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3d Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Otkp Di Smkn 4 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)* Volume 9, Nomor 1 (2021).

interaktif menitik beratkan pada pertanyaan peserta didik sebagai ciri sentralnya dengan cara menggali pertanyaan pertanyaan peserta didik. Terdapat salah satu aplikasi yang berkembang dan mendukung penggunaan media interaktif yaitu aplikasi *articulate storyline*.

2. Pengertian *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video.²⁸ Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis web (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphone maupun handphone.²⁹

Articulate Storyline cukup mudah dipelajari bagi para pemula, terutama untuk para pendidik yang telah memiliki dasar membuat media pembelajaran menggunakan *microsoft powerpoint*. Karena *Articulate Storyline* memiliki fitur yang mirip dengan fitur yang ada pada *powerpoint*. Sedangkan bagi pengguna yang sudah mahir, dapat berkreasi dan menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan *powerfull*.³⁰ *Articulate Storyline* di dalam kebutuhan bidang pendidikan cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu bersaing dengan media adobe flash.

²⁸ Amiroh “Mahir membuat media interaktif *articulate storyline*”, (Pustaka Ananda srva, Yogyakarta 2018) h.2-3

²⁹ Rika Kurnia Sari Dan Nyoto Harjono, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Selas Iv Sd.” *Jurnal pedagogi dan pembelajaran*, vol 4 no. 1, tahun 2021, hal 122-130

³⁰ Arum Donna Safira, Iva Sarifah, Dan Tanjungsari Sekarintgyas, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Prima magistra : jurnal ilmiah kependidikan volume 2, nomor 2, oktober 2021, h 237-235*

Perbedaan dari Adobe Flash yang merupakan media yang paling sering digunakan sebagai media pembelajaran interaktif saat ini yaitu *Articulate Storyline* tidak membutuhkan bahasa pemrograman atau script dalam proses pembuatannya. Seluruh perintah animasi dapat dilakukan dengan menu “trigger” sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif. Program *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yaitu *smart brainware* sederhana. Program tersebut juga memudahkan pengguna untuk publish secara online maupun offline sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, word processing, dan laman personal.³¹

D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

IPA merupakan cabang ilmu yang fokus kajiannya adalah alam dan proses-proses yang ada di dalamnya. Pembelajaran IPA merupakan studi tentang manusia atau studi tentang masalah-masalah bagaimana manusia mengembangkan satu kehidupan yang lebih baik.³² Pendidikan sains menekankan pada pemberian secara langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan sains diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Sedangkan menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD bahwa: IPA berhubungan dengan

³¹Ryan Angga Pratama, “Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan.” *Journal dimensi*, vol 7 no, 1: 19-35, 2018 .

³² Usman Samatowa, *Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Indeks, 2019), h. 2

cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang bersifat fakta – fakta, konsep – konsep, prinsip – prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa IPA bukan hanya sekedar teori tapi IPA lebih menekankan proses di mana kita harus menemukan konsep dan menghubungkan dengan pengalaman yang sudah kita alami sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.³³

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

IPA merupakan salah satu cabang ilmu yang fokus pengkajiannya adalah alam dan proses-proses yang ada di dalamnya. Hakikat IPA adalah:

- 1) IPA adalah pengetahuan yang mempelajari, menjelaskan, serta menginvestigasi fenomena alam dengan segala aspeknya yang bersifat empiris.
- 2) IPA sebagai proses atau metode dan produk. Dengan menggunakan metode ilmiah yang sarat keterampilan proses, mengamati, mengajukan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis, serta mengevaluasi data dan menarik kesimpulan terhadap fenomena alam, maka akan diperoleh produk IPA, misalnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi yang kebenarannya bersifat tentatif.
- 3) IPA bisa dianggap sebagai aplikasi. Dengan penguasaan pengetahuan dan produk, IPA dapat dipergunakan untuk menjelaskan, mengolah dan memanfaatkan,

³³ Usman Samtowa, Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar., h2

memprediksi fenomena alam, serta mengembangkan disiplin ilmu lainnya dan teknologi

3. Tujuan Belajar IPA

Dengan mempelajari IPA, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah berubah dari waktu ke waktu
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPA serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

E. Jenis Jenis Hewan Berdasarkan Makanannya

Sumber makanan hewan dikelompokkan menjadi dua yaitu tumbuhan dan hewan. Makanan yang bersumber dari tumbuhan berupa daun, batang, buah, biji- bijian, akar atau umbi-umbian. Sedangkan makanan yang bersumber dari

hewan seperti daging, ikan, tulang dan serangga. Perbedaan jenis makanan pada hewan menyebabkan ada penggolongan jenis makanan hewan yaitu : 1. Herbivora : hewan pemakan tumbuhan. 2. Karnivora : hewan pemakan daging 3. Omnivora : hewan pemakan tumbuhan dan daging.

Jenis makanan hewan dikelompokkan menjadi dua yaitu makanan berupa tumbuhan makanan yang berupa hewan lainnya. Hewan yang memakan tumbuhan memilih bagian tumbuhan yang dapat dijadikan makanan. Ada hewan yang memakan daun tumbuhan. Ada pula hewan yang hanya memakan batang, buah, atau hanya biji tumbuhan. Namun, ada beberapa jenis hewan yang memakan lebih dari satu bagian tumbuhan tersebut.

Bagian tumbuhan yang paling sering dijadikan makanan hewan adalah daun. Hewan seperti ula, rusa, dan zebra, merupakan beberapa contoh hewan yang memakan daun. Sementara itu, beberapa hewan menyukai batang tumbuhan. Sapi merupakan salah satu hewan yang menyukai batang tanaman padi dan jagung. Sedangkan hewan panda menyukai batang pohon bambu. Bagian tanaman berupa buah juga disukai hewan, belatung senang memakan bagian dalam buah dan ini seringkali merugikan para petani buah. Burung-burung menyukai bagian tumbuhan yang berupa biji. Biji padi sering menjadi incaran burung pipit. Biji kenari sangat disukai oleh tupai.

Beberapa hewan memakan hewan yang lebih kecil sebagai makanannya. Hewan kecil ini menjadi mangsa bagi hewan yang lebih besar. Serangga menjadi makanan bagi hewan-hewan yang lebih besar. Serangga menjadi makanan bagi hewan-hewan seperti katak atau cicak. Tikus menjadi makanan bagi kucing, demikian juga dengan kelinci yang menjadi makanan bagi burung elang.

Berdasarkan jenis makanannya, hewan dikelompokkan menjadi tiga golongan. Ketiga golongan itu adalah golongan herbivora, karnivora, dan omnivora.

1. Kelompok hewan herbivora merupakan hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan. Hewan ini memiliki susunan gigi yang khas. Gigi hewan ini terdiri atas gigi seri dan gigi geraham, dan tidak memiliki gigi taring. Gigi seri berada di depan dan tajam. Gigi ini berguna untuk memotong makanan. Sementara itu, gigi geraham berfungsi untuk menghaluskan makanan yang telah dipotong oleh gigi seri. Contoh hewan yang termasuk kelompok ini adalah sapi, kelinci, kerbau, dan rusa.
2. Kelompok hewan karnivora adalah kelompok hewan yang memakan hewan lain. Sebagian besar hewan yang termasuk di dalam kelompok ini merupakan hewan buas dan liar. Hewan ini harus berburu untuk mendapatkan makanan. Oleh karenanya, hewan ini memiliki gigi taring yang tajam dan kuat. Gigi taring berguna untuk merobek dan mengoyak mangsa. Hewan ini juga memiliki gigi seri yang tajam dan kuat meskipun berukuran kecil. Gigi ini juga berfungsi untuk memotong makanan. Hewan yang termasuk dalam kelompok ini adalah harimau, singa, anjing, buaya, dan ular.
3. Kelompok hewan omnivora merupakan kelompok hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan maupun hewan lain. Hewan omnivor memiliki susunan gigi tersendiri. Gigi seri, gigi taring, dan gigi geraham hewan ini berkembang dengan baik untuk menyesuaikan dengan makanannya. Gigi seri dan gigi taring digunakan ketika memakan makanan yang berupa hewan lain. Sementara itu, gigi seri dan gigi geraham digunakan ketika memakan makanan berupa tumbuhan. Orangutan, gorila, dan monyet, merupakan beberapa contoh hewan yang termasuk dalam kelompok ini.
4. Kelompok hewan insektivora merupakan hewan yang makanannya serangga kecil. Hewan insektivora umumnya memiliki lidah yang panjang dan lengket untuk menangkap

mangsanya. Cicak, katak, tringgiling, dan bunglon, merupakan contoh hewan yang termasuk kelompok ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Produk yang telah dikembangkan berupa media articulate storyline telah diuji kelayakannya dengan menggunakan uji validasi yang dilakukan oleh para ahli, uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan menggunakan respon peserta didik dengan rincian sebagai berikut: Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor presentase 91,5% dengan kriteria “Sangat Baik”, validasi ahli media mendapatkan skor presentase 84,2% dengan kriteria “Sangat Baik”, validasi ahli bahasa mendapatkan skor presentase 93% dengan kriteria “Sangat Baik”, dan mendapatkan skor respon peserta didik, dengan memiliki rata-rata presentase 86% kriteria sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis aplikasi articulate storyline layak digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah.

2. Penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan respon peserta didik dengan cara memberikan angket kemenarikan media dan memberikan uji coba yang dilakukan oleh uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan di MI Al Hikmah Bandar Lampung mendapatkan skor presentase sejumlah 88% dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji kelompok besar mendapatkan skor presentase sejumlah 84% dengan kategori “Sangat Baik”, sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis aplikasi articulate storyline yang digunakan sangat layak digunakan.

B. Rekomendasi

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat melanjutkan penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA

disekolah, baik dengan menggunakan materi yang sama maupun pada materi yang berbeda.

2. Bagi Peserta Didik

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* yang dilakukan oleh peneliti memiliki tujuan agar peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tau terhadap isi media karena pada materi disertai contoh gambar dan animasi bergerak, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Saran untuk Peneliti

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* memiliki beberapa kesulitan yang dapat dijadikan evaluasi untuk mengembangkan media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Istiqlal. “Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Peserta Didik Di Perguruan Tinggi.” *Jurnal Kepemimpinan Dan Pendidikan Sekolah* 3 No. 2 (2018): 142. <https://doi.org/10.34125/Kp.V3i2.264>.
- Aida, La’ali Nur, Dewi Maryam, Dan Fia Fabiola. “Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual.” *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7, No. 1 (2020): 43-44.
- Alhasni, Salma. “Meningkatkan Motivasi Guru Menciptakan Media Pembelajaran Melalui Teknik Pendampingan Di Tk Tunas Harapan Kota Timur.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 6, No. 1 (15 Januari 2020): 54. <https://doi.org/10.37905/Aksara.6.1.54-61.2020>.
- Ana Dwi Octavia, Jun Surjanti, Dan Bambang Suratman. “Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 No 5 (2021). <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i5.795>.
- Andi Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press, 2019.
- . *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis Dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018.

Anis Inawati Dan Durinta Puspasari. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3d Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Otkp Di Smkn 4 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)* Volume 9, Nomor 1 (2021).

Anton Tri Hasnanto Dan Nur Kholifah. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Materi Organ Gerak Manusia Berbasis Flash Cs3 Kelas V Sd/Mi.” *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 9, No. 1 (T.T.). <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12166>.

Arum Donna Safira, Iva Sarifah, Dan Tanjung Sari Sekarintyas. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2. No. 2, (2021). <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>.

Asep Kurniawan. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya, 2018.

Cecep Kustandi Dan Deddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2020.

Deni Sapitri Dan Alwen Benti. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma.” *Inovtech: Innovatin Technology Education* Vol 2. No 1 (2020). <https://doi.org/10.24036/inovtech.v2i01.115>.

Elisabet, Elisabet, Stefanus C. Relmasira, Dan Agustina Tyas Asri Hardini. "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl)." *Journal Of Education Action Research* 3, No. 3 (24 April 2019): 285. <https://doi.org/10.23887/Jear.V3i3.19448>.

Nunuk Suryani. *Media Pembelajaran Novatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2019.

nurmadiyah. "Media Pendidikan." *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 5, No. 1 (2018): 131–44. <https://doi.org/10.28944/Afkar.V5i1.109>.

Nurul Hidayah Dan Rohmatillah. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Islami Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Membaca Di Sd/Mi." *Ar:-Riayah : Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 5, No. 1, 2021*. <https://doi.org/10.29240/Jpd.V5i1.2668> | P. 27-38.

Rika Kurnia Sari Dan Nyoto Harjono. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Selas Iv Sd." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, No. 1 (2021).

Ryan Angga Pratama. "Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan." *Dimensi* Vol 7 No. 1 (2018).

Sugiono. *Metoden Penelitian & Pengembangan (Research And Development)*. Bandung: Cv. Alfabeta, 2019.

Syofnidah Ifrianti. *Teori Dan Praktik Microteaching*. Yogyakarta:Pustaka Pranala, 2019.

Usman Samatoa. *Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks, 2018.

Yudesta Erfayliana, Ahmad Syarif, Dan Andi Widhiya Bayu Utomo. “Pengaruh Interval Ekstensif Dan Fartlek Terhadap Kapasitas Vo2maks Pemain Futsal Mutu Fa Kebumen.” *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi* Vol 5. No 1 (2023). <https://doi.org/10.53863/Kst.V5i01.847>.

Yunita Setyo Utami Dan Wahyudi. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V Sd.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 4 No 1 (2021).