

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

Skripsi

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

Oleh:

**VICKY ADITYA PUTRA
NPM. 1711100156**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



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

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

Skripsi

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

Oleh:

**VICKY ADITYA PUTRA
NPM. 1711100156**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Yuli Yanti, M.Pd.I

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

ABSTRAK

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti memperoleh keterangan bahwa Pendidik sudah menggunakan Media pembelajaran berupa gambar dan video. sedangkan didalam video hanya terdapat materi saja sehingga interaktif antara pendidik dan peserta didik kurang. sementara peserta didik kelas V SD/MI membutuhkan media pembelajaran yang interaktif kemudian memiliki gambar bergerak, terdapat animasi, serta warna yang menarik Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* pada pembelajaran tematik kelas V SD/MI, untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik tentang media interaktif yang dikembangkan di SD/MI.

Metode penelitian yang digunakan adalah 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media serta respon pendidik dan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *articulate storyline* memperoleh nilai rata-rata persentase dari ahli materi mencapai presentase 95% dengan kriteria “sangat layak”, ahli bahasa mencapai presentase 94% dengan kriteria “sangat layak”, ahli media mencapai presentase sebesar 97%. penilaian respon pendidik memperoleh presentase sebesar 88% dengan kriteria sangat layak, tahap uji coba skala kecil mendapatkan presentase keseluruhan sebesar 98% dengan kriteria sangat layak, uji coba skala besar mendapatkan presentase keseluruhan sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* yang telah peneliti kembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *Media Pembelajaran interaktif, articulate storyline*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Vicky Aditya Putra**
NPM : **1711100156**
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, November 2021

Penulis



Vicky Aditya Putra
NPM. 1711100156



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

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

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI ARTICULATE
STORYLINE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS V SD/ MI**
Nama : Vicky Aditya Putra
NPM : 1711100156
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd.
NIP. 197805052011012004

Pembimbing II

Yuli Yanti, M.Pd.I.
NIP. -

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd.
NIP. 196910031997022002



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

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD/MI** yang disusun oleh: **VICKY ADITYA PUTRA, NPM : 1711100156**, Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Senin, tanggal 1 November 2021 pukul 08.00-10.00 WIB, tempat: Ruang Sidang Virtual melalui aplikasi *Google Meet*.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Dr. Safari, S. Ag., M.Sos.I. (.....)

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd. (.....)

Penguji Utama : Dr. Nur Asiah, M.Ag. (.....)

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

Penguji Pendamping II : Yuli Yanti, M.Pd.I. (.....)



Mengetahui,
Dean Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd.
NIP. 196408281988032002

MOTTO

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا

يُؤْمِنُونَ

"Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi. Tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan Rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman"

(Q.S. Yunus Ayat:101)¹



¹ Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro. 2016), h.109.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah skripsi ini dapat terselesaikan, dengan kerendahan hati yang tulus dan hanya mengharapkan ridho dari Allah SWT, penulis mempersembahkan skripsi kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, ayah Tri Susanto dan ibu Nining Susanti yang selalu memberikan kasih sayang, pengorbanan, semangat, motivasi, dan do'a yang tiada henti untuk membimbingku sehingga dapat mencapai keberhasilan.
2. Kakak tersayang rian kurniawan dan dewi juwita sari yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan tiada henti.
3. Para dosen, dan sahabatku yang telah memberikan ilmu serta mengingatkan dalam kebaikan.
4. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Vicky Aditya Putra yang dilahirkan pada tanggal 23 Januari 1998 di Desa Podorejo, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung. Penulis merupakan anak ketiga dari pasangan Bapak Tri Susanto dan ibu Nining Susanti.

Penulis memulai jenjang pendidikan mulai dari SDN 2 Rejosari, Kecamatan Pringsewu pada tahun 2004-2010, kemudian melanjutkan di SMP Negeri 4 Pringsewu pada tahun 2010-2013, dan melanjutkan ke SMA Negeri 2 Pringsewu Kabupaten Pringsewu diselesaikan pada tahun 2016.

Tahun 2017 penulis melanjutkan jenjang kuliahnya di UIN Raden Intan Lampung terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada tahun 2019 penulis melaksanakan KKN di Desa Margomulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan dan PPL di MIN 5 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya bagi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi “*Articulate Storyline*” Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI”**. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak, Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Yuli Yanti, M.Pd selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, serta solusi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mengajarkan ilmu pengetahuan selama dibangku perkuliahan.
5. Kepala SDN 2 Bumiarum ibu Endang Sutati, S.Pd. dan Mi Al Hikmah Bandar Lampung Ibu Desi, S.Pd.I Serta Ibu Sri hartati, S.Pd selaku Wali kelas V SDN 2 Bumiarum dan Bapak Cahyo, S.Pd selaku Wali kelas V Mi Al Hikmah Bandar Lampung. yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
6. Teman-teman Tercinta yang selalu memberikan semangat Ahyar Rosadi Taufan Septian Arya nanda, Amelia Anggraini, Riska Ayunda Bela Effendi, Nur Rohmah,

Sarpendi, Yoga Arif Rapidho, Serta Teman teman PGMI Angkatan 2017 terkhusus kelas D.

7. Teruntuk Sastika Widi Astuti yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti selama penyusunan skripsi.\
8. Teman-teman KKN Desa Margomulyo 2020 serta kelompok PPL Min 5 Bandar Lampung yang telah memberikan dukungan serta semangat.
9. Kepada UKM PIK SAHABAT yang telah memberikan banyak pengalaman.
10. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB IPENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Produk.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Metode Pengembangan	9
B. Media Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	11
3. Manfaat Media Pembelajaran	12
4. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	13
C. Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	14
1. Pembelajaran Interaktif.....	14
2. Multimedia Pembelajaran Interaktif	14
3. Alat membuat multimedia.....	16

4. <i>Articulate Storyline</i>	17
D. Pembelajaran Tematik.....	22
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	22
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	23
3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik.....	23
4. Tujuan pembelajaran tematik.....	24
5. Pentingnya pembelajaran tematik	25
E. Materi Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita.....	25
F. Penelitian Yang Relevan	26
G. Kerangka Berpikir	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	31
B. Jenis Penelitian	31
C. Langkah-Langkah Penelitian Dan Pengembangan	31
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	34
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	34
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	35
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	36
D. Teknik Pengumpulan Data	36
E. Instrumen Penelitian	37
F. Teknik Analisis Data	40
1. Angket Validitas Ahli	41
2. Analisis Angket Pendidik dan Peserta Didik	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	45
1. Tahap Pendahuluan (<i>Define</i>)	45
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	48
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	51
4. Tahap Penyebaran (<i>Dessiminate</i>)	68
B. Pembahasan	68
1. Kajian Produk Akhir	69
2. Uji Coba Produk.....	71
3. Kelebihan dan Kekurangan	72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	75
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi Software dan Hardware	20
Tabel 3.1 Kisi Kisi Penilaian Ahli Materi	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Aspek Penilaian Ahli Media	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli bahasa.....	39
Tabel 3.4 Kisi Kisi Penilaian Uji Coba Produk	40
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan	40
Tabel 3.6 Penskoran Angket Uji Kelayakan.....	41
Tabel 3.7 Penskoran Pada Angket Uji Kemearikan.....	42
Table 3.8 Kriteria Kemearikan Media Interaktif	42
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Bahasa Tahap I.....	52
Tabel 4.2 Saran Perbaikan Validasi Ahli Bahasa Tahap I	53
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Materi Oleh Ahli Bahasa Tahap II.....	54
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	56
Tabel 4.5 Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi Tahap II.....	57
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi Tahap II.....	58
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	60
Tabel 4.8 Saran Perbaikan Validasi Ahli Media Tahap II	62
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	63
Tabel 4.10 Hasil Respon Peserta Didik Skala Terbatas	65
Tabel 4.11 Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar	66
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Pendidik	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Tahap Utama Model Pengembangan 4D	30
Gambar 3.2 Model Penelitian Pengembangan Perangkat 4D	32
Gambar 4.1 Penentuan Ukuran Gambar	48
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Menu Utama	49
Gambar 4.3 Membuat Menu Halaman	49
Gambar 4.4 Mendesain Halaman Materi	50
Gambar 4.5 Media Setelah Di Export	51
Gambar 4.6 Grafik Penilaian Bahasa Tahap I	52
Gambar 4.7 Grafik Penilaian Bahasa Tahap II	54
Gambar 4.8 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Bahasa Tahap I Dan II	55
Gambar 4.9 Grafik Hasil Validasi Materi Tahap I	57
Gambar 4.10 Grafik Hasil Validasi Materi Tahap II	59
Gambar 4.11 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Materi Tahap I Dan II	60
Gambar 4.12 Grafik Hasil Validasi Media Tahap I	61
Gambar 4.13 Grafik Hasil Validasi Media Tahap II	63
Gambar 4.14 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Media Tahap I Dan II	64
Gambar 4.15 Grafik Hasil Respon Peserta Didik Skala Terbatas	65
Gambar 4.16 Grafik Hasil Respon Peserta Didik Skala luas	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi penelitian	85
Lampiran 2. Surat balasan pra penelitian	88
Lampiran 4. Surat balasan penelitian	89
Lampiran 3. Surat izin pra penelitian	90
Lampiran 4. Surat balasan penelitian	91
Lampiran 5. Surat izin penelitian	92
Lampiran 7. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	94
Lampiran 8. Surat Pengantar validasi Ahli Materi I	95
Lampiran 9. Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi I	96
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Materi I	97
Lampiran 11. Surat pengantar validasi Ahli Materi II	100
Lampiran 12. Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi II	101
Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Materi II	102
Lampiran 14. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	105
Lampiran 15. Surat pengantar validasi Ahli Media I	106
Lampiran 16. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media I	107
Lampiran 17. Lembar Validasi Ahli Media I	108
Lampiran 18. Surat pengantar validasi Ahli Media II	111
Lampiran 19. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media II	112
Lampiran 20. Lembar Validasi Ahli Media II	113
Lampiran 14. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	116
Lampiran 15. Surat pengantar validasi Ahli Bahasa I	117
Lampiran 16. Surat Pernyataan Validasi Ahli Bahasa I	118
Lampiran 17. Lembar Validasi Ahli Bahasa I	119
Lampiran 18. Surat Pernyataan validasi Ahli Bahasa II	122
Lampiran 19. Surat Pengantar Validasi Ahli Bahasa II	123
Lampiran 20. Lembar Validasi Ahli Bahasa II	124
Lampiran 21. Kisi-Kisi dan Angket Respon pendidik I dan II	127
Lampiran 22. Angket Respon Peserta didik Skala Terbatas	128
Lampiran 23. Angket respon Peserta didik Skala Luas	129
Lampiran 24. Nota Dinas Judul	142
Lampiran 25. Surat bebas Plagiarisme Skripsi	144

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan telah direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Hal itu dilakukan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, guna untuk mempersiapkan diri menghadapi lingkungan, serta mampu menimbulkan suatu perubahan positif yang ada dalam dirinya agar berguna bagi bangsa dan negara. Pendidikan ialah suatu bidang yang mengutamakan proses belajar mengajar dalam seluruh aspek kegiatannya. Pendidikan diwujudkan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas SDM serta memperoleh ilmu pengetahuan yang luas. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Alquran surat Al Jatsiyah ayat 13 yang berbunyi:


وَسَخَّرَ لَكُم مَّا فِي السَّمٰوٰتِ وَمَا فِي الْاَرْضِ جَمِيعًا مِّنْهُۥ اِنَّ فِيْ ذٰلِكَ لَآٰيٰتٍ
لِّقَوْمٍ يَّتَفَكَّرُوْنَ

Artinya : *“Dan Dia menundukan untukmu apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi semuanya, (sebagai rahmat dari-Nya). Sesungguhnya yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda kekuasaan Allah bagi kaum yang berpikir.”*¹(QS.Al Jatsiyah/45:13)

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa ayat di atas menyatakan bahwa seluruh isi langit dan bumi akan ditundukkan oleh Allah SWT bagi umat manusia melalui ilmu pengetahuan, diberikan kepada mereka yang mau melibatkan akalnya dan menggunakan pikirannya. Ajaran Islam mendorong umatnya untuk mencari dan mengembangkan ilmu pengetahuan guna kesejahteraan umat, baik lahir maupun batin. Selain Alquran surat

¹ Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya Al-Aliyy*, (Bandung: Diponegoro, 2014), h. 399.

Al Jatsiyah ayat 13, ayat lain juga menjelaskan mengenai pentingnya ilmu pengetahuan yaitu Alquran surat At-Taubah ayat 122 yang berbunyi:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya :*“Dan tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”*.² (QS. At Taubah/9:122)

Berdasarkan penjelasan dari surah At-Taubah ayat 122, dijelaskan bahwa ilmu merupakan hal yang penting dalam kehidupan karena dengan adanya ilmu kita dapat membedakan hal yang berupa kebaikan dan hal yang berupa keburukan dengan ilmu kita dapat menjaga diri. Mendapatkan ilmu maka kita harus belajar. Manusia merupakan makhluk hidup dengan akal budi memiliki potensi untuk terus melakukan pengembangan. Perubahan pada manusia terjadi terus menerus, artinya sifat pengembangan manusia menunjukkan sisi dinamisnya. Salah satu pengembangan manusia, yaitu melalui pendidikan.

Kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang didalamnya memuat tujuan, isi, bahan ajar, dan metode pembelajaran yang semuanya itu digunakan untuk membina siswa ke arah perilaku yang diinginkan dan menilai sejauh mana perubahan perilaku tersebut telah terjadi pada siswa.³ Secara umum struktur kurikulum mempunyai empat komponen utama, yaitu: tujuan, materi/bahan, proses belajar mengajar dan evaluasi. Menurut

²Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya Al-Aliyy*, (Bandung: Diponegoro, 2013), h. 164.

³Supardi, Dahlia. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017) Hlm. 3.

Qomariyah dalam jurnal *tadris, Kurikulum di Indonesia* pernah mengalami perubahan sebanyak 11 kali, serta yang saat ini berjalan yaitu kurikulum 2013.⁴

Salah satu permasalahan yang sering terjadi pada dunia pendidikan yakni penggunaan media ajar yang monoton sehingga menimbulkan kebosanan yang dialami peserta didik, terkhusus pada jenjang sekolah dasar. Contohnya saja pada saat pembelajaran tematik, seharusnya suasana pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan tidak menjemukan serta menggunakan media ajar yang menarik. Terlebih lagi masih sering kita jumpai pendidik yang hanya menggunakan buku pembelajaran sebagai media ajar, kurangnya inovasi dari pendidik sehingga peserta didik kurang termotivasi serta kurang tertarik dalam pembelajaran tematik. Kegiatan belajar mengajar pada konsepnya adalah suatu proses komunikasi yang terjadi antara pengantar dan penerima, proses komunikasi dapat memungkinkan informasi yang disampaikan oleh pendidik akan berbeda penafsiran ketika diterima oleh peserta didik, akibatnya kan terjadi kesalahan dalam penerimaan konsep materi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, sudah seharusnya dalam penyampaian materi pembelajaran menggunakan sebuah media pembelajaran agar pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik untuk merangsang pemikiran, perasaan dan perhatian peserta didik untuk lebih tertarik dan fokus saat belajar.

Seperti yang telah kita ketahui, bahwasanya sistem pembelajaran pada tingkat sekolah dasar masih dilakukan dengan sistem yang manual dengan penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti buku pembelajaran, dan papan tulis. Agar pembelajarandapat berjalan dengan baik, maka perlunya suatu hal yang baru untuk membantu proses pembelajaran, yang mudah dimengerti peserta didik yaitu dengan konsep perkembangan teknologi yang menarik dan menyenangkan. Salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mengatasi hal tersebut

⁴ Ismail S.Wekke, Ridha W.Astuti, Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim, (*Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02 (1) (2017) Hal. 34.

yakni media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi. Oleh karena itu pendidik diharapkan mampu mengoptimalkan sarana yang tersedia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi yang pada saat ini, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.⁵

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat pemanfaatan komputer dan internet semakin banyak pula digunakan dalam proses pembelajaran. *Software articulate storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan *software articulate storyline* tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya seperti *macromedia flash*, *adobe flash* dan lain sebagainya.⁶ Sebagaimana yang telah dikatakan oleh kholifah dan santosa dalam jurnal Pendidikan Matematika, *Articulate* sendiri merupakan salah satu aplikasi yang baru diperkenalkan pada tahun 2001. Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi tutorial yang menarik.⁷

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti pada saat kegiatan pra-penelitian secara daring, pada tanggal 7 September 2020 di SDN 2 Bumi Arum, dan MI Al-Hikmah Bandar Lampung 12 September 2020. Melalui kegiatan wawancara kepada pendidik dan penyebaran angket analisis kebutuhan pada peserta didik, diperoleh keterangan bahwa Pendidik sudah menggunakan Media pembelajaran berupa gambar dan video. sedangkan didalam video hanya terdapat materi saja sehingga interaktif antara pendidik dan peserta didik kurang. sementara peserta didik kelas V SD/MI membutuhkan media pembelajaran

⁵Fatma sukrawati, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi SMP berbasis android untuk bekal menghadapi UAN di SMP Islam bakti 1 surakarta". *Jurnal Teknologi Informasi*. Vol. 11 no.31, (maret 2016). Hal 1

⁶Saputra Indra Purnama dan I Gusti Putu Asto B. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronikkelas X Tei 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 03 Nomor 02 Tahun 2014, 275-279, hal. 276

⁷Ryan Angga Pratama, "Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan", *Jurnal Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 7, No. 1 : 19-35 Maret 2018, hal.22

yang interaktif kemudian memiliki gambar bergerak, terdapat animasi, serta warna yang menarik.⁸

Melihat dari permasalahan tersebut sudah seharusnya diperlukan sebuah solusi yang dapat dijadikan sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan diatas. Salah satu cara yang dapat ditempuh yakni dengan menambah media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menurut peneliti dapat mendukung proses pembelajaran adalah sebuah media interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline*, karena dalam aplikasi *articulate storyline* terdapat gambar gambar, icon, animasi serta warna yang menarik bagi peserta didik. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif berupa *articulate storyline* agar proses belajar mengajar menjadi optimal dan peserta didik mampu belajar dengan maksimal serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian terdahulu dari Mayang Dwinta Trisniarti, Pujayanto dengan judul “Pengembangan simulasi rangkaian arus bolak-balik berbantuan aplikasi *articulate storyline 2* dan *adobe flash CS 6* sebagai dukungan pembelajaran penting untuk sekolah menengah atas”. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa simulasi rangkaian AC Fisika SMA telah kriteria baik berdasarkan antarmuka pengguna, yaitu 50% responden menilai cukup, 16,67% responden menilai baik, dan 33,33% responden menilai sangat baik. Berdasarkan pemeliharaan, yaitu 50% responden menilai cukup, 20% responden menilai baik, dan 30% responden menilai sangat baik. Kemudian berdasarkan usability yaitu 6.67% responden menilai baik dan 93,33% menilai sangat baik.⁹

Berdasarkan hasil penelitian yang terdahulu terbukti bahwa dalam penggunaan *articulate storylines* sebagai media pembelajaran memberikan efek yang sangat positif ketika diterapkan pada jenjang

⁸Pra Penelitian MI Al-Hikmah Bandar Lampung, dan SDN 2 Bumi Arum Pringsewu, (Tanggal 7 dan 12 September 2020)

⁹Mayang Dwinta Trisniarti, Pujayanto, “Pengembangan simulasi rangkaian arus bolak-balik berbantuan aplikasi *articulate storyline 2* dan *adobe flash CS 6* sebagai dukungan pembelajaran penting untuk sekolah menengah atas”, *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series Int. J. Sci. Appl. Sci.: Conf. Ser. Vol. 1 No. 1 (2017)*, Hal,11

SMA/SMK. Adapun pada penelitian kali ini memiliki perbedaan bahwa peneliti akan mengembangkannya pada jenjang SD/MI, dengan harapan akan menghasilkan efek yang positif pula, ketika digunakan sebagai media pembelajaran, terlebih lagi saat ini belum ada pengembangan *articulate storyline* pada jenjang SD/MI. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang ada diantaranya sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi terkhusus *articulate storyline* masih jarang sekali dilakukan oleh pendidik SD/MI.
2. Media pembelajaran yang sudah ada masih belum dapat menarik minat belajar peserta didik.
3. Peserta didik kelas V SD/MI secara emosional membutuhkan media pembelajaran yang memiliki gambar bergerak, terdapat animasi, serta warna yang menarik.
4. Pendidik belum pernah membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi pada pembelajaran tematik.
5. Era globalisasi yang menuntut dunia pendidikan untuk ikut serta menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yakni pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada tema 6 panas dan perpindahanya di MI Al Hikmah Bandar Lampung dan SD Negeri 2 Bumi Arum pada kelas V. Penilaian kelayakan produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Kemudian dilakukan uji coba skala besar dan skala

kecil pada peserta didik untuk mengetahui respon kemenarikan produk yang telah dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* pada tema 6 panas dan perpindahanya kelas VSD/MI?
2. Bagaimanakah kelayakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* pada tema 6 panas dan perpindahanya kelas V SD/MI?
3. Bagaimanakah respon pendidik dan peserta didik terhadap sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* pada tema 6 panas dan perpindahanya kelas VSD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* pada tema 6 panas dan perpindahanya kelas VSD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* pada tema 6 panas dan perpindahanya kelas V SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* pada tema 6 panas dan perpindahanya kelas VSD/MI.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Peneliti menjadi termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* pada pembelajaran tematik kelas V SD/MI.

b. Bagi peserta didik

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

c. Bagi pendidik

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

G. Spesifikasi Produk

1. Media interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* pada pembelajaran tematik kelas V SD/MI.
2. Media interaktif dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.
3. Menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami peserta didik.
4. Produk media pembelajaran berbentuk software atau program komputer.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau kata lainnya *Research And Development* merupakan sebuah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk, serta telah diuji kelayakan produk tersebut.¹⁰ Berdasarkan penjelasan diatas, apabila hendak menciptakan sebuah produk yang digunakan untuk pembelajaran dibutuhkan analisis kebutuhan terlebih dahulu serta untuk menguji kelayakan produk tersebut supaya dapat digunakan pada pembelajaran, maka diperlukan penilaian produk kepada beberapa ahli pendidikan. Pengembangan dalam artian dapat dikatakan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu produk yang berguna. Hal ini sesuai yang disampaikan oleh Wiryokusumo bahwasanya pengembangan merupakan suatu kegiatan yang telah direncanakan serta dilaksanakan secara sadar dengan penuh tanggung jawab yang bertujuan untuk menumbuhkan dan memperkenalkan suatu produk tertentu.¹¹

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

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah segala sesuatu dapat berupa alat yang berada

¹⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd)*, Bandung: alfabeta, 2017, hal.8

¹¹ Rizky deczricha fannie, “*Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis POE (predict, observe, explain) pada materi program linier kelas XII SMA*”, hal 8-9

dilingkungan sekitar, yang berguna untuk membantu serta mempermudah penyampaian informasi pada saat proses kegiatan belajar mengajar, agar pembelajaran dapat terpenuhi sesuai dengan yang telah direncanakan dan berjalan efektif dan efisien.¹² Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan serta informasi yang berguna bagi peserta didik, karena media pembelajaran mampu menarik perhatian dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap suatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran.

Proses pembelajaran menggunakan banyak sekali alat-alat bantu yang sering kita kenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.¹³ Berikut ini adalah Ayat Al-Quran yang menjelaskan mengenai media pembelajaran:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.” (QS Al-An’am ayat 44)¹⁴

Penjelasan dari ayat diatas ialah jika seorang pendidik ingin menggunakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan

¹²Andi Prastowo, *Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu implementasi kurikulum 2013 pada SD/MI*. (Jakarta, Prenamedia Group: 2016) hal 295

¹³Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, (*Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4 Nomor. 1 Juni 2017*), hal 35

¹⁴Departemen Agama RI, *Ibid*, Hal.272

sebuah informasi pembelajaran, maka semestinya menggunakan media pembelajaran yang dapat apabila seorang pendidik hendak ingin menggunakan media pembelajaran yang mewakili dari sebagian materi yang telah disampaikan pada pembelajaran sebelumnya. Media pembelajaran digunakan agar peserta didik lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran dan lebih semangat dalam menerima materi baru. Melihat dari beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk mengefektifitaskan waktu dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada setiap hal-hal baru, serta dapat mendukung dan meyakinkan ilmu pengetahuan pemikiran peserta didik agar lebih menghidupkan proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran tentunya memiliki beberapa fungsi, diantaranya sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi
Befungsi untuk meningkatkan serta menarik minat belajar peserta didik agar mereka terfokuskan pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- b. fungsi afektif
Media mampu memberikan suasana yang nyaman bagi peserta didik pada saat belajar. Media pembelajaran menampilkan gambar atau ilustrasi yang dapat mendorong dan membangun sikap peserta didik.
- c. Fungsi kognitif
Ialah fungsi media pembelajaran yang dimana mampu memberikan kemudahan dalam memperkuat konsep pengetahuan mereka dengan contoh yang nyata serta untuk mencapai kompetensi peserta didik sesuai yang diinginkan.
- d. Fungsi kompensatoris
Merupakan fungsi media pembelajaran yang digunakan untuk mendalami materi dan membantu peserta didik

yang mengalami kesulitan dalam membaca dan mengingat materi.¹⁵

Media pembelajaran muncul dari sebuah komunikasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mengacu pada peran pendidik guna untuk membawa pesan atau informasi kepada penerimanya.¹⁶ Dalam kegiatan pembelajaran pendidik diharapkan mempunyai rencanaterhadap pembelajaran yang akan di lakukan termasuk pada media pembelajaran, hal tersebut dikarenakan agar media pembelajaran dapat sejalan dan digunakan dengan matri yang akan disampaikan. Seperti yang kita ketahui, pada proses kegiatan pembelajaran perlu menggunakan strategi untuk mengarahkan peserta didik agar tetap fokus pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, memberikan motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dengan apa yang dilihatnya, dan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk ikut dalam kegiatan proses belajar dikelas.¹⁷ Maka dari itu media pembelajaran menjadi salah satu bagian yang dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yakni dengan menggunakan media pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjna dan Rifai dalam Syafruddin dan Andriantoni menungkapkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan

¹⁵Ahmad Susanto, “*Pengembangan Pembelajaran IPS*”. Jakarta: Prenada Media Group, Cet-3 Th 2019, Hal.299

¹⁶Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2018) h. 6

¹⁷Nurul Hidayah, Rizka Wahyuni, Anton Tri Hasnanto “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia”, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 7(1), 2020, 59-66, Hal, 60

- memungkinkannya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
 - d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasi, memerankan dan sebagainya.¹⁸

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

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

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

- a. Ciri fiksasi, menggambarkan kemampuan media merekam menyimpan, melestarikan suatu peristiwa atau obyek. Hal tersebut dilakukan agar guru dapat menggunakannya setiap waktu.
- b. Ciri manipulative, transformasi suatu kejadian atau obyek di mungkinkan karena memiliki ciri-ciri manipulative, kejadian yang memakan waktu berhari hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau 3

¹⁸Syafrudin Nurdin dan Andriantoni, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Ed.1 Cet.1 Jakarta: Rajawali Pers, 2016) Hlm, 121

menit. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengefisienkan waktu.

- c. Ciri distributive, memungkinkan suatu obyek atau kejadian di transformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sebagian besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.¹⁹

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

C. Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*

1. Pembelajaran Interaktif

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

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Multimedia terbagi menjadi dua bagian, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan suatu multimedia yang belum dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan secara sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Multimedia

¹⁹Azhar Arzyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi, Cet Ke-20*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017). Hlm.15-17

interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain lain. Ada beberapa definisi terkait multimedia pembelajaran menurut ahli diantaranya: 1) Gabungan minimal dua media input atau output, misalnya animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar. 2) Perangkat yang mampu membuat presentasi bersifat dinamis dan interaktif dengan mengombinasikan animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar.²⁰

Multimedia merupakan media yang dapat menggabungkan media lebih dari dua unsur yang terdiri atas teks, grafis, foto, audio, video dan animasi secara tersusun. Multimedia yang terdiri dari dua unsur yakni: Multimedia linier yakni multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Kemudian multimedia interaktif yakni suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna sehingga dapat memilih untuk proses selanjutnya.

b. Elemen Multimedia

Secara garis besar elemen multimedia dibagi menjadi dua yakni elemen multimedia yang tidak berbasis waktu (diskret) dan multimedia berbasis waktu (kontinyu). Contoh multimedia yang tidak berbasis waktu antara lain teks dan gambar. Semua jenis multimedia mempunyai peran yang penting dalam menyajikan informasi, karena masing-masing memiliki kekurangan.

1) Elemen Multimedia Teks

Teks merupakan elemen multimedia yang paling dasar. Teks terdiri atau Gabungan kata yang digunakan untuk mengekspresikan suatu pesan atau informasi. Pilihan kata yang tepat dapat memudahkan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna. Pemanfaatan teks dalam sajian multimedia sangat banyak bahkan dapat dikatakan bahwa hampir setiap produk multimedia pasti menggunakan elemen text. Teks sering

²⁰Herman dwi surjono, *multimedia pembelajaran interaktif*. (UNY Pres:Yogyakarta:2017). H 2

digunakan untuk menyajikan isi penjelasan menu label caption dan lain-lain.²¹

2) Elemen Multimedia Gambar

Gambar merupakan image dua dimensi yang dapat dimanipulasi oleh komputer atau laptop misalnya foto grafik ilustrasi diagram gambar bermanfaat untuk visualisasikan konsep verbal atau abstrak gambar pada elemen multimedia digunakan untuk memperjelas penyampaian informasi.

3) Elemen Multimedia Suara

Suara merupakan gelombang yang dibangkitkan oleh benda bergetar dalam media seperti udara suara cara bisa berupa apa suara manusia atau narasi kemudian suara binatang atau benda lain atau efek suara.

4) Elemen Multimedia Animasi

Animasi merupakan rangkaian gambar yang bergerak secara urut guna untuk menyajikan suatu proses tertentu animasi merupakan salah satu komponen multimedia yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang sulit.

5) Elemen Multimedia Video

Video merupakan rekaman kejadian atau peristiwa yang berisi urutan gambar bergerak disertai suara video juga lebih real dibandingkan animasi dan video membutuhkan tempat penyimpanan yang sangat besar.²²

3. Alat Membuat Multimedia

a. *Authoring Tools*

Digunakan untuk menggabungkan, mengedit, mengorganisir elemen-elemen multimedia sehingga menjadi paket multimedia. Berikut ini merupakan beberapa contoh authoring yakni:

- 1) Berbasis halaman yakni *Ms Powerpoint*
- 2) Berbasis waktu yakni *Adobe Flash, Macromedia Director*

²¹*Ibid* 6

²²*Ibid, Amiroh, Hal., 16*

3) Berbasis icon yakni *Adobe Authorware*

Fitur-fitur yang umumnya ada pada *authoring tools* yakni:

- 1) Fitur editing dan organizing
- 2) Fitur programing
- 3) Fitur interactivity
- 4) Fitur performance tuning dan playback
- 5) Fitur delivery, cross-platform dan internet playability
- 6) Alat membuat element multimedia

b. *Creating-Editing Tools*

Alat ini digunakan untuk membuat dan mengedit elemen multimedia. Berikut ini yang termasuk alat creating-editing yakni:²³

- 1) Pengolah gambar bitmap: *Adobe Photoshop*
- 2) Pengelola gambar vektor: *Corel DRAW*
- 3) Pengelola suara: *Adobe AUDITION*
- 4) Pengelola vidio: *Adobe Premiere*

4. *Articulate storyline*

Articulate Storyline merupakan sebuah *software* yang digunakan sebagai sarana komunikasi khususnya persentasi dan dapat dimanfaatkan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Perangkat lunak ini memiliki beberapa fitur menarik dibanding dengan media interaktif lainnya.²⁴ *Articulate Storyline* juga merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh *articulate* yang dapat memproyeksikan gambar, video, suara, teks, grafik, dan animasi. Hasil produk yang dihasilkan dapat berupa web dan aplikasi yang dapat di oprasikan melalui laptop, komputer, tablet dan *smartphone*. *Articulate Storyline* dapat diterapkan pada pembelajran secara non tatap muka atau berbasis *e- learning* dengan optimal, karena *articulate storyline* dapat digunakan tanpa

²³*Ibid Amiroh, Hal 18*

²⁴Purnama, S. I., & Asto B, I Gusti Putu. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 3(2) (2015), H 8-16*

koneksijaringan internet. Sehingga dapat memperlancar dalam proses pembelajaran tanpa ada gangguan jaringan internet.²⁵

Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan *Software* yang diluncurkan tahun 2014, software ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan *slide, flash (swf)*, video, dan karakter animasi menjadi satu. *Articulate Storyline* menawarkan beberapa template yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan. Tampilannya yang sederhana akan mempermudah pendidik dalam mengoperasikan. Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah alat (*software*) *e-learning* yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif. Berdasarkan penjelasan tersebut perlu dipelajari bagaimana cara merencanakan sebuah *storyline project*, menciptakan sebuah presentasi dengan menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda, bekerja dengan berbagai media seperti audio dan video, serta menggunakan fasilitas *Storyline quiz* kemudian publikasikan project yang telah dibuat.²⁶

Articulate Storyline merupakan satu diantara media authoring tools yang dipergunakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan konten yang berisi gabungan teks, gambar, suara, grafik, animasi, dan video. *Articulate Storyline* cukup mudah dipelajari oleh pemula, terutama untuk para pendidik yang telah memiliki dasar membuat media pembelajaran berbasis *power Point*. Sedangkan bagi pengguna yang sudah mahir, bisa membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan *powerfull*.²⁷ Sehingga dapat menarik peserta yang mengikuti presentasi tersebut dan *Articulate Storyline* mempunyai kelebihan yang mampu menciptakan presentasi menarik serta interaksi yang lebih menyeluruh, variatif dan kreatif. Beberapa apa tools yang bisa digunakan pada ada software ini

²⁵Setyaningsih dan Wahyudi. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia . *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, (2020) Hal 144-156

²⁶Darnawati,dkk. Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline*. *Amal Ilmiah (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1 (1) (2019)* h. 8-16

²⁷Amiroh, *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. (Jawa Tengah:Cipta Artha Media) 2019. hal 2

seperti movie, timeline, picture, karakter-karakter agar peserta didik lebih berinteraksi dengan media. *Software Articulate Storyline* ini sangat menarik dikarenakan memiliki fitur seperti *adobe flash* pada pembuatan animasi tetapi selain itu juga memiliki tampilan yang simple. Banyak *template* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik tampilan yang simple membuat pengguna tidak terlalu bingung jika dibandingkan dengan *Power Point*. *Software* ini mempunyai fitur tombol-tombol seperti *Zoom* tombol *next* yang melengkapi interaktivitas media ini. fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan untuk membuat slide materi maupun soal latihan dan kuis. Sebelum menggunakan *articulate storyline*, baiknya di persiapkan terlebih dahulu untuk memastikan pc/komputer memenuhi persyaratan untuk instalasi *articulate storyline*.

Media pembelajaran *articulate storyline* merupakan sebagai alat alternatif media yang digunakan dari sekian banyak program *authoring tools*, *articulate storyline* merupakan software mix programming tools yang dapat membantu para pembuat media pembelajaran dari tingkat pemula hingga tingkat expert. Selain itu *articulate storyline* ini berbasis multimedia yaitu perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, dan video yang dikemas menjadi file digital yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.

a. Fungsi Media *Articulate Storyline*

Dalam aplikasi *articulate storyline* terdapat beberapa fungsi yang sangat bermanfaat dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT baik digunakan secara *online* maupun *offline*, diantaranya yakni:

1. *Articulate Storyline Engage* yakni digunakan untuk mendesain materi pembelajaran interaktif
2. *Articulate Storyline Quiz Maker* yakni digunakan untuk mendesain soal-soal interaktif yang terdiri dari pilihan ganda, esay, menjodohkan, dan sebagainya.
3. *Articulate Storyline Presenter* yakni digunakan untuk menggabungkan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat pada *articulate storyline*.

4. *Articulate storyline video encoder* yakni digunakan untuk mengedit vidio sudah ada untuk dijadikan vidio pembelajaran.²⁸

Tabel 2.1
Spesifikasi *Software* dan *Hardware*²⁹

<i>HARDWARE</i>	<i>SOFTWARE</i>
<ul style="list-style-type: none"> • CPU 2 Ghz Processor Or Higher (32-Bit Or 64-Bit) • Memory 2 gb minimum • Available disk 1 gb minimum • Display 1,280 x 800 screen resolution or higher • Multimedia sound card, microphone, and recording narration and vidio 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Operating System Windows 10 (32-bit or 64-bit) Windows 8 (32-bit or 64-bit) Windows 7 SP1 or later (32-bit or 64-bit) Mac OS X 10.6.8 or later with Parallels Desktop 7+ or Vmware Fusion 4+</i> • <i>.NET Runtime Microsoft .NET Framework 4.5.2 or later (gets installed if not present)</i> • <i>Visual C++ Microsoft Visual C++ 2017 Redistributable (gets installed if not present)</i> • <i>Adobe Flash Player</i> • <i>Adobe Flash Player 10.3 or later</i>

b. Kelebihan *articulate storyline*

Articulate storyline yang merupakan *software authoring tools* memiliki beberapa persamaan dengan *Microsoft Powerpoint* akan tetapi *software* ini memiliki beberapa keunggulan dalam memproduksi media pembelajaran yang sangat menarik karena mempunyai fitur menu yang mudah untuk dapat menambah quiz, sehingga saat peserta didik mengoperasikan media mampu berinteraksi langsung dan mensimulasikan sebuah materi pembelajaran, dan juga produk *Articulate Storyline* ini bisa

²⁸Minkova, Yoana. *Contemporary Multimedia Authoring Tools. International Journal of Engineering Science and Computing*, VOL.6 No. 10 (2016.) Hal 2586

²⁹Ibid, amiroh,. Hal 33

dipublikasikan ke berbagai bentuk output yaitu dapat diaplikasikan melalui *handphone, Laptop*, dengan cara di upload ke web ataupun dibagikan secara langsung.

Articulate storyline juga dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun pemula, dapat memasukan beberapa bentuk file, seperti power point, flash dan vidio, kemudian dapat berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat didalam articulate storyline, terdapat aplikasi pembuatan quiz tanpa meng-import dari file yang berada di luar, memberikan dan memberikan konten yang interaktif karena lebih melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

c. Kelemahan *articulate storyline*

Jika belum memahami konsep awal Powerpoint , banyak saat pertama kali menggunakan *software* ini, para pengguna pemula masih bingung harus memulai dari mana. Jika hal ini terjadi, pengguna tak segan untuk menutup dan meninggalkannya.³⁰

d. Kerangka *articulate storyline*

Sebuah media yang dibuat menggunakan *articulate storyline*, dapat disebut sebagai sebuah proyek. Sebuah proyek dalam *articulate storyline* terdiri atas minimal 1 *scene*. Sedangkan 1 *scene* dapat terdiri atas satu atau lebih *slide*. Sebuah *slide* dapat berisi 1 atau lebih layer yang berisi konten yang akan ditampilkan dalam media. Konten ini dapat berupa text, gambar, vidio, audio, atau bahkan file animasi atau *flash*.

Ketika akan membuat sebuah proyek, maka akan ditampilkan sebuah *scene* yang dapat digunakan untuk menampilkan konten melalui *slide*. Scene ini dapat diberi nama sesuai dengan isi *slide* yang ada didalamnya. Misalnya, scene “*splash screen*” yang berisi tampilan pembukaan media yang dibuat.³¹ Jadi scene “*splash screen*” dapat terdiri dari beberapa *slide* dengan konten berupa judul media, nama pembuat dan informasi lain. Dapat ditambahkan sebuah scene lagi dengan nama “materi” untuk menampung

³⁰*Ibid*, Darnawati dkk., hal. 12

³¹*Ibid*, Amiroh., 10-11

beberapa slide dengan konten materi pembelajaran. Selain dapat ditambahkan sesuai kebutuhan dalam penyusunan media pembelajaran. Penggunaan dan penamaan scene yang terstruktur dan rapih nantinya akan memudahkan dalam mengaitkan antara slide satu dengan yang lainnya.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “tematik” diartikan sebagai “berkenaan dengan tema”, dan “tema” sendiri berarti “pokok pikiran, dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb).” Contohnya, tema sandiwaranya ini ialah yang keji dan yang jahat pasti akan kalah oleh yang baik dan mulia. Tidak jauh berbeda, pada sumber literatur lainnya, seperti yang ditulis oleh Hendro Darmawan, dkk, “tematik” diartikan sebagai “mengenai tema” yang pokok. Pendapat lain dari Mardianto mengatakan bahwa pembelajaran merupakan proses peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan dan ketrampilan. Tematik ialah konsep umum yang dapat menggabungkan bagian-bagian dalam satu hal. Pembelajaran tematik dapat disebut juga sebagai kegiatan pembelajaran yang tidak memisahkan mata pelajaran, akan tetapi digabungkan menjadi satu yang disebut dengan tema.³² Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, karena berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran melibatkan beberapa mata pelajaran untuk bisa memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Dalam cara ini, guru pun harus bisa membangun bagian keterpaduan yaitu melalui satu tema. Pembelajaran tematik ini menuntut kreatifitas

³²Maulana Arafat Lubis Dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*. (Yogyakarta:Penerbit Samudra Biru) 2019. Hal 6

pengajar dalam hal memilih dan mengembangkan suatu tema pembelajaran dalam pengajarannya.³³

Pembelajaran tematik secara efektif membantu peserta didik menciptakan kesempatan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan yang diikat oleh satu tema. Dengan demikian, pembelajaran tematik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memahami masalah yang kompleks yang ada di lingkungan sekitarnya dengan pandangan yang utuh. Dengan demikian peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, menilai, dan menggunakan informasi yang ada di sekitarnya secara bermakna.³⁴

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik mempunyai beberapa karakteristik yang dapat dijadikan sebagai pedoman yang akan dikembangkan pada proses pembelajaran yakni: a) adanya efisiensi. b) kontekstual. c) *student centered* (berpusat pada peserta didik). d) memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. e) fleksibel. f) kegiatan belajarnya sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik. g) kegiatan belajar akan lebih bermakna. h) mengembangkan ketrampilan berpikir. i) aktif. j) menggunakan prinsip bermain sambil belajar. k) mengembangkan komunikasi peserta didik, l) menekankan proses dari pada hasil.³⁵

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik

Penggunaan pembelajaran tematik di SD/MI sejak diterapkannya KBK, kemudian ktsp, serta kurikulum 2013 tidak terlepas dari harapan besar agar pada saat proses belajar peserta didik lebih nyata dan lebih bermakna, peserta didik akan lebih mandiri, dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya. Sehingga akan terciptanya hasil belajar yang lebih

³³Maratul Qiftiyah dan Yuli Yanti, "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al Qur'an", (*Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar P-Issn 2355-1925*), Hal., 278

³⁴*Ibid*, hal-8

³⁵*Ibid* Hal. 27

baik.³⁶ Pembelajaran tematik juga memiliki prinsip-prinsip yang perlu di pahami oleh pendidik yakni: a) pembelajaran dikolaborasikan dengan kehidupan sehari-hari dengan peserta didik. b) mempunyai tema sebagai penggabungan dari ketujuh mata pelajaran (PPKn, BI, MM, PJOK, SBDB, IPA, IPA, IPS) di sekolah. c) tempat belajar yang sangat menyenangkan. d) memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. e) sebagai pembeda antara pelajaran tematik dengan mata pelajaran yang lainnya. f) pembelajaran bersifat fleksibel. g) metode pembelajaran yang bervariasi.³⁷

4. Tujuan Pembelajaran Tematik

Tujuan pembelajaran tematik yakni memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema dan untuk menambah semangat belajar. Kementerian pendidikan dan kebudayaan menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran tematik yakni: a) Mudah untuk memusatkan perhatian peserta didik terhadap satu tema atau topik tertentu, b) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dan temayang sama, c) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran yang mendalam dan berkesan. d) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran yang lain dengan pengalaman peserta didik, e) Lebih bergairah untuk belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi yang nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain, f) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas, g) Pendidik dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dan dapat dipersiapkan sekaligus, h) Sikap dan perilaku peserta didik dapat ditumbuhkan kembangkan dengan situasi dan kondisi.

³⁶Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Jakarta:2019) hal 9

³⁷*Ibid* hal 12

5. Pentingnya Pembelajaran Tematik

Melalui pembelajaran tematik, menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Pembelajaran tematik menekankan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan baru serta pengalaman baru. Melalui pengalaman langsung peserta didik akan mendapatkan sesuatu yang lebih bermakna dalam mengembangkan rasa ingin tahu sekaligus menjadi bagian dari ketrampilan di kehidupan sehari-hari. Kesimpulannya yakni pembelajaran tematik sangat penting diterapkan bagi peserta didik SD/MI, agar nantinya mereka mampu menjadi peserta didik yang memiliki skill dalam sikap pengetahuan dan keterampilan untuk kehidupan sehari-hari.³⁸ Tenaga pendidik yang profesional harus selalu mengikuti perkembangan zaman dan dapat mengembangkan diri secara terus menerus. Pengembangan harus disesuaikan dalam bidang profesinya, agar bersinergi dengan tugas dan tanggung jawabnya. Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pada bab IV pasal 10 telah menegaskan tentang kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan. Kompetensi tersebut, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial.³⁹

E. Materi Tema 6 Panas dan Perpindahannya

Materi pembelajaran yang akan dimuat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline yakni pada tema Panas dan Perpindahannya kelas V SD/MI. Dalam penelitian ini, peneliti akan menyatukan beberapa sub tema yang terdapat dalam tema lingkungan sahabat kita yang memuat beberapa pembelajaran diantaranya Ppkn, Bahasa Indonesia, IPS, IPA dan SBdP. Materi pada sub tema 1 yaitu “Suhu dan Kalor” yang menceritakan tentang mencari informasi dan memahami lebih rinci tentang ekosistem.. Sub tema 2 yakni materi “Perpindahan Kalor di Sekitar kita” yang menceritakan tentang tentang rantai makanan dalam sebuah ekosistem. Sub tema 3 yakni

³⁸*Ibid.* Maulana Arafat dan Nashran Azizan, hal-13

³⁹Nurul Hidayah, “Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional Terampil”, (*Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 5 Nomor 1 Juni 2018 P-Issn 2355-1925 E-Issn 2580-8915*), Hal,143

materi “Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan” yang akan menceritakan tentang perbedaan antara simbiosis parasitisme, komensalisme, dan mutualisme. Berikut ini merupakan Kompetensi Inti (KI) yang seharusnya tercapai dalam pembelajaran:

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, proedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta berbeda-beda yang diumpainya dirumah, disekolah, dan tempata bermain.
4. Menunjukan ketrampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

F. Penelitian Yang Relevan

Acuan dalam penelitian ini dilakukan oleh beberapa penelitian terdahulu, berikut;

1. Saputra Indra Purnama dan I Gusti Putu Asto dengan Judul “pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan software *Articulate Storyline* pada mata pelajaran teknik elektronika dasar kelas X Tei 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo”. Hasil penelitian menunjukkan uji kelayakan dan mendapatkan hasil rating sebesar 87%. Sedangkan hasil dari respon siswa mendapatkan rating sebesar 88%. Sehingga, media pembelajaran interaktif yang

dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk proses belajar mengajar.⁴⁰

2. Ryan Angga Pratama dengan judul “Media pembelajaran berbasis articulate storyline 2 pada materi menggambar grafik fungsi di SMPPatra Dharma 2 Balikpapan”. Hasil penelitian memperoleh nilai 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), hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.⁴¹
3. Siti Yumini dan Lusya Rakhmawati dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata diklat teknik elektronika dasar di SMKNegeri 1 Jetis Mojokerto”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* memperoleh hasil rating 87,2% dan dinyatakan sangat layak di gunakan sebagai media pembelajaran.⁴²
4. Mayang Dwinta Trisniarti, Pujayanto dengan judul “Pengembangan simulasi rangkaian arus bolak-balik berbantuan aplikasi *articulate storyline 2* dan *adobe flash CS 6* sebagai dukungan pembelajaran penting untuk sekolah menengah atas”. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa simulasi rangkaian AC Fisika SMA telah kriteria baik berdasarkan antarmuka pengguna, yaitu 50% responden menilai cukup, 16,67% responden menilai

⁴⁰Saputra Indra Purnama dan I Gusti Putu Asto, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tei 1 Di Smk Negeri 2 Probolinggo”, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 03 Nomor 02 Tahun 2014*.

⁴¹Ryan Angga Pratama, “Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan”, *Jurnal Pendidikan Matematika*.

⁴²Siti Yumini Dan Lusya Rakhmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto.

baik, dan 33,33% responden menilai sangat baik. Berdasarkan pemeliharaan, yaitu 50% responden menilai cukup, 20% responden menilai baik, dan 30% responden menilai sangat baik. Kemudian berdasarkan usability yaitu 6.67% responden menilai baik dan 93,33% menilai sangat baik.⁴³

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti diatas, peneliti berminat dan tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi articulate storyline pada pembelajaran tematik kelas V SD/MI. Penelitian ini mempunyai kesamaan yakni menggunakan software articulate storyline, namun yang membedakan dengan media sebelumnya yakni terdapat fitur login dengan mengisi nama lengkap dan nama sekolah yang berfungsi untuk database dan media dapat digunakan dalam bentuk link sehingga peserta didik tidak perlu untuk mendownload.

G. Kerangka Berpikir

Media pada dasarnya memiliki manfaat dalam pembelajaran yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, karena rasa tertarik dan keingintahuan peserta didik terhadap media tersebut. Dewasa ini perkembangan arus globalisasi yang semakin pesat, menuntut pula proses dalam pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi, agar pembelajaran lebih praktis, efektif serta efisien. Keberadaan suatu media sangat berpengaruh dalam pembelajaran, tak terkecuali pada pembelajaran tematik jenjang SD/MI.

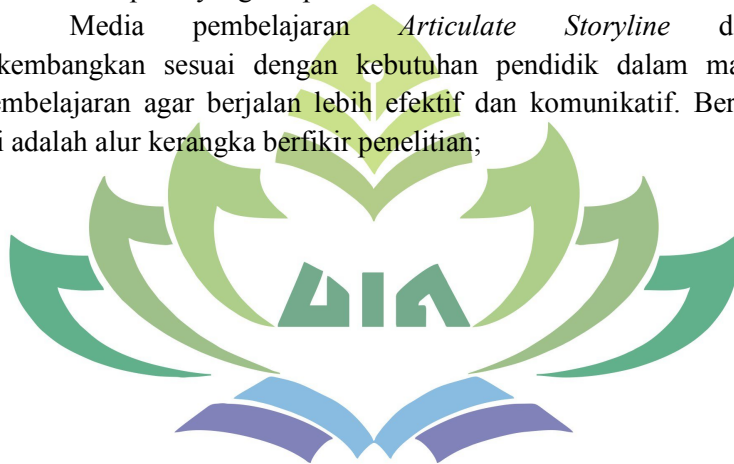
Articulate storyline dirasa cocok apabila digunakan dalam pembelajaran tematik jenjang SD/MI, karena media ini berbentuk *software* yang memudahkan pendidik menyampaikan informasi ataupun pesan kepada peserta didik karena media *articulate storyline* dapat diterapkan pada pembelajaran jarak jauh (non tatap muka) atau berbasis *e-learning* dengan optimal, karena *articulate*

⁴³Mayang Dwinta Trisniarti, Pujayanto, "Pengembangan simulasi rangkaian arus bolak-balik berbantuan aplikasi *articulate storyline 2* dan *adobe flash CS 6* sebagai dukungan Pembelajaran penting untuk sekolah menengah atas", *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series Int. J. Sci. Appl. Sci.: Conf. Ser. Vol. 1 No. 1 (2017)*, Hal,11

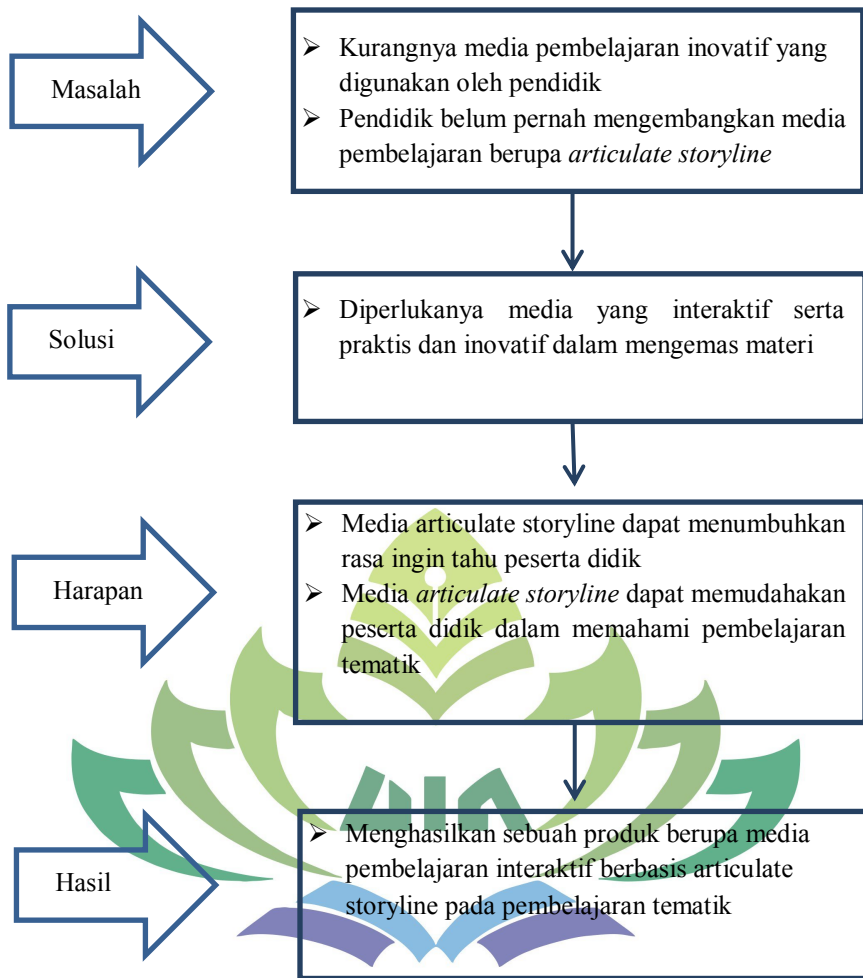
storyline dapat digunakan tanpa koneksi jaringan internet, sehingga dapat diperlancar dalam proses pembelajaran tanpa gangguan jaringan internet.⁴⁴

Media pembelajaran *articulate storyline* dapat dikembangkan sebagai suatu pilihan dalam mengajarkan pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V SD/MI, hal itu dilakukan agar pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan dan peserta didik lebih antusias. *Articulate Storyline* mempunyai kelebihan yang mampu menciptakan presentasi menarik serta interaksi yang lebih menyeluruh, variatif dan kreatif. *Software Articulate Storyline* ini sangat menarik dikarenakan memiliki fitur seperti *adobe flash* pada pembuatan animasi tetapi selain itu juga memiliki tampilan yang simple.

Media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendidik dalam materi pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan komunikatif. Berikut ini adalah alur kerangka berfikir penelitian;



⁴⁴Ibid, *jurnal pendidikan dan ilmu pengetahuan*, hal, 147



Gambar 2.1Kerangka berpikir

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *“Pengembangan Pembelajaran IPS”*. Jakarta: Prenada Media Group, Cet-3 Th 2019
- Amiroh, *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. (Jombang:Cipta Artha Media) 2019
- Andi Prastowo, *Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu implementasi kurikulum 2013 pada SD/MI*. (Jakarta, Prenamedia Group: 2016)
- _____, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik (Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2016)*
- Ardian Asyhari, Helda Silvia, ”Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu”, (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi 05 (1) (2016)*)
- Azhar Arzyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi, Cet Ke-20*, (Jakarta: Rajawali Pers,2017)
- BSNP, *Panduan Pembuatan Angket*
- Darnawati.dkk. *Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. Amal Ilmiah (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1 (1) (2019)*
- Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya Al-Aliyy*, (Bandung: Diponegoro, 2016)
- Dian Kristanti Dan Sri Julia, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa”, (*Jurnal Maju, Volume 4 No. 1,Maret 2017 Issn: 2355-3782*)

- Dian Kurniawan dan Sinta Verawati Dewi, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencasto-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model4-D Thiagarajan:”, *Jurnal Siliwangi Vol. 3. No.1, 2017 Seri Pendidikan Issn 2476-9312*
- Dony andriansyah, “Pengembangan Kualitas System Informasi System Management Menggunakan Standart ISO 9126-1” (*Jurnal Speed: Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi Volume 9 Nomor 1 Tahun 2017*)
- Endang W.Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research And Development (R&D). Cet-1, Jakarta:Bumi aksara, 2018*
- Fatma sukrawati, “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi SMP berbasis android untuk bekal menghadapi UAN di SMP Islam bakti 1 surakarta”. *Jurnal Teknologi Informasi. Vol. 11 no.31, (maret 2016)*
- Heny Kusumawati, *Lingkungan Sahabat Kita : buku guru/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017*
- Herman Dwi Sarjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif. (Yogyakarta:UNY Press) 2017*
- Hesta Rafmana, Umi Chotimah, Alfiandra, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang”, *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika, Volume 5, Nomor 1, Mei 2018*
- Ismail S.Wekke, Ridha W.Astuti, Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim, (*Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 02 (1) (2017)*)

Maulana Arafat Lubis Dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*. (Yogyakarta:Penerbit Samudra Biru) 2019

Mayang Dwinta Trisniarti, Pujayanto, “Pengembangan simulasi rangkaian arus bolak-balik berbantuan aplikasi *articulate storyline 2* dan *adobe flash CS 6* sebagai dukungan pembelajaran penting untuk sekolah menengah atas”, *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series Int. J. Sci. Appl. Sci.: Conf. Ser. Vol. 1 No. 1 (2017)*

Mayang Dwinta Trisniarti, Pujayanto, “Pengembangan simulasi rangkaian arus bolak-balik berbantuan aplikasi *articulate storyline 2* dan *adobe flash CS 6* sebagai dukungan pembelajaran penting untuk sekolah menengah atas”, *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series Int. J. Sci. Appl. Sci.: Conf. Ser.*

Minkova, Yoana. *Contemporary Multimedia Authoring Tools. International Journal of Engineering Science and Computing*, VOL.6 No. 10 (2016)

Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2018)

Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, (*Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4 Nomor. 1 Juni 2017*)

Punaji Setyosari, “*Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*”, Jakarta, Prenamedia Group. cet.ke-4:2016

Purnama, S. I., & Asto B, I Gusti Putu. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar*

Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 3(2) (2017)

Rizky deczricha fannie, “Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis POE (predict, observe, explain) pada materi program linier kelas XII SMA” *Jurnal Pendidikan Matematika. Volume 03 Nomor 02 Tahun 2017.*

Ryan Angga Pratama, “Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan”, *Jurnal Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Vol. 7, No. 1 : 19-35 Maret 2018*

Ryan Angga Pratama, “Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan”, *Jurnal Pendidikan Matematika. Volume 03 Nomor 02 Tahun 2017.*

Saputra Indra Purnama dan I Gusti Putu Asto, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tei 1 Di Smk Negeri 2 Probolinggo”, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 03 Nomor 02 Tahun 2016.*

Siti Yumini Dan Lusya Rakhmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Vol. 1 No. 1 (2017)*

Siti Yumini, Lusya Rakhmawati, “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto”, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 04 Nomor 03 Tahun 2017*

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd)*, (Bandung: Alfabeta, Cet-25 Maret, 2017)

Supardi, Dahlia. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017)

Swaditya Rizki And Nego Linuhung, “Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual dan ICT”, *Aksioma Jurnal Of Mathematics Educations* 5, No.2 (January 3, 2017)

Syafrudin Nurdin dan Andriantoni, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Ed.1 Cet.1 Jakarta: Rajawali Pers, 2016)

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidik*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)

